



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Seramik Anasanat Dalı

**BİR BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYA:
SERAMİK ESERLERDE KİŞİSEL YORUMLAR**

Gözde Akdemir

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2018

BİR BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYA: SERAMİK ESERLERDE
KİŞİSEL YORUMLAR

Gözde Akdemir

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

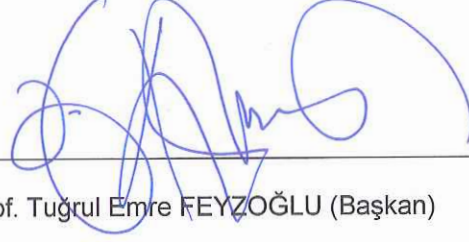
Seramik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

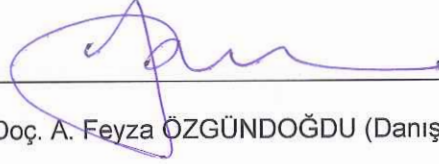
Ankara, 2018

KABUL VE ONAY


Gözde Akdemir tarafından hazırlanan "Bir Biçimlenme Sistemi Olarak Sosyal Medya: Seramik Eserlerde Kişisel Yorumlar" başlıklı bu çalışma, 04.10.2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.



Prof. Tuğrul Emre FEYZOĞLU (Başkan)



Doç. A. Feyza ÖZGÜNDOĞDU (Danışman)



Dr. Öğr. Üyesi Fatma Betül KARAKAYA

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Pelin YILDIZ

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

04.10.2018



Gözde AKDEMİR

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma ama iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan “**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**” kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi / H. Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren Ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

04/10/2018

(İmza)
Gözde AKDEMİR

“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezele ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. Şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü ve fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7. 2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

* Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, Tez Danıřmanının Do. A. Feyza zgndođdu danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Gzde AKDEMİR

TEŞEKKÜR

Başından sonuna kadar bana desteğini hiç esirgemeyen ve her daim bıkmadan usanmadan beni dinleyerek yanımda olan eşim Savaş Uysal'a, yoğun tempomdan dolayı vakit ayıramadığım ama bir bakışla derdimi anlayan ve anlayış gösteren canım aileme, bütün tez süreci içerisinde bana inanmaktan vazgeçmeyen ve yardımcı olan tez danışmanım hocam Doç. Feyza Özgündođdu'ya, jürimde bana yol gösteren ve yardımcı olan Prof. Tuđrul Emre Feyzođlu'na, lisans hayatımdan beri manavi desteğini esirgemeyen Dr.Öđr.Üyesi Fatma Betül Karakaya'ya, İstanbul Ankara arası yolculuklarımda bana gönlünü açan ve desteğini esirgemeyen sınıf arkadaşım dostum Sema Çetinkaya'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Gözde AKDEMİR.

ÖZET

AKDEMİR, Gözde. Bir Biçimlenme Sistemi Olarak Sosyal Medya: Seramik Eserlerde Kişisel Uygulamalar, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara, 2018.

Günümüzde adını söz ettiren ve yaygın olarak kullanılan sosyal medyanın toplum üzerindeki etkileri derin bir şekilde hissedilmektedir. İnternetin hayatlarımıza girmesi ile sosyal medyanın da hayatımızın bir parçası haline geldiği görülmektedir.

Bu çalışmada, internet fikrinin nasıl oluştuğuna dair bilgi ve bu buluş sayesinde sosyal medya yapısının nasıl var olduğu ve bununla birlikte sosyal medyanın işleyişinin yarattığı sistemde toplum üzerindeki psikolojik etkileri anlatılmaktadır. Bu etkilerden özellikle gözetleme, narsizim, bağımlılık, kültür ve eğitim üzerindeki etkilere değinilmiştir. Bu etkilerin yanı sıra sosyal medyayı eleştirel bir tavırla ele alan sanatçılar ve sosyal medyayı araç olarak kullanan sanatçılardan da örnekler incelenmiş ve sanata olan yansımaları ele alınmıştır.

Tüm bu araştırmalar ışığında sosyal medyanın etkilerinin toplum üzerindeki bir biçimlendirici etken olduğu savı ile seramik uygulamalar üretilmiştir. Bu etkilerin bir metafor olarak koza hikayesinden esinlenerek seramik form ve yüzeylerde kişisel yorumlamalar ve yansımaları gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Teknoloji, İnternet, Sosyal Medya, Dönüşüm, Etki

ABSTRACT

AKDEMİR, Gözde. Social Media as a Shaping System: Personal Applications in Ceramic Works, Master of Arts Study Report, Ankara, 2018.

Today, the effects of social media on society are widely felt and widely felt. It is seen that the social media has become a part of our lives with the introduction of our lives.

In this study, information about how the idea of the internet is formed and how the social media structure is realized thanks to this invention and the psychological effects on the society in the system created by the operation of social media are explained. These effects have been addressed in particular on surveillance, narcissism, addiction, culture and the effects on education. In addition to these influences, the artists who took social media as a critical attitude and the artists who used social media as a tool also examined the examples and the artificial reflections.

In all these researches, ceramic applications have been produced by claiming that the effects of social media are a shaping factor on society. These influences were inspired by the cocoon story as a meteoric, and personal interpretations and reflections on ceramic forms and surfaces were realized.

Keywords: Technology, Internet, Social Media, Transformation, Impact

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	iii
ETİK BEYAN	iv
TEŞEKKÜR	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	viii
GÖRSELLER DİZİNİ	x
TABLolar DİZİNİ	xii
GİRİŞ	1
1.BÖLÜM: İNTERNET ve SOSYAL MEDYA	5
1.1. İNTERNETİN TARİHSEL SÜRECİ	9
1.2. TÜRKİYE'DE İNTERNETİN GELİŞİMİ	10
1.3. SOSYAL MEDYA	11
1.3.1. Sosyal Medya Araçları	15
1.3.2. Sosyal Ağ Siteleri	16
2. BÖLÜM: BİR BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYA.	21

2.1. SOSYAL MEDYANIN PSİKOLOJİK AÇIDAN İNCELENMESİ	21
2.2. SOSYAL MEDYA; BAĞIMLILIK VE NARSİZİM	23
2.3. SOSYAL MEDYA; GÖZETLEME VE GÖZETİM	26
2.4. SOSYAL MEDYANIN KÜLTÜREL VE EĞİTİM AÇISINDAN BİÇİM DEĞİŞİKLERİ	29
2.5. SOSYAL MEDYANIN SANAT İLE OLAN İLİŞKİSİ	32
3. BÖLÜM: BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYANIN ETKİLERİNİN SERAMİK ESERLERDE YORUMLANMASI.....	50
3.1. KOZADAKİ DÖNÜŞÜM	50
3.2. GEÇİLMEZ ALAN	58
SONUÇ.....	63
KAYNAKÇA	65
EK 1 = TURNİTİN RAPORU.....	71

GÖRSELLER

Görsel 1. Gary Turk, 2014, Look Up.....	2
Görsel 2. Katie hafner ve Matthew Lyon, Bilgisayar Ağlarındaki Öncü Grup,2000	6
Görsel 3. Katie hafner ve Matthew Lyon, 'Gerçek Zaman' Bilgisayarların İlk Örneklerinden,2000.....	7
Görsel 4. Facebook Paylaşım Bölümü	22
Görsel 5. Facebook Like Butonu	23
Görsel 6. Caravaggio, 1599, Narcissus.....	25
Görsel 7. Presidio Modelo Hapishanesi'nin avlusu, 1926-1931	27
Görsel 8. Andy Warol, Campbell's Soup I, 1968	34
Görsel 9. Michelangelo Pistoletto, 1967, Paçavraların Venüsü.	35
Görsel 10. Vuk Cosic, Hitchcock's Psycho	36
Görsel 11. Joan Heemskerck ve Dirk Paesmans, Jodi'nin İnternet Haritası	37
Görsel 12. Joan Heemskerck ve Dirk Paesmans, Jodi'nin İnternet Haritası	37
Görsel 13. Eva ve Franco mattes, 2016, Dark Conneckt	38
Görsel 14. Eva ve Franco Mattes, 2016, Dark Conneckt	38
Görsel 15. Vajiko Chachkhiani, 2017, Life Track.....	39
Görsel 16. Burçak Bingöl, 2017, Günebakan III	40
Görsel 17. Pawel Kuczynki, 2013, Periscope.....	41
Görsel 18. Pawel Kuczynki, 2016, Dinner	41

Görsel 19. Luis Hernan, Wireless Spectre.....	42
Görsel 20. Luis Hernan, Wireless Spectre.....	42
Görsel 21. Charlotte Potter, 2012, Charlotte's Web	42
Görsel 22. Charlotte Potter, 2014, In The Cloud	43
Görsel 23. Charlie Brooker, 2016, Black Mirror(Nosedive).....	44
Görsel 24. Fox Animasyon Domination High-Def (DEHB), 2015, Followers	45
Görsel 25. Fox Animasyon Domination High-Def (DEHB), 2015, Followers.. ..	45
Görsel 26. Nastya Nudnik, 2014, Emoji-Ulus	46
Görsel 27. Nastya Nudnik, 2014, Emoji-Ulus	46
Görsel 28. 2wenty, Sosyal Sigaraları.....	47
Görsel 29. Banksy, Nobody Likes Me, Stanley Park	47
Görsel 30. Nam June Paik, 1995, Electronic Superhighway	48
Görsel 31. Javier Jaen, 2018, Catapult	49
Görsel 32. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 1.	51
Görsel 33. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 2.	52
Görsel 34. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 3.	53
Görsel 35. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 4.	54
Görsel 36. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 5.	55
Görsel 37. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 6.	56
Görsel 38. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 6.	56
Görsel 39. Gözde Akdemir, 2018, Kozanın Dönüşümü 7.	57
Görsel 40. Gözde Akdemir, 2018, Geçilmez Alan 1	58

Görsel 41. Gözde Akdemir, 2018, Geçilmez Alan 2	59
Görsel 42. Gözde Akdemir, 2018, Geçilmez Alan 2	59
Görsel 43. Gözde Akdemir, 2018, Ağ Toplumu 1	60
Görsel 44. Gözde Akdemir, 2018, Ağ Toplumu 2	61
Görsel 45. Gözde Akdemir, 2018, Ağ Toplumu 2	61
Görsel 46. Gözde Akdemir, 2018, Ağ Toplmu 3.....	62

TABLULAR

Tablo 1. Gözde Akdemir, 2018, Sosyal Medya Tarihi Grafiği.....	13
---	----

GİRİŞ

Geçmişten günümüze kadar iletişim olgusunun tüm canlılar üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Doğadaki canlılar hayatları boyunca diğer canlılarla iletişime geçmeye meyillidir ve buna ihtiyaç duymaktadırlar. Her canlının iletişime geçme yöntemi birbirinden farklılık gösterir ve etkileri de gözle görülür olmaktadır. İnsanoğlunun hayatı boyunca birbirleri ile olan iletişimin ve etkileşimin ne denli önemli oluşunun izlerini her yerde görülebilir.

İnsanoğlunun iletişim biçimleri çağlar boyu değişime uğramıştır. Sosyal medyanın varoluşunun öncesinde internet teknolojisi insan hayatına dahil olmuştur. İnternetin doğuşu başta askeri amaçla olsa dahi zaman ilerledikçe ve teknoloji geliştikçe sosyal hayatlarda kendini göstermektedir. Günümüzde sosyal medyanın iletişimde etkin bir role sahip olduğu görülmektedir.

Sosyal medyanın başlangıçta tek taraflı bir etkileşiminin olduğu ama sonrasında web tabanların değişimi ve gelişimi ile kendini interaktif bir iletişime bıraktığı görülmektedir. Bugün kullanıcıların çoğu sosyal medyayı aktif bir şekilde kullanmaktadır. Akıllı telefonlar, tabletler vb. teknolojik araçlar sosyal medyayı günün her saatinde ulaşılabilir kılmaktadır.

Sosyal medyayı oluşturan birçok ağ siteleri vardır. Bu ağ sitelerinde kendi düşünce ve fikir yapılarını özgürce ifade etme imkanı mevcuttur. Bunun yanında bilgiye ulaşım açısından da hızlı erişebilirlik söz konusudur. Genel olarak olumlu bir tablo çizse de özellikle akıllı telefonlar sayesinde sürekli sosyal medyaya bakma dürtüsü oluşmaya başlamıştır. Taşınabilir bu araçlar sayesinde çoğu zaman boş zamanları değerlendirme adı altında sürekli paylaşılan içeriklere bakmak ya da tam tersi kullanıcıların yeni içerik paylaşma dürtüsü oluşmaktadır. Devamlı insanların birbirinin ne yaptığı ile ilgilenir hale geldiği görülmektedir. Buradan yola çıkılarak bir gözetlenme toplumu haline geldiği söylenebilir. Adeta bu gelişmeler ışığında toplumsal ilişkiler ya da etkileşim ortamı modern çağın hapisanesi gibidir.

Bu aktif kullanmanın neticesinde, günlük hayatta insanlar yüzyüze ikili sohbetlerde bile ellerinden cep telefonlarını düşürmeden birileriyle vakit geçirmektedir. Bu etkilerin sonucunda insan ilişkilerinde sohbetlerin sığlaştığından bahsetmek yanlış olmayacaktır. Sürekli bu platformlara dahil olmak, kişilerin bu platformlarda fazla vakit geçirmesi onları sosyal medyaya neredeyse bağımlı kılmaktadır. Bağımlılığın yanı sıra kullanıcıların sosyal medyada sürekli var olma çabaları ve beraberinde beğenilme hazzı yaşamaları ise kişilerde narsist eğilimlere yol açmaktadır. Birey, bedenini daha güzel görünmek için geçici ve sürekli tasarımlara açmakta, kendine hayranlığı artırmaya çabalamaktadır. “Akıllı telefonlarla ortaya çıkan selfie merakı ile insanlar görünüşleri hakkında akıl sağlıklarını etkileyecek derecede takıntılı hale gelmiş, kendi fiziki durumlarına hiç olmadığı kadar eleştirel bakan bireyler oluşmuş, yüz estetiğine aşırı talep -özellikle gençler arasında meydana gelmiştir” (Güz ve Şahin, 2018, s.248). Sosyal medya, bağımlılığın ve narsizim eğilimlerinin yanı sıra kültürel ve eğitim alanında da etkilerini göstermektedir. Sosyal medyanın varlığı, karşılıklı iletişime olan etkisi net bir şekilde hissedilmekte aile yapılarını da değişime sokmakta ve gelecek kuşakları da etkilemeye başlamaktadır. “Kraut’un yaptığı araştırmada internetin fazla kullanımının aile ilişkilerinde azalmaya, yakın ve uzak sosyal çemberde daralmaya yol açtığı saptanmıştır (Arslan Cansever, 2013, s.199)”. Yaşanan değişim kültürel anlamda paylaşımların dönüşmesine neden olmuştur. Ailelerin birbiri ile vakit geçirmesinin azalması ve herkesin bir köşeye geçip sosyal medya ile vakit geçirmeye başlaması çarpıcı bir örnek teşkil etmektedir.



Görsel 1. Gary Turk, Look Up, 2014
Erişim: 22.09.2018, <http://bit.ly/2xL8otY>

İnternet ortamında bilgiye sınırsız erişim olsa dahi okuma alışkanlığının da köreldiği görülmektedir. Bilgiye kolay ulaşma edinilen bilginin kalıcılığını da, sürdürülebilirliğini

de etkilemiştir. Bunun ciddi anlamda konuşma dilini etkilediği de gözlenmektedir. Kısa, öz cümleler ve genellikle mesaj içerikli cümleler tercih edilir hale gelmiştir. Bunun sebebi sosyal medyanın kendine has bir dilinin olması gerçeğinde yatmaktadır. Sosyal medyada yazılı iletişimin yanı sıra görsel bir zenginlik de söz konusudur. Artık sürekli görsel paylaşımların oluşu bir reflekse dönüşmeye başlamıştır. Kullanıcı çoğu zaman parmağını kaydırarak, istemsizce paylaşılan görsellere bakarken kendini bulmaktadır. Bunu bir refleks olarak geliştirmiştir. Sözel anlatımdan daha çok görsel algının ön planda olduğu bir çağ ile karşı karşıya kalınmaktadır. Eğitimde de bu etkiler görülmektedir. Öğrencilerin görsel anlatımlarda daha başarılı olduğu tespit edilmiştir.

Dijital Yerliler bilgiye hızlıca ulaşmaya alışıklar. Verileri eş zamanlı olarak değerlendirmeyi ve aynı anda pek çok iş yapmayı seviyorlar. Grafik onlar için metinden önce geliyor. Rasgele erişimi (hypertext'te olduğu gibi) seviyorlar. Ağa bağlı olduklarında daha verimli çalışıyorlar (Prensky, Marc, 2011, s.2).

Hatta buna yönelik çalışmalar gerçekleştirilmiş ve derslerin ekranda görsellerle anlatımının başladığı görülmektedir.

Sosyal medyanın avantajlarının olduğu kabul edilebilir. Fakat sürekli bu sistemin içerisinde varolmak birçok yönden etkisi altına almaktadır. Sosyal medyada var olma çabaları insanları gerçeklikten uzaklaştırıp sanal bir dünyada varlığını sürdürmeye sevk etmektedir.

Hayatın her alanında olduğu gibi sanatta da bu etkiler görülmektedir. Sosyal medya sayesinde çoğu kişiye ulaşmanın kolaylaşması sanat alanındaki yapılan gelişmeleri duyurmak anlamında olumlu etkiler yaratmıştır. Bir diğer taraftan ise sosyal medya bazı durumları, sosyolojik trajedileri tüketmeyi bir o kadar kolaylaştırmıştır. Bunu sanat üzerinden değerlendirmek gerekirse sanatı kendi içinde tüketilir bir olgu haline getirdiği söylenebilir. “Sosyal medyanın sanat ile olan ilişkisini iki yönlü değerlendiren sanatçılar vardır (Türkmenoğlu, 2014, s.99)”. Biri sosyal medyayı araç olarak kullananlar bir diğeri ise bu yapıyı eleştiren sanatçılardır.

Sosyal medya, insanları kendi içindeki sisteme dahil etmekte ve bu sistemde insanları değişime zorlamaktadır. Sistemin içerisinde var olmak çoğu kişiyi rahatsız etse de döngünün bir parçası haline geldiği için vazgeçmesi de bir o kadar zor olmaktadır. Yapılan araştırmalar ışığında sosyal medya araçlarının insanlar üzerindeki etkileri

incelenmiştir. Bu etkilerin seramik form ve yüzeylerdeki yansımalarını, kişisel betimlemelere ve uygulamalara dönüştürülmesi amaçlanmaktadır.

Sosyal medya tüm sanat alanlarında olduğu gibi seramik alanında kendisini ifade eden sanatçıları da etkilemektedir. Bu tez çalışması kapsamında; internetin günlük hayatta sık kullanımıyla oluşan sosyal medya bir biçimlenme sistemi olarak açıklanacaktır. Daha sonra sosyal medyanın etkinliğinin artması ile ortaya çıkan etkiler eleştirel olarak değerlendirilecek ve bu etkilerinin yarattığı olumsuz durum seramik eserlerde yorumlanacaktır.

1. BÖLÜM

İNTERNET VE SOSYAL MEDYA

1.1. İNTERNETİN TARİHSEL SÜRECİ

İnternetin dünyayı saran bir ağ olmasının yanı sıra bilgisayar teknolojisini aktif bir şekilde yararlanmasına olanak sağlamıştır.

İnternet, birçok bilgisayar sistemini TCP/IP protokolü ile birbirine bağlayan dünya çapında yaygın olan ve sürekli büyüyen bir iletişim ağıdır. İnternet, bilgiye kolay, ucuz, hızlı ve güvenli ulaşmanın ve onu paylaşmanın günümüzdeki en geçerli yoludur (Parlak, 2005, s. 10).

Günümüzde, internet kullanımı gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve insan hayatının vazgeçilemez bir parçası haline gelmektedir. İnterneti bu derece önemli kılan şeylerin başında; bilgiye kolay ulaşım, ucuz ve hızlı oluşu, sosyal iletişimin gelişmesi, ticari faaliyetlerin artması vb olanaklar sağlaması gelmektedir.

İnternet uzun bir tarihsel sürece sahiptir. 20. yüzyılın ortalarında, ABD Savunma Bakanlığı tarafından, savunma kaynaklarını geliştirmek ve askeri verilere ulaşmak amacıyla gerekli teknolojinin oluşturması için çalışma başlatılmıştır. Bunun sebebi;

Amerika Birleşik Devletleri (ABD) ile Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği (SSCB) arasındaki yıllar süren soğuk savaş, internetin icat edilmesindeki en önemli sebeplerden biridir. (Çakır, Horzum, Ayas, 2011, s.2).

Bunun amacı nükleer savaş durumunda askeri merkezler yok edilse dahi silahların uzaktan ateşlenmesi, yani uzaktan insansız savunma amaçlanmıştır. 4 Ekim 1957'de insansız hava uydusu olan Sputnik SSCB tarafından yörüngeye yerleştirilmiştir. Bunun neticesinde;

ABD Savunma Bakanlığı, 1958' de her hangi bir saldırı karşısında ülkeyi savunmak ve saldırıya karşılık vermek için Harvard ve Berkeley Üniversitesi ile iş birliği yapmış ve sonuçta İleri Araştırma Proje Ajansı (ARPA Advanced Reserach Projects Agency) kurulmuştur (O'Regan, 2012, s.2).

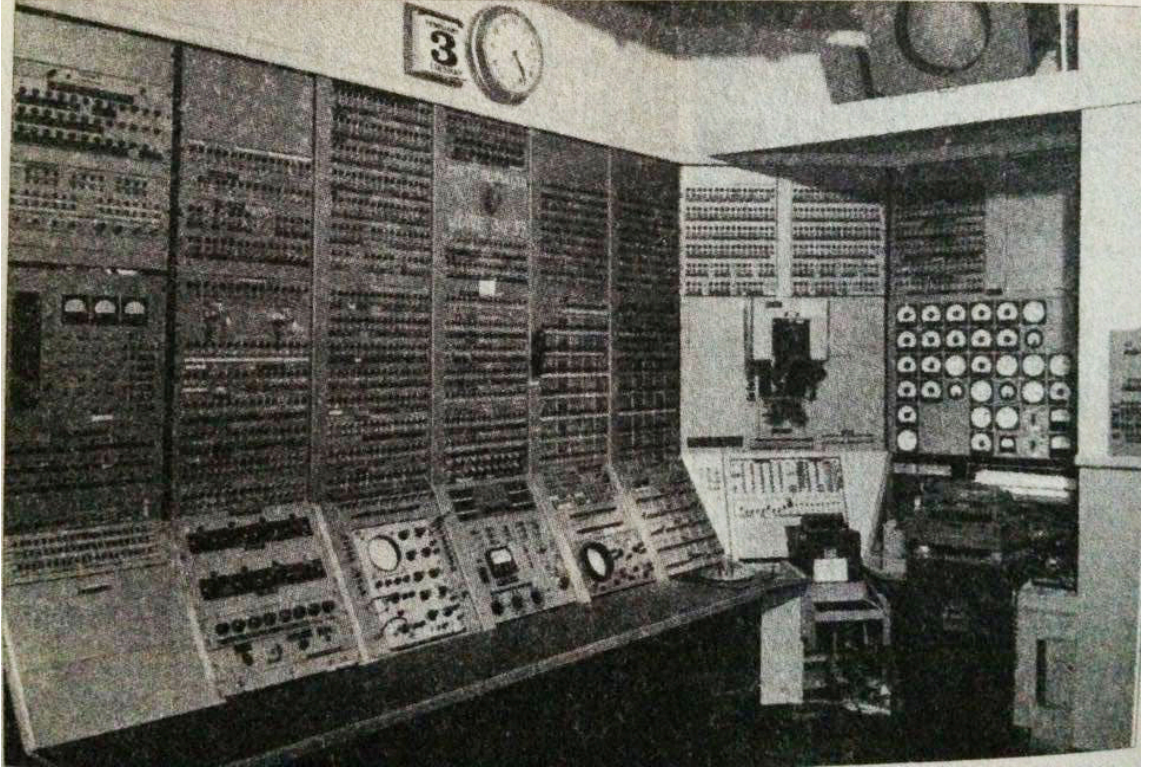
ARPA araştırma grubu, belli bir merkezi bulunmayan bir ağ sistemi ile bilgiye çabuk ulaşmak ve ordunun bundan faydalanması amacıyla Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu, DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) ile çalışmalar başlatılmıştır. ARPA gurubundan çoğunluğu mühendislerden oluşan bir ekip oluşturularak DARPA biriminde birçok araştırma ve deney yapılmıştır.



Görsel 2 . Bilgisayar Ağlarındaki Öncü Grup
(Hafner ve Lyon, 2000, s.308)

Burada, ilk amaç ana bilginin toplandığı merkezi bilgisayardan diğer bilgisayarlara ağ sistemi kurup bilginin paylaşımıydı. O dönemde var olan sistem bir odayı kaplayacak boyuttaydı ve veri aktarımı gerçekleştirmek sıkıntı yaratıyordu. Kurulan kontrol merkezlerinden herhangi birisinde sorun yaşandığında diğer merkezin görevi devralabilmesi için aralarında kurulmaya çalışılan iletişim sistemi internetin doğuşunu tetiklemiştir. Bunun üzerine birçok araştırma ve deneme yapılmıştır. Bu merkezi bulunmayan ağın istenilen her yerden nükleer saldırıya karşılık verebileceği ortaya çıkarılmış ve bunun üzerine 1960'lı yılların ortasında bir proje sunulmuştur.

1969 yılına gelindiğinde ise: Amerika'nın çeşitli Üniversitelerinde bulunan; bir ana bilgisayar ve 4 merkez arasındaki ilk bağlantı sağlanmış ve böylece "İnternet" sisteminin ilk temelleri atılmıştır. Amerikan Savunma Bakanlığı bünyesinde kurulan bu sisteme: "ARPANET" ismi verilmiştir (web, 2012, para. 3).



Görsel 3. 'Gerçek Zaman' Bilgisayarların İlk Örneklerinden
(Hafner ve Iyon, 2000, s.304)

Ordu temelli olarak geliştirilen teknolojiler, gündelik hayatın içine yayılmaya başlamıştır. Bu teknolojilerin başında bilgisayar ağları gelmektedir. MIT'ten J.C.R.Lincklider, bilgisayar ağlarının toplumsal olan etkileşimi üzerine makaleler yayınlamıştır. Makalelerde 'Galactic Network' kavramından söz eder. Makalelerin içeriğinde;

(...) insanların buldukları yerlerden bağımsız bir şekilde bilgiye çabuk bir şekilde erişebilmeleri ve bilginin paylaşımı tasavvur ediliyordu. Bu yaklaşım, bugünkü İnternet ile büyük bir paralellik gösteriyordu. Licklider, Ekim 1962'de DARPA 'da başlayan bilgisayar araştırma programının ilk yöneticisidir. DARPA'da bulunduğu süre içinde haleflerinden Ivan Sutherland, Bob Taylor ve MIT araştırmacılarından Lawrence G. Roberts'i bilgisayar ağlarının önemi konusunda ikna etmeyi başarmıştır (web, 2013, para.4).

MIT' den Leonard Kleinrock, 1961'de "paket anahtarlama teorisi" ile ilgili makalesini yazmıştır. Paket anahtarlama; bloklar içerisindeki verilerin dijital ağ ile iletişim sistemidir. Aktarılan verilerin parçalar halinde bölünmüş olması paket olarak adlandırılır ve bilgisayar ağlarının oluşmasına zemin tutmuştur. Bu gelişmelerin ışığında TX2 bilgisayarı ile Q-32 bilgisayarı arasında dial-up telefon hattı yani bizim çevirmeli hat olarak bildiğimiz bir modem ve telefon hattı kullanarak haberleşme sağlanmıştır. Bu kurulan ilk 'wide-area' dedikleri yani Türkçe karşılığı geniş alan olan bilgisayar ağı olmuştur. 1966'da Roberts, DARPA'da bilgisayar ağ kavramını geliştirerek 1967'de fikirlerini ARPANET adı altında yayınlamıştır.

İlk bağlantı 1969 yılında Los Angeles'taki California Üniversitesi, Stanford Araştırma Enstitüsü, Utah Üniversitesi ve Santa Barbara'daki California olmak üzere ARPANET'i oluşturan dört merkezin ana bilgisayarları arasında bağlantı yapıldı ve internet teknolojisinin ilk sürümü ortaya çıkmış oldu (Akbal ve Balık, 2006, s.1).

İlerleyen yıllarda bilgisayarlar hızlı bir şekilde ARPANET'e bağlanmış ve çalışmalar devam etmiştir. 1970'de Network Control Protocol(NCP) adı verilen ilk ARPANET protokolü tamamlanmış oldu. Amerikalı bir mühendis olan Bob Kahn, ARPANET'in projesinde önemli bir rol oynamıştır. TCP/IP (İletim Kontrol Protokolü/İnternet Protokolü) protokollerinin ortak mücitlerinden biri olmuştur. ARPANET'e bağlı olan bilgisayarlar arasındaki iletişimi daha kolay hale getirmiştir. 1972'de Kahn, bu yeni ağ teknolojisi ile birlikte ilk uygulamalarda tanıtılmaya başlanmıştır.

Yine 1972'de ilk uygulama olan "elektronik posta" hizmeti de tanıtılmıştır. Mart ayında BBN'den Ray Tomlinson, e-mail için mesaj gönderme ve alma programlarını yazmıştır. Daha sonra Roberts, buna ek olarak bazı yeni uygulamalar(list, file, forward, respond gibi) geliştirmiştir. Bundan dolayıdır ki e-mail en yaygın ağ uygulamasıdır. Bu olay, bugün gördüğümüz pek çok farklı uygulamanın da habercisi olmuştur (web, 2013, para.9).

1983'te ARPANET kullanıcıları TCP/IP protokole geçiş yaptıktan sonra ARPANET kaldırılmıştır. ARPANET'in kapatılışı ile TCP/IP protokolü kullanılmaya devam edilmiş ve geliştirilmiştir.

Tüm gelişmelerle birlikte bilgisayar ve internet çağında artık yeni bir dönem başlamıştır. Araştırmaların başlangıcı olarak Amerika Birleşik Devletleri ülkesini savunma amacı gütmüştür ancak zamanla internet teknolojisi insanların birbiri ile veri alışverişi, bilgi, iletişim ve haberleşme vb. amaçlarla kullanılmaya başlanmıştır. O

dönem için ciddi anlamda büyük bir keşif olmuştur. Çünkü uzaklık gözetmeksizin interaktif iletişim kurulmaya başlanmış ve bu durum internetin Dünya çapında hızla yayılmasına sebep olmuştur. Yaşanan hızlı gelişim McLuhan'ın ortaya attığı “Global köy” teorisi bağlamında “köy”ün bir ferdi olan bireyler yaratırken geçmişte çok da hızlı ve kolay olmayan iletişimin artık daha hızlı ve kolay olmasını sağlamış ve internet kendisini değiştirirken insanları da değiştirmeye/tektipleştirmeye başlamıştır.

Bu durumun en bariz etkenleri; zaman ve hızdır. İnternetin ortaya çıkışı ile ağ sistemi birleştiğinde zaman ve hız engeli ortadan kalkmıştır. İnternetin, insanlık tarihinde diğer icatlara göre en kısa sürede ve en çok kullanıcıya ulaşan icat olmasına olanak sağlamıştır. Dünya çapında hızla yayılmasına rağmen Türkiye’de internetin yayılımı daha yavaş olmuş ve ilk kullanılmaya başladığı günden bugüne kullanıcı sayısında yükselen bir ivmeyle artış gözlenmiştir.

1.2. TÜRKİYE’DE İNTERNETİN GELİŞİMİ

İnternetin gündelik hayata girdiği anda kullanıcıları içine çeken ve merakla birlikte yeniliğe ilgi uyandıran güçlü bir yanı olmuştur. Ülkemizde, Avrupa’ya kıyasla daha yavaş ilerleyen bir internet gelişiminden söz edilmesinin sebebi altyapısaldır.

12 Nisan 1993 yılında TÜBİTAK-ODTÜ (TR-NET) işbirliği ile DPT projesi çerçevesinde Türkiye global internete bağlanmıştır. 64 kbit/san hızında ki bu hat ODTÜ’den uzun bir süre ülkenin tek çıkışı olmuştur. Daha sonra Ege Üniversitesi (1994), Bilkent (1995), Boğaziçi (1995), İTÜ (1996) bağlantıları gerçekleştirilmiştir (Parlak, 2005, s.10).

Bununla birlikte 1996’da Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi (ULAKBİM) oluşturulmuş, Türkiye çapında eğitim ve araştırma kuruluşlarını birbirine bağlayarak Ulusal Akademik Ağ (ULAKNET) adında bir iletişim ağı kurulmuş ve bilgi hizmetleri verilmiştir.

Türkiye’de tüm bu gelişmeler olurken internet kullanımında artış olmamıştır. Bunun başlıca sebeplerinden biri sosyo-ekonomik, diğeri de kültürel değerlerdir. O dönem toplumun teknoloji kullanımına, alışkanlıklarına ve ihtiyaçlarına bakıldığında bilgisayarın lüks kullanım sınıfına girdiği rahatlıkla söylenebilir ve bilgisayarın evlere

girişinin daha ileri zamanlarda doğallaştığı belirtilebilir. Durum böyle olunca internetin yaygınlaşma hızı günümüze oranla daha yavaş olmuştur. Araç olmadan kullanılamayan internet ağı, sırasıyla araçsal gelişimin ve ağsal gelişimin meydana gelmesi ile bir dönüşüme uğramıştır. Dönüşüm aynı zamanda ağın sosyokültürel boyutta gücünü arttırmıştır. Bu süreçte internet kafeler yaşanan kırılmanın öncelikli sebebi olmuştur

1990'lı yıllarda internet kafeler, herkesin evinde kişisel bilgisayarlarının olmaması sebebiyle halkın internete erişim sağlayabilmesi için kurulmuştur. “Eva Pascoe ve Gene Teare adındaki yöneticiler 1994 yılında İngiltere’de ilk internet kafeyi kurmuşlardır (MEB, 2008, s.16)”. Bu kafeler kullanıcılara hem sosyalleşme hem de internete erişim imkanı sağlamıştır. Türkiye’de İnternet kafelerin varlığı, bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaşmasında etkin rol oynamıştır.

Zaman geçtikçe internetin ulaşılabilirliği daha da artmıştır. Bunun sebebi DSL internet çağından daha ucuz ve hızlı olan ADSL internet çağına geçişi olmuş, bir diğer sebebi ise bilgisayar ve teknolojik araçların seri üretim ile maliyetleri düşük olarak üretilmeye başlanması ve insanların alım gücünün artması olmuştur.

Bu döneme kadar geleneksel iletişim araçlarının belirli bir noktadan sonra sınırlı kalmasına karşı, sosyalleşme, internet ve uygulamalar iletişimi bir üst düzeye taşımıştır. Haberleşme, bilgi aktarımı, eğitim, sosyalleşme gibi alanları arkadaşlık siteleri, sosyal medya olarak en yaygın kullanılan Twitter, Facebook gibi siteler ele geçirmiştir. Fiziken aynı mekanı, zamanı paylaşmayan; farklı şehirlerde, ülkelerde bulunan kişiler internet aracılığı ile aynı platformda, aynı zamanı paylaşabilir hale gelmiştir. Böylece interaktif iletişimin en büyük örneği can bulmuştur. Daha sonrasında kullanımı ve erişimi daha kolay olan internet, internet kafelerden ve evlerden dışarı taşıp çoğu mekanda Wi Fi işareti ile özdeşleşen mekanlara dönüşmüştür. Birçok alanda, kapalı ve açık alan olmak üzere, internete ulaşmak mümkün olmuştur. Bu değişimle birlikte, internetin kullanımı sadece bilgi alış verişi, haberleşme ile sınırlı kalmayıp bizlerin sosyalleşme kavramını biçim/içerik olarak değiştirdiği bir döneme girilmiştir.

Teknolojinin getirdiği birçok imkanla birlikte bilgisayar ve internet kombinasyonunda durmaksızın yazılımlar/programlar ve siteler artmaya, eskiden kısıtlı seçenekleri olan

internetin artan seçenekleri insanları daha da cezbetmeye başlamış, her yaş ve toplumsal sınıfa hitap eder olmuştur.

Bilgisayarların başta masaüstü olması taşınabilirliğini zora sokarken, laptop (diz üstü) çağı başlamış ve bununla birlikte istenilen yere götürme ve kullanma şansı olmuştur. Teknolojinin araçsal ve yazılımsal gelişimi, pratik kullanım ve rahat taşınabilirlik üzerine olan çalışmalar, insanın bir parçası olarak tasarlanan akıllı telefonların devrini başlatmıştır. Artık her yere kolayca götürülebilen, kısmen bilgisayarların sağladığı imkanlar ufak bir telefonun içine sığdırılmıştır. Uygulamalar ve programlar aracılığı ile dünyanın her yerine ulaşmak artık bir tık uzaklıktadır.

Önce bilgisayarların, sonra internetin ve daha sonra cep telefonlarının getirdiği bu teknolojik yeniliklerle iletişim ve bilgiye ulaşmanın adı sosyal medya olmuştur. Sosyal medya denmesinin sebebi ise kitle iletişim araçları ile kıyaslanmasıdır. Kitle iletişim araçları telefon telgraf gazete vb. kapsar. Burada bilgiler tek bir merkezden tüm kitleye dağıtılmakta ve bilgiye ulaşımı daha zor ve sınırlı bir hale getirdiği görülmektedir. Sosyal medya ise internetin ve bilgisayarların yarattığı interaktif bir iletişim dünyayı kapsayan bir ağ haline gelmiştir.

1.3. SOSYAL MEDYA

İnternetin temelini oluşturan ve sosyal medyanın var olmasına sebep Web sisteminin oluşturulmasıdır. Web 1.0 sistemi okuma, dosya veya program indirmek için kullanılmaktaydı ve insan etkileşimi yoktu.

Web 1.0 yetersizliğinden dolayı Web2.0 doğmuştur. Web2.0: web'de insan etkileşimi olarak nitelendirilebilir. Yani İnternet kullanıcılarının ortaklaşa ve paylaşarak yarattığı sistemi tanımlar. İnternet kullanıcılarına sunulan içeriğin kullanıcılar tarafından oluşturulmasına ve bu içeriklerin başkaları ile paylaşılabilmesine olanak vardır (Kutup, 2010, s.11).

Web2.0'dan sonra günümüzde Web3.0 ile ilgili çalışmalar devam etmektedir. Bu bağlamda internetin doğuşu ile günümüz ve geleceği web sistemi içerik olarak birbirlerinden ayrılmışlardır. İnternetin temeli Web1.0 ile belirtilmektedir. Bu dönemde kullanıcılar interneti sadece bilgi almak için kullanmışlardır. Web.1.0 sisteminde,

kullanıcılar tek taraflı bilgi alıp herhangi bir geri bildirimde bulunmak ve mevcut olan bu bilgi için kullanıcılar tarafından içeriğe müdahale etmek, yorumda bulunmak veya katkı sağlamak mümkün olmamıştır. Bu nedenle, siteyi yöneten kişilerin verdiği bilgiler kullanıcılar tarafından geri dönüş olmaksızın alınmıştır. Kullanıcı profiline değişmesi, mevcut bilginin yetersiz kalmaya başlaması, kullanıcıların içeriğe müdahale etmek istemesi, paylaşım ve etkileşim ihtiyacı gibi sebeplerle Web2.0 teknolojisi geliştirilmiş ve bununla birlikte sosyal medya çağı başlamıştır.

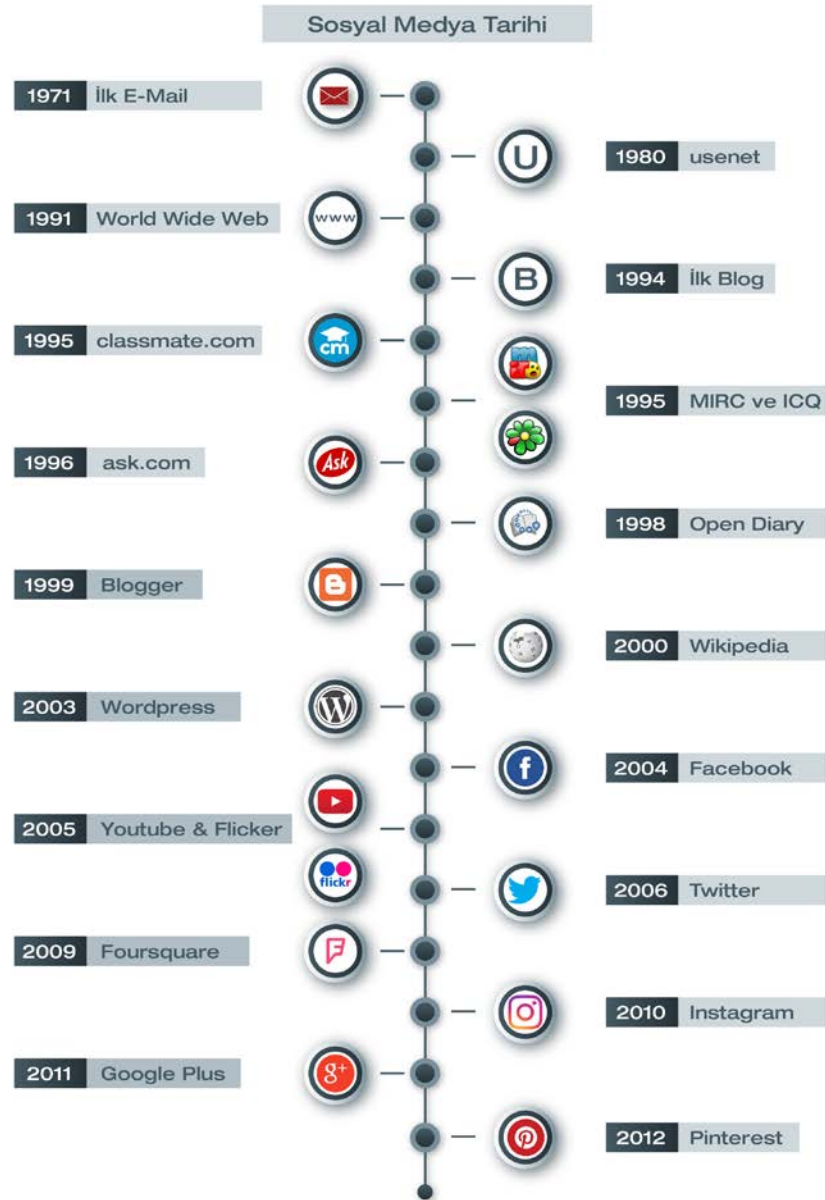
Web 1.0'ın statik, program tabanlı ve tek kişilik üreticiliği karşısında “Web 2.0'ın dinamik, kullanıcılara içerik yaratma imkânı veren ve sosyal tabanlı olması durumu, sosyal medyanın doğuşunda önemli bir yer tutmaktadır (Bozarth, 2010, s.11)”.

Sosyal medya ve Web 2.0 kavramları genelde aynı tanımlamalar şeklinde kullanılsa da birbirlerinden ayrı kavramlardır. Bundan dolayı bu iki kavram, belli noktalarda farklılık göstermektedir. “Web 2.0 bir uygulamalar platformuyken, sosyal medya bu altyapıları kullanan iletişim araçlarının bütününe verilen addır (Yayla, 2010, s.59)”. “Web 2.0, sosyal medyanın teknik boyutu olarak öne çıkar ve çevrimiçi servisleri ve teknolojileri içeren, sosyal aktivite ve medya yaklaşımı içermesine gerek duyulmayan bir kavramdır (Lietsala ve Sirkunan, 2008, s.18)”. “Bir başka tanıma göre sosyal medya; birbirinden bağımsız olarak gelişmiş ve tüketicilerin kendi içeriklerini yansıtabilmelerini ve başkalarıyla paylaşmalarını sağlayan çevrimiçi uygulamalardır (Gülsoy, 2009, s.245)”.

Sosyal medyanın ortaya çıkması, Ray Tomlinson tarafından 1971 de atılan ilk elektronik posta ile olmuştur. Bu gelişme ile birlikte 1980 yılında Jim Ellis ve Tom Truscott tarafından kurulan Usenet takip etmiştir. Usenet; dünya genelindeki internet kullanıcılarına mesaj atma imkânı sunan bir tartışma platformudur. Daha sonra 1991'de www servisi bulunur. Www (world wide web) Türkçe karşılığı dünya çapında ağ servisi olarak ifade edilir. Bu sayede internet ortamında bilgi sunumu, aktarımı ve paylaşımı sağlanmıştır. Web'in daha sosyal hale gelmesinin temelleri 1994'te ilk blog ile oluşturulmuştur. 1995'te eski sınıf arkadaşlarını bulmak üzerine kurulu Classmates.com'un ortaya çıkması insanlar arasındaki gerçek sosyal ilişkilerin dijital bir platform üzerinden yürütülebilmesinin mümkün olduğunu ortaya koymuştur.

İki yıl sonra “Weblog” kavramı da ile blog yazarlarının “Weblog” terimini “we blog” (Blogluyoruz) olarak nitelendirmesiyle blog kavramı oluşmuştur. İnternet hızının gittikçe arttığı ve geniş bant servislerinin çoğalması ile MySpace (2003) ve Facebook (2004) gibi yeni sosyal ağ siteleri kurulmuş ve sosyal medya oluşma aşaması bu şekilde gelişmiştir (Kaplan ve Haenlein, 2009, s.60).

Sosyal medya tarihine genel olarak bakıldığında belli bir tarihsel akışın ve gelişimin olduğunu görülür. Daha iyi takip edebilmek için aşağıdaki şema incelenebilir;



Tablo 1. Gözde Akdemir, 2018, Sosyal Medya Tarihi Grafiği

Sosyal medya tarihine bakıldığında sosyal ağların gelişme grafiğinin hızla yükseldiği görülmektedir. Bu sosyal ağlar sürekli bir etkileşim hali içinde olmaktadır. Birbirlerini ürünler, markalar, servisler, kişiler ve problemler hakkında eğitmek niyetiyle tüketicilerin yarattığı, ön ayak olduğu, belirlediği ve kullandığı bir takım yeni çevrimiçi enformasyon kaynaklarının bulunduğu bir medya formu olan sosyal medya; teknoloji, sosyal etkileşim, katılım ve içerik yaratımı kavramlarını içeren genel bir tanımdır. Sosyal medya bir takım temel özelliklere sahiptir. Bunlar;

Katılım: Sosyal medya, istekli olan herkesi katkı yapma ve geri dönüş sağlama konusunda cesaretlendirmektedir. Bu durum; medya ve kitle arasındaki çizginin silikleşmesine, yani “içerik oluşturan” ve “takip eden” tanımlarının net olan ayırımının azalmasına yol açmaktadır.

Açıklık: Sosyal medya servislerinin birçoğu geri bildirim ve katılıma açıktır. Oylama, yorumlama ve bilgi paylaşımını teşvik etmektedirler. İçeriğe ulaşmada ve içeriği kullanmada nadiren giriş engelleri bulunmaktadır. Zaten, şifre korunaklı içerikler kullanıcılar tarafından çok fazla benimsenmemektedir.

Karşılıklı Konuşma: Geleneksel medya “yayıncılık” ile ilgiliyken (içerik bir kaynaktan izleyicilere dağıtılıyor) sosyal medya daha çok iki yönlü bir iletişim ve etkileşim sağlamaktadır.

Topluluk: Sosyal medya, toplulukların hızlıca oluşmasına ve etkili bir iletişime sahip olmasına izin verir. Topluluklar ortak ilgileri paylaşırlar.

Bağlantılı olma: Sosyal medya sitelerinin birçoğu bağlantılı olma özelliklerini geliştirmekte ve diğer sitelere, kaynaklara ve kişilere link vererek trafik sağlamaktadırlar (ICrossing, 2008, s.5).

Yukarıda belirtilen özellikler sosyal medya ile paylaşılan içerik ve uygulamalar sayesinde kullanıcılar aradıkları ve ilgilendikleri içeriklere zorlanmadan ve hızla ulaşabilmektedirler. Sosyal medyada içerik kullanıcılar tarafından oluşturulduğundan sürekli birbirileri ile iletişim halindedirler. Yani hiçbir sınırlama olmadan her türlü etkileşimin, anında tepki ve cevap verme olasılığının olduğu bir alandır. Sosyal medya; hiçbir engel tanımayan, etkisi yüksek, iletişimi kuvvetlendirip hızını artıran, kitle iletişim ortamlarını teknoloji ile bir araya getirerek iletişim ortamında yeni bir dönem başlatan araçlar olarak tanımlanabilir. Yani diğer bir ifade ile zaman ve mekân sınırlaması olmadan her türlü bilgi, fikir ve düşünce paylaşımının ve tartışmanın olduğu iletişim biçimidir.

Sosyal medya araçları bireyler üzerinde etki oluşturmaktadır. İletişim, her şeyden önce bilgi alışverişidir. Bu alışverişin amacı; bir şeyleri anlamak, anlatmak, öğrenmek ve öğretmek gibi ihtiyaçların giderilmesidir. Bu ihtiyaçların giderilmesi amacıyla başlayan iletişim sürecinde yaşanan olgu, etkileme ve etkilenme sonucu gerçekleşen etkileşimden kaynaklanmıştır. Diğer bir ifade ile sosyal medyada kullanıcıların birbiri ile iletişime geçerek ortak fikir ve düşünceleri hayata geçirebilmek için bir akım, bir enerji furyası meydana getirebilir.

1.3.1. Sosyal Medya Araçları

Sosyal medya kullanıcısı her geçen gün artmakta ve bu artışa medya araçlarının varlığı ve gelişimi sebep olmaktadır. Medya araçları genelde kişisel profilin oluşturulması, bilgi paylaşımının açık olması gibi birçok imkan sağlamaktadır. Sınırsız bilgi paylaşımının özgür olması ifadeyi kolaylaştırması pozitif bir etkiye neden olabileceken zaman içinde birçok açıdan olumsuz yönleri ve etkileri de baş göstermiştir.

Sosyal medyayı daha iyi tanımak ve irdelemek için sosyal medya araçlarına ve sosyal medya sitelerine daha yakından bakmak gerekmektedir. Sosyal medya araçlarının tanımı ve içerik özellikleri kişiden kişiye değişmektedir. Bu özellikleri Constantines ve Fountain (2008) Web 2.0 teknolojisini uygulama tiplerine göre sosyal medya araçlarını beş temel kategoride sınıflandırmaktadır:

Bloglar: Bloglar çevrimiçi günlükler olup web2.0 uygulamasında yaygın olarak kullanılan sosyal ağ siteleridir. Kullanıcılar yaşadığı deneyimleri, araştırmaları, bilgileri gibi içerik paylaşımında bulunarak aktarmaktadır. Buna örnek olarak; <http://gizmodo.com> verilebilir.

Sosyal Ağlar: kullanıcıların kişisel paylaşımlarında (içerikler) iletişim ve bilgi alışverişini için erişimi sağlayan uygulamalardır. Buna örnek olarak; myspace, facebook verilebilir.

İçerik Toplulukları: Belirli içeriklerin organize edilmesini ve paylaşılmasını sağlayan türden web siteleridir. Bunlar video, fotoğraf, sosyal işaretleme gibi içerikli paylaşım siteleridir. Bunlara wikipedia, instagram, flickr, youtube vs gibi örnekler verilebilir.

Forumlar/İlan Tahtaları: Genellikle özel ilgi alanlarına yönelik fikirlerin ve enformasyonun değiş tokuşunu sağlayan sitelerdir. Epinions, personaldemocracy python bu kategoride kabul edilebilir.

İçerik Toplayıcılar: Kullanılmak istenilen web içeriğini tamamen kullanıcıların kendilerine uyumlu hale getirmesine izin veren uygulamalardır. Bu siteler Real Simple Syndication ya da Rich Site olarak bilinen bir teknik kullanmaktadır. uk.my.yahoo.com, google.com/ig, netvibes.com siteleri bu kategoride düşünülebilir (s.3).

Genel olarak sosyal medyanın belli temellerden oluştuğunu görürüz. Bu özellikler kullanılan birçok uygulamada net bir şekilde görmemiz mümkündür. Birçok kullanıcı yukarıda belirten özellikler ile uygulamaların sağladığı olanakları değerlendirmektedir.

1.3.2. Sosyal Ağ Siteleri

Sosyal ağlar, internet kullanıcılarının birbirleriyle tanışması, içerik paylaşımında bulunması, tartışma ortamının olması, ortak ilgi alanlarını oluşturulması ile insanların bir araya gelebileceği gruplar haline getiren internet siteleridir. Sosyal ağ kullanıcıları, kendilerine profil oluşturarak arkadaşları ile irtibat sağlayıp bazı ağlar kurarak, kendi oluşturdukları içerik ve bilgilerini paylaşmaktadır (Zafarmand, 2010, s.25). Sosyal ağlar iletişim amaçlı kurulmanın dışında eğlence amaçlı da kullanılabilirler.

Sosyal ağlarda kullanıcı sayfaları kendi özelliklerine göre tasarlanmaktadır. Yani her kullanıcı kendini anlatan ve tanıtan profiller oluşturmaktadır. Sosyal ağ siteleri, kullanıcıların hem kendilerini hem de sosyal ağlarını temsil eden profillerine odaklanmaktadır. Böylece kullanıcı, diğer profil sahipleri ile bağlantı kurmakta ve kendisiyle bağlantı kurulmasına imkan sağlamaktadır. Sosyal ağların en önemli özelliği yabancılarla tanışma olanağı sunmasından ziyade günlük hayatta tanıdığı kişilerle irtibat kurma imkânı vermesidir. Bu sayede insanlar başka şekilde oluşturamayacağı bağlantıları oluşturmaktadırlar. Çoğu zaman sosyal ağ sitelerinin kullanıcılarının amacı, yeni insanlar tanımaktan öte, normal şartlarda kolay bir şekilde tanışma imkanı yaratamayacağı, bir araya gelemeyeceği çevresindeki insanlar ile sosyal ağ üzerinden bağlantı kurmasıdır.

İnternetin verdiği olanaklar ile birlikte birçok ağ sitesi kurulmuştur ve gün geçtikçe de artmaktadır. Günümüzde sık kullanılmış veya kullanılan başlıca sosyal ağ siteleri ve uygulamaları vardır, bu sosyal ağlar Türkiye genelinde de hatırı sayılır kullanıcı oranlarına sahiptir. Bu ağlar popülerliğine göre sıralanması gerekirse:

Facebook

Instagram

Twitter

Foursquare ve Swarm

Snapchat

Pinterest

Vine

Facebook: Facebook Mark Zuckerberg tarafından kurulmuştur. 2004 yılında the facebook olarak aktif duruma gelen site sadece Harvard Üniversitesi'ndeki öğrencilerin profillerinden oluşmuştur. Burada amaç kişisel profillerin oluşması ve herkese ya da özel mesajlarını paylaşabilceği bir platform oluşturmaktır. Daha sonrasında 'the facebook' 2006 yılında sadece facebook olarak devam etmeye başladı. İlk kurulduğunu sadece Harvard Üniveristesi öğrencilerine açık olmasına karşın daha sonrasında herkese açık olarak devam ederek kullanıcı sayısını hızlı bir şekilde arttırmıştır. Dünya çapında ses getiren bir sosyal ağ sitesi olmaya başarmıştır. İnsanların arkadaş çevresini çok kolay bir şekilde bulmasına, arkadaş grupları oluşturmaya ve veri paylaşımına olanak sağlamıştır.

Instagram: ABD 'nin en iyi üniversitelerinden biri olan Stanford Üniversitesi' nden mezun iki genç tarafından kurulmuştur. Bu iki genç Kevin Systrom ve Mike Krieger, Instagram'ı kurmadan önce silikon vadisinin önde gelen şirketlerinde tecrübe ve deneyim kazandıktan sonra oluşturdukları fotoğrafları kolayca düzenleyen ve bunu arkadaşlarıyla paylaşmaya olanak sağlayan bir fikri ortaya koymuşlardır. Daha sonra bunu bir an önce hayata geçirmek için çalışmalara başlamışlar ve bugün dünyanın en fazla kullanılan fotoğraf düzenleme ve paylaşım uygulamalarından biri haline getirmişlerdir. Instagram, kullanıcılar tarafından cep telefonları ile çektikleri sıradan fotoğrafları instagramın sunduğu filtrele ile güzel hale getirerek herkesin paylaşımına sunmaktadır.

Twitter: Başlangıçta twitter fikri birkaç kişinin bir araya gelmesi ile olgunlaşmıştır. Fakat hayata geçmesinde etken rol oynayan kişi Jack Dorsey dir. Jack Dorsey, SMS

yoluyla küçük gruplara o anda ne yaptıklarını anlatabilecekleri bir proje oraya atar. İşte bu proje Twitter'ın temeli olmuştur. Bu fikir üzerine güçlü bir beyin fırtınası başlar ve bu fikir bugün tüm dünyaya ulaşır. 140 karakterler ile anlık kısa twitler atılmaya başlanmıştır. Twitter'ın simgesi de anlamından çok uzak değildir. Kuş logosu, kuşların cıvıltısından yola çıkılarak konuşmayı çağrıştırdığı için seçilmiştir. Twitter logosunda yer alan meşhur kuş bir erkektir ve adı Larry'dir. Eskiden daha sert ve göze kaba gelen kuş logosu artık daha yumuşak ve güzel bir hale getirilerek tasarlanmıştır. Twitter konuşma, etkileşim aracı olarak kullanılmasının yanında şirketler tarafından reklam aracı olarak da kullanılıyor. Firmalar kendi adlarında açtıkları Twitter hesaplarında tüketicilerine rahatlıkla ulaşabilmekte, yeni ürünlerin, markaların tanıtımını yapmakta hatta ufak çapta dağıttıkları hediyelerle tüketicilerin ilgisini çekmeyi başarmaktadırlar. Sadece şirketler değil, ünlü isimler de Twitter'ı oldukça aktif kullanarak hedef kitlelerine ulaşmaktadır. Twitter'ı aktif kullanan bir diğer kesim ise siyasetçilerdir. Twitter, özellikle seçim dönemlerinde politikacıların en etkili propaganda aracı olarak görülmektedir.

Foursquare ve Swarm: Kurucuları Dennis Crowley ve Naveen Selvadurai'dir. Ağ, sosyal ağ, akıllı telefon olarak adlandırılan cihazlara Foursquare'in yazılımı yüklenerek kullanabilmektedir. 2009 yılında kurulan Foursquare, mobil cihazlarda kullanılan konum-bazlı, mekan odaklı bir sosyal ağdır. Uygulama kullanıcıların akıllı telefonlarındaki GPS sistemini kullanarak nerede olduklarını belirliyor ve kullanıcılar uygulamayı kullanarak farklı yerlerde “check-in” yapabiliyor. Mekanlarda check-in yaptıkça kullanıcılar puan ya da rozet kazanıyorlar. 2014 yılında Foursquare ve Swarm olarak ikiye ayrılarak, alışlagelmiş sosyal ağ stratejilerinden farklı bir yol izlemektedir. Foursquare daha çok yeni mekan ve yerler keşfetmeye yönelik başka bir uygulama halini alırken, Swarm daha çok check-in odaklı bir oyunlaştırma uygulamasına dönüşmüştür.

Snapchat: Snapchat'ın ilk adımlarını Evin Spiegel ve arkadaşları olan Bobby Murphy ve Reggie Brown ile tanışması ile başlamıştır. Fakat daha sonra kurucusu Evan Spiegel ile Snapchat devam etmiştir. 2012 yılında ders projesi olarak ortaya konulan Snapchat kısa sürede ders projesi olmaktan çıkmış ve dünya çapında sosyal ağ konumuna gelmiştir.

Bu uygulamanın özelliđi internet üzerinden kullanıcıların birbirlerine 1 ila 10 saniye aralığında video ve fotoğraf gönderebildiđi bir mobil uygulama olmasıdır. İOS ve Android'lerde kullanılabilen uygulamanın en büyük özelliđi, gönderilen fotoğraf ve videoların maksimum 10 saniye içerisinde kaybolmasıdır. Fotoğrafınızı veya videonuzu gönderdiğiniz kişinin kayıt edememesi ve sadece isterse ekran resmini çekebileceđi ayrıntısı, gençler tarafından oldukça tercih edilen bir uygulamaya dönüşmüştür.

Pinterest: Son yılların en çok yükseliş gösteren sosyal medya platformlarından biri olan Pinterest; Paul Sciarro, Evan Sharp ve Ben Silbermann isimlerindeki üç ortak tarafından 2010 yılında kurulmuştur.

70 milyondan fazla kullanıcıya sahip olmasına rağmen Facebook, Twitter, Instagram, vs. platformlar kadar çok tercih edilmemektedir. Bunun başlıca sebebi yetersizliđi değildir. Pinterest'in kuruluşu itibariyle daha özgün ve daha spesifik alanlara hitap etmesidir.

Pineterest, tamamen görsel veya video paylaşmaya yönelik bir sosyal medya aracıdır. Dekorasyon, moda, mimari, mobilya, yaratıcı fikirler ve tasarımlar, vs. aklınıza gelebilecek her konuda resimler veya videolar paylaşabilir ve başkalarının paylaştıklarını da "pin"leyerek kendi panonuza yerleştirebilir ve diđer kullanıcıların göz atmasını sağlayabilirsiniz.

2009'da tasarlayıp 2010'da piyasaya sürmek suretiyle 3 kafadarın yaptığı bu girişim; günümüzde 300'den fazla çalışanı ile hizmet vermeye devam etmektedir.

Vine: Vine, Dom Hofmann, Rus Yusupov ve Colin Kroll tarafından Haziran 2012'de kurulmuştur. Şirket, Ekim 2012'de Twitter tarafından 30 milyon dolarlık bir rapor için satın alınmış ve Vine resmi olarak 24 Ocak 2013 tarihinde iOS cihazları için ücretsiz bir uygulama olarak başlatılmıştır. Ücretsiz olarak kullanıma sunulan bu yazılım kullanıcılarına 7 saniyelik videolar çekme imkanı sunuyor. Ayrıca video çekimi sırasında videolar durdurulup tekrar başlatılma özelliđine de sahiptir.

Sosyal medyada büyük bir önem kazanan Vine'ı kullanabilmek için belli yazılımlara sahip olup, akıllı telefon veya tablet bilgisayara ihtiyaç vardır. Popüler bir uygulama

olmasına rağmen 2016'da kapanmıştır. Bunun sebebi diğer rakip olan uygulamalarla başa çıkamaması olmuştur.

Sosyal medyada sık kullanılmış ya da kullanılan bu uygulamaların izlerini hayatın her anında görmek mümkündür. Bunun en önemli sebebi teknolojinin sunmuş olduğu imkanlardır. Bunun en göze çarpan örneği ise akıllı telefonlardır. Bir bilgisayarda yapabileceğiniz birçok şeyi akıllı telefonlarda yapmak mümkündür. Telefonlar ile internetin buluşmasıyla sosyal medyanın insanın günlük yaşantısına sürekli var olmasına sebep olmuştur. Bununla birlikte sosyal ağların çoğalması kaçınılmaz olmuş sınırsız bilgi paylaşımının olması kullanıcılar için fayda sağlamıştır. Öncelikle bilgiye erişim hızlanmış ve kolaylaşmıştır. Ancak kullanıcıların çoğu kişisel profiller oluşturduğu için zamanla bunun kontrolsüz kullanımı başlamıştır. Sitelerin çoğunda belli başlı kurallar olmasına rağmen çoğunluğu tamamen serbest bir şekilde kullanmaya devam etmiştir. Herkes özgürce fikirlerini paylaşırken bilgi akışının doğruluğu tartışılmadan kabul edilmeye başlanmıştır. Bununla birlikte kişisel beğenin ön plana çıktığını görmek mümkündür. Takipçi sayısı, beğenilme ya da beğenilmeme söz konusu olmaya başlamıştır.

Bütün bu ele alınan konular değerlendirildiğinde sosyal medyanın insanlar üzerinde belirli etkiye sahip olduğu açıkça görülür. İnsan zihninde ve davranışlarında kaygıya yol açtığı ve bu sisteme ayak uydurmak için belli biçim ve kalıplara girildiği görülmektedir.

2. BÖLÜM

BİR BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYA

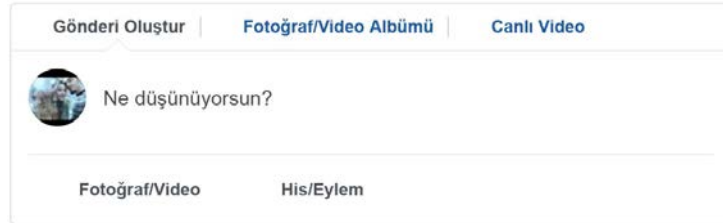
2.1. SOSYAL MEDYANIN PSİKOLOJİK AÇIDAN İNCELENMESİ

Yeni medyaya erişim eski iletişim teknolojilerine kıyasla kullanıcılara daha çeşitli ve göreceli iyi olanaklar sağlamıştır. Günümüzde yeni medya yani sosyal medyanın sunduğu içerikler ve oluşturulan içeriklerin paylaşımı sosyal medyanın hızla yaygınlaşmasında ve benimsenmesinde büyük bir etken olmuştur. Bununla birlikte dikkati çeken hususlardan biri de sosyal medya aracılığı ile paylaşılan bilgilerin diğer kullanıcılar tarafından da görülmesidir. Teknolojinin gelişmesi ile çağımızın bilgi aktarma, bilgi paylaşma ve bilgiye ulaşma süreçlerinde de gelişmeler yaşanmasını sağlamıştır. Bu sistem ile birlikte interaktif sistemlerin kullanıcılarla buluşması, mobil iletişim araçları kameralar, görüntülü konuşma, sesli mesajlaşma ve benzeri sistemlerle çevrim içi platformlarla birlikte iletişim ve etkileşime yeni bir boyut kazandırmıştır.

Hızlı ve kolayca paylaşılan bilgiler diğer kullanıcılara ulaştırılabilmesini avantaj sağlamasının yanı sıra sosyal medyanın toplumu birçok anlamda etkilediği görülmektedir. Sosyal iletişim platformları internet ortamında yapılan ticari satıştan, eğlenceye, eğitime, sosyalleşmeye kadar sayısız imkan sunmaktadır ve bu gücünü bireylerden temin etmektedir. Tüm bunları ele aldığımızda sosyal iletişim ortamlarının vazgeçilmez olduğu görülmektedir.

Yeni iletişim ortamlarının temelinde de sözlü, yazılı ve görsel öğeler vardır. İletişim teknolojilerinin gelişimi ve değişimine bağlı olarak yeni kültür biçimleri ortaya çıkarmış ve çoklu iletişim tarzları sayesinde küresel ifadeler içermiştir. Sosyal medya, toplumda bulunan tüm bireylere içinde yaşayabilecekleri bir sanal dünya yaratmaktadır. Sosyal iletişim ortamları kullanıcıların fikir, duygu ve düşüncelerini her hangi bir sansür uygulamak zorunda kalmadan paylaşabildikleri ve içeriklerin kullanıcılar tarafında oluşturulma özelliği ile günümüzün en önemli konularından bir tanesidir. Bu sebeple hem kurumlar hem de profesyonel olmayan kullanıcılar sosyal iletişim ortamlarında

paylaşımında bulunarak duygu, düşünce ve fikirlerine ortak aramakta aynı düşüncede olan kullanıcılar ile bir topluluk oluşturarak aktif bir güce dönüştürmektedirler. Bunun en somut örneği facebookta yer alan ‘ne düşünüyorsun’ kısmında rahat bir şekilde kullanıcıların kendilerini ifade edebildikleri bölümdür.



Görsel 4. Facebook Paylaşım Bölümü
Erişim: 19.03.2018 www.facebook.com.

İnternet teknolojisinin sunduğu ve hayatımızda yoğun bir şekilde var olan sosyal medyanın ikili sohbetlerin farklılaşması yani bir nevi samimi olmayan ya da kısa sürede sıkılmaya başlayan insan porteleri ile karşı karşıya kalınmaktadır. Bununla birlikte birinin kendini tanıtmaya zorlaşmaya başlamıştır. Çünkü kişilerin sürekli kendilerini ifade etmek için teknolojiyi kullanması ya da ihtiyaç duyması gerçek dünyadan uzaklaştığına bir işarettir. Gelişen teknolojinin yararları olmasına karşın sosyal medyanın hayatımızda aktif kullanılması kuşkusuz şu anki nesilleri etkilediği kadar gelecek olan nesilleri de etkisi altına alacaktır. “Catells (2005), yaşanan sürecin hayatı nasıl şekillendirdiğini betimlerken interaktif bilgisayar ağlarının, yeni iletişim biçimleri ve kanalları yaratarak, hayatı şekillendirerek, aynı zamanda hayat tarafından şekillendirilip atlanarak büyüdüğünü belirtmektedir (s.2-3)”. Sosyal medyanın sunduğu olanaklar ile özgür düşünme, fikir beyan etme, içerik paylaşmak gibi edinimleri zahmetsiz dile getirmesi ya da uygulaması kişinin bireyselliğinin zamanla kaybetmesi ve teknolojiye ihtiyaç duyarak gereksinimlerini görmesi ile sonuçlanmaktadır. Daha kısa bir deyişle; kolay ve zahmetsiz ihtiyaç duyulan gereksinimlerin sonucu bu çağın ortaya koyduğu asosyal bir insan modeli ile karşı karşıya kalınmıştır.

Özellikle toplumda şimdiki ve diğer nesiller üzerinde psikolojik izler bırakmaktadır. Öyle ki sosyal medyanın kendini sürekli güncellemesi ve uygulamaların artması ile etkisi altına daha hızlı almaya başlamıştır.

2.2. SOSYAL MEDYA; BAĞIMLILIK VE NARSİZİM

Teknolojinin günden güne gelişmesi, internetin ve akıllı telfonların yaygınlaşması ile sosyal medyanın sunduğu uygulamaların sürekli kendini güncellemesi, şehir hayatının yoğun temposuyla kendini sıkışmış hisseden insan; sosyal medyayı bir kaçış aracı olarak görmüş, sanal ortamlarda vakit geçirmeye başlamıştır. Özellikle sosyal medya popüler bir iletişim ve kendini ifade aracı olmuştur. Sosyal medyanın aktif bir şekilde kullanılması toplum üzerinde ciddi etkilere neden olmaktadır. Kişilerin kendilerini temsil eden ve kendilerini sosyal medyada tanıtabileceği bir araç olması, kişilerin nesnel anlatımlardan daha çok öznel anlatımlarla kendilerini ifade etmeye itmektedir.

Kişilerin bu anlatımlarında kendi değer yargılarını kendilerine göre değil diğer kullanıcılara göre değerlendirmesi ve bunun sonucunda da beğeni ve takip oranını artmasını amaç haline getirdiği bilinmektedir. Her ne kadar bunu tüm kullanıcılara adfetmek doğru olmasa da kullanıcıların çoğunda bu psikolojiyi görmek mümkündür. Gündelik hayatta 'like' kelimesinin duyulduğu çağda onay hareketinin temsili simgeleşmiştir (Görsel 5). Yapılan hareketin ya da paylaşılan durumun beğenilmesinden çok onaylanması anlamına gelmektedir.



Görsel 5. Facebook Like Butonu
Erişim: 04.04.2018 <https://bit.ly/2HGfkwA>

Uygulamalar, kullanıcıların profillerini sürekli güncelleme yapmaya yönlendirir. Çünkü talep edilen devamlı etkileşimde bulunmak, yeni şeyler paylaşmaya zorlamaktır. Tek taraflı değil, takip edilen olduğunuz kadar da takip eden de olunmalı ve diğer kullanıcıların paylaşımlarıyla etkileşime geçmeniz beklenmektedir. Bu döngünün içinde sosyal medyaya sürekli ihtiyaç duyulmaktadır. Dolayısıyla sosyal medyayı takip etmek zorunda kalınmaktadır. Akıllı telefonlar ile birlikte bu takip kolaylaşmış, her an her

yerde sosyal medyaya ulaşabilir hale gelinmiştir. Öyle ki günümüzde farklı izlere sahip olan sosyal medyayı takip etmek nefes almak kadar rutin bir hale ulaşmıştır. Kısa bir örnek vermek gerekirse; sabahları uyandıığımızda ilk iş saate bakmakken artık sabahları ilk iş telefona bakıp sosyal medyadaki sayfalarımıza bakmak olmuştur. Modern çağın sunduğu imkanlar geniş kapsamlı ve ulaşabilirliği kolay olsa bile insan hayatını olumsuz bir yöne doğru itmeye başlamıştır. Bu dönüşüm kullanıcıları istem dışı belli kalıplara uyması için zorlamaya başlamaktadır. Kalıplardan kast ettiğimiz kendini sürekli güncelleyen sosyal medyada popüler olan yada daha farklı bir deyişle trend olan uygulamalar ya da paylaşımlara dahil olma zorunluluğudur. Uyum sağlama söz konusudur. Eğer bu istenilen kalıplara uyulmazsa, sonucunda yeteri kadar beğeniye ulaşmak zor olmaktadır.

Kullanıcının sürekli çevrimiçi kalma duygusu hakimdir. “Bağımlılık Türk Dil Kurumundaki tanımlarımından biri olan; Psikotrop bir maddeyle merkezî sinir sistemi arasındaki etkileşmeden doğan ve maddenin keyif artırıcı psişik etkilerini duyumsamak ve bazen de yokluğunun vereceği huzursuzluktan sakınmak için maddeyi devamlı veya periyodik olarak alma isteği olarak açıklanmıştır (web, TDK)”. Sosyal medya kullanımı ve bağımlılık ilişkisini bu cümle ile karşılaştırdığımızda kimyasal ya da somut birşeyin aksine soyut bir haz almadan bahsetmek yanlış olmayacaktır. Kullanıcıların çoğu hayatın belli temposundan sıkılarak kaçmak istediği bir yer haline gelmiştir. Bu sıkıcı temponun etkisinden kurtulmak için bir paylaşım yaparak beğenileri toplamak ya da arkadaş çevresini genişleterek memnuniyet ile birlikte haz duygusuna ulaşmaktadır. Bu aşamada sanal ile gerçek arasında git geller olmaya başlamıştır. Bunun sebebi kullanıcıların kendilerini daha iyi hissetmesi için ruhen iyi hissetmese bile iyi hissettiğini ya da çok keyifli bir gün geçirdiğine dair paylaşımlarda bulunarak realiteden uzaklaşıp kendini başka bir ruh halinde hissetmesidir. Sosyal medyada olumlu paylaşımların yanında olumsuz rahatsız edici paylaşımlarla da karşılaşmak mümkündür. Kullanıcı sosyal medyada bir kaybını paylaştığında beğeni almaya başlaması o anki ruh halini ötelere ve sadece kimlerin takip ettiğini dikkat etmeye başlar. Duyguların gerçekten çok öteye taşındığını görmek mümkündür.

Sanal ortamlarda sosyalleşmeye çalışan bireyler, kendilerini ifade etmek ve sunulan içeriklere dahil olmak için kendisi ile ilgili tüm bilgileri paylaşmaktadırlar. Kullanıcılar

kendilerini tanıtırken iyi görünüm sağlamak için gayret göstermektedir. Özellikle profillerindeki paylaşımlarla (fotoğraf, müzik, film, video paylaşımları gibi) aktif bir çevrimiçi kullanıcı olurlar. Günümüzde özellikle selfi adı verilen Türkçe karşılığı öz çekim olan fotoğraflar ağırlık kazanmıştır. Sosyal medyada kullanılan selfi çekimleri profillerde sadece kendisinin veya kendisinin ön planda olduğu fotoğraflar göze çarpmaktadır. Kişilerin sosyal medyadaki “ben merkezli” bu eğilimleri ve devamlı talepkar, devamlı beğenilme arzusu sosyal medyaya bağımlılıktan, narsist eğilime doğru gitmeye başlar. Gösteri, vitrin toplumu ve vitrinde bir yaşam olarak sürekli kendisi övme ya da diğer kullanıcıların paylaşımlarından daha çok kendi yaptığı paylaşımlara dikkat çekmeye özen göstermekte ve bu eğilimler narsisizm kavramı ile ifade edilmektedir. “Narsisizm; kişinin kendi bedensel ve ruhsal benliğine karşı duyduğu hayranlık ve bağlılık, narsistlik olarak ifade edilir (web, TDK). “Narsisizm kavramı, Yunan mitolojisinde sudaki yansımasını gören ve yansımasına yani kendisine aşık olan ve bir ömür boyu ulaşamayacağı aşkını izleyerek ömrünü tüketen Narkissos’tan gelmektedir. Narkissos imkansız aşkına ulaşma isteğiyle sarılır ve suya düşüp boğularak hayatını kaybeder (Karaaziz ve Atak, 2013, s.46)”. Caravaggio bu Yunan mitolojisindeki Narkissos’u güzel ifade ettiğini görülmektedir.



Görsel 6. Caravaggio, 1599, Narcissus
Erişim: 18.04.2018 <https://bit.ly/2Iz0cEV>

Sosyal medyadaki bağımlılık ve narsist eğilimler Narkissos'taki gibi bireylerin kendilerini tüketmesine neden olmamaktadır. Narsistliğin vermiş olduğu empati duygusunu köreltmesi benlik duygusunu çok daha ön plana çıkartarak gerçeklikten uzaklaşmasına, hakiki ilişkilerden daha çok yüzeysel ve samimi olmayan bir ortam oluşturmaktadır. Gerçekte ne hissettiğimiz neye ihtiyaç duyduğumuzdan daha ziyade nasıl görüldüğümüz, insanların karşısına nasıl çıktığımız önem kazanmıştır. Bununla birlikte bu eğilimlere sahip kişiler başkalarının duygu ve düşüncelerine önem vermemeye başlamıştır.

Sosyal medyada bu süreçlerin daha geniş bir alanda devam ettiği görülür. Günlük yaşamın çoğunu sanal alemde var olarak gerçek dünyayla olan bağımlı zayıflatan, beğenildikçe, takip edildikçe sanal varoluşundan emin olan bireylerin sayısı artmaktadır. Artık hayata dair yapılan tüm eylemler ve etkinlikler 'mı' gibi yapıyora sevk etmeye başlamıştır. Eğer sosyal medyada paylaşılmadıysa, belki de o anlar hiç yaşanmadı noktasına geldi artık. Akademisyen yazar Tayfun Atay'ın kitabının adı "Görülüyorum, öyleyse varım" bu durumu iyi bir şekilde anlatmaktadır.

2.3.SOSYAL MEDYA; GÖZETLEME VE GÖZETİM

Gözetim dediğimiz olgu eski çağlardan beri süregelen bir eylemdir. Gözetimin tarihine bakıldığında; zaman, toplum ve iktidar ilişkisi önem kazanmaktadır. Bu çağlarda toplumun sınıflandırıldığını görmek mümkündür. Bu sınıflandırma ile artan nüfusun oluşturduğu kapatilist ilişkilerin doğması ile iktidarın her hangi bir sorun ile karşılaşmaması ve tüm kapitalist düzenin bozulmaması için bireylerin gözetlenmesinin gerekli olduğu düşünülmektedir.

Buradan yola çıkarak mimari bir yapının oluştuğu görülmektedir. Bu mimari yapının adı panoptikondur. 1785 yılında Bentham Kardeşler tarafından tasarlanan bir hapisane modelidir ve bu mimari yapı gözetleme üzerine kuruludur. Bu yapının halka halinde bir bina, merkezde bir kule ve hücrelerin içerisindeki giren ışık sayesinde insanların silüetlerini gözetlemeyi mümkün kılmıştır. Bu yapıyı Michel Foucault şöyle anlatır:

Ne kadar kafes varsa, o kadar küçük tiyatro vardır, bu tiyatrolarda her oyuncu tek başındır, 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— tersyüz edilmektedir; bunlardan yalnızca birincisi korunmakta, diğer ikisi kaldırılmaktadır. Tam ışık altında olma ve bir gözetmenin bakışı, aslında koruyucu olan karanlıktan daha fazla yakalayıcıdır. Görünürlük bir tuzaktır (Foucault, 1992, s.251).

Küba’da bir hapishanede, panoptikon kavramına uyan mimari tasarım uygulamıştır (Görsel 7). Günümüzde kullanılmayan ve terkedilmiş bir mekandır.



Görsel 7. Presidio Modelo Hapishanesi'nin avlusu, Küba, 1926-1931
Erişim : 18.04.2018 <https://bit.ly/2IkbeR4>

Modern çağın getirdiği gelişmeler ve bu gelişmelerin ışığında teknolojinin hızla evrim geçirmesi gözetim kavramını farklı boyutlara taşımıştır. Günümüzde Panoptikon Hapishanesi'nin kule memurları; iktidarlar, kullandıkları yöntem ise; enformasyon teknolojileridir.

İnterneti anonim kullanma rahatlığı, kullanıcıya güven veriyorken, Intel'in milenyumun başında mikroçip projesi geliştirmesiyle bu rahatlık yerini rahatsızlığa bırakmıştır. Böylece, evlere giren akıllı telefonlar, konuşan buzdolapları, bilgisayar görevi gören televizyonlar ve niceleri aracılığıyla mikroçiplerle tanışmış olundu. Mikroçip teknolojisinin yaralarının yanı sıra yönetim, görünmeksizin ve bilinmeksizin gözetleyebilme veri alabilme gücü her an gözetlenebilir olmayı sağlamıştır. “Sonuç olarak Sosyolog Gary T. Marx'ın da söylediği gibi yeni

teknolojikler Bentham'ın Panoptikon tasavvurunun potansiyel bir aracı haline gelmiştir” (Marx, 1996, para. 8).

Sosyal medyada ki Facebook, Twitter vb platformalarda her ne kadar özgürce fikirleri dile getirildiği düşünülse de aslında belli kalıplar içinde fikirlerin dile getirildiği güdümlü hareketler gözlenmektedir. Çünkü kullanıcıların her yaptığı paylaşım fikir beğeni kaydedilmekte, takip edilmekte ve gözetlenme niteliği taşımaktadır. Günümüzde bu hizmetleri sağlayan ağlar kullanıcı profillerine göre istatistikler elde edebilmekte din, dil, günlük alışkanlıklar, siyasi görüş, yeme içme alışkanlıklarına dair istatistiksel verileri ticari kuruluşlar, sivil toplum örgütleri, siyasi partiler vb. Tüzel kişilerle paylaşabilmektedir. Bu veriler hedef kitleye ulaşmayı kolaylaştırır da kötü niyetli kişilerin elinde birer silaha da dönüşebilmektedir. Çoğunluğun sahip olduğu fikir ve düşünce balonlarında sizin içtenlikle fikirleriniz dile getirmek zor olacaktır. Sosyal medya bunun en güzeli aracı olması ile birlikte bir biçimlenme sistemine ayak basmış olmaktadır. Bireylerde bu gelişimin sonucunda kişisel olmayan kurumların düzen ve denetimine her gün biraz daha fazla bağlı hale gelmektedirler.

Michael Foucault'un “Hapisenin Doğuşu” adlı eserinde Bentham'ın tasarladığı gözetim sistemi ve bu sisteme ait panoptikon yapı, modern çağların iktidar işleyiş biçimini bir metafor olarak nitelendirmektedir. Günümüzde sosyal medyada panoptikon gibi bir gözlem kulesine ihtiyaç yoktur. Çünkü insanlar sosyal medyada birisi varmışcasına hareket etmeye alışkanlık haline getirmiştir.

‘Panoptisizm ve Sanat’ başlıklı yazısında, Yrd. Doç.Dr. Görkem Kutluer; panoptisizmin sanatla ilişkisini ortaya koyarken, ‘Surveillance Camere Man’ adıyla anonimleşmiş olan Amerikalı performans sanatçısının, gözetleme olgusunu sanat yoluyla nasıl aktardığını anlatır. Sanatçı kamerasını saklamadan tanımadığı insanların görüntülerini kaydeder. Bu görüntüleri birçok mekanda gerçekleştirir (kafelerde, okullarda, sokakta dolaşan sıradan insanlar vs). Kamera ile görüntüsünün alındığını gören insanlar sert tepkiler verir ve sanatçıyı uzaklaştırmaya çalışırlar. Buna rağmen ısrarla sanatçı çekmeye devam eder. “Sanatçının bu tavrı insanları rahatsız eder ve rahatsız olmalarına karşın sanatçı tek bir soru yöneltir: Neden şuradaki duvara sabitlenmiş kameradan değil de, bu kareden rahatsız oluyorsunuz? (Çoban ve Ataman, 2016, s.4)”.

Hayatımızda bu denli gözetlenmenin olduğu bir çağda internet ve sosyal medyanın verdiği olanaklar ile “Surveillance Camera Man” adlı performans sanatçısının gerçekleştirmiş olduğu videolardaki insanların rahatsız olması şuanda hayatımızda varlığını sürdüren telefon gibi benzeri araçlar ile sürekli gözetlenmekten pek de rahatsız olunmadığı gerçeği ile karşılaşmaktadır.

Aksine bireyler gözetlenmenin yanında gözetleyen olmanın keyfini çıkartmaktadırlar. Özellikle sosyal medya da takip edilip profilinin devamlı gözetleniyor olması bireylere haz vermektedir. Bunun birçok sebebi vardır. Bunlardan birkaçını irdelemek gerekirse; kişinin sürekli gözlendiğini bilmesi kendine olan beğenisi arttırdığı kadar başkaları tarafından da beğeni topladığını düşünmesidir. Bununla birlikte gözetlenen kadar gözetleyen olunması gerçeği ile kişiler diğer profillerde ne olup ne yaptığının verdiği merak duygusudur.

Sosyal medya bilgiye hızlı bir erişim sağlaması güzel birşey olsa dahi, bireyler genel olarak kullanıcıların neler yaptığı ve neleri takip ettiği bilgileri daha çok araştırır. Bu merak duygusu gizli bir şey ya da kendinize özel bir şeyler yapmanızı belli ölçülerde kısıtlar. Çünkü tüm çıplaklığı ile mahremiyetinizi kendi eliniz ile bir tuşla yaptığınızı paylaşımlarla açık etmiş olursunuz. Bunun verdiği duygudan rahatsız olunsa bile kullanıcılar bunu yapmaya devam etmemek için her hangi bir çaba sarf etmemektedir.

İlerleyen teknoloji ile birlikte gözetlenme ve gözetleme olgularının daha çok hissedilir hale gelmeye başlamıştır. Gözetleme ve panoptikon kavramını incelediğimizde konu içersinde geçen hapisane modeli her yerde kendini göstermektedir. Her gün saatler harcanan sosyal medya platformları bireyi sanal bir hapisanede mahkuma dönüştürmektedir. Bu platformlarda özgür olduğu kadar bir o kadar tutsak olduğu su götürmez bir gerçeklikten ibarettir.

2.4. SOSYAL MEDYANIN KÜLTÜREL VE EĞİTİM AÇISINDAN BİÇİM DEĞİŞİKLİKLERİ

Toplumun yapı taşını oluşturan öğelerden biri de kültürdür. “Kültür; Türk Dil Kurumuna göre; tarihsel ve toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan her türlü

değerlerle bunları kullanmada, sonraki kuşaklara iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü olarak tanımlanır (web, TDK)”.

Kültür dediğimiz olgu nesilden nesile aktarılan öğrenilmiş bir davranış biçimidir ve bu biçimlerin toplum üzerindeki etkileri net bir şekilde hissedilmektedir.

Genel olarak bakılacak olursa, kültürün nesileden nesile aktarılırken bulunduğu coğrafyanın etnografik olarak etkilerini hissettirir. İçinde bulunulan düşünce ve inanç sistemleri, sanat, devlet, hukuk, bilim vs. gibi birçok alanda kültürün yansımaları görülmektedir.

Günümüz toplumu incelendiğinde popülerite ön plana çıkmaktadır. Popüler kültür ile geleneksel kültür tanımlamasının kıyaslanması yapıldığında toplum üzerinde biçim değişikliklerinin gerçekleştiği görülür. Bu değişimler kültürel yapı bağlamında; birçok alana etki ettiği fark edilmektedir.

Bunlardan biri toplumun konuşma dili ve üslubu ile ilgilidir. Günlük alışkanlıkların değişmesi ve farklılaşması söz konusudur. Bu alışkanlıkların değişmesinde ön plana çıkan teknolojinin varlığı olmaktadır. Teknolojinin hayatımıza girmesi belli ölçülerde ciddi anlamda bize avantaj sağlasa da diğer bir yandan toplumun üzerinde iletişim yönünden dönüşüme sokmuştur. İnsanların birbiri ile iletişim kurması için konuşmak temel araçtır. Bununla birlikte konuşmanın sunduğu dil ve üslup olmaktadır. Bunlar iletişimde pekişmeyi sağlamaktadır. Eskiden mesafeler iletişim kurmakta zorluk yaratıyor olsa da insanların birbiri ile konuşmak için çaba ve özen gösterdikleri ve bağlarını daha kuvvetli tuttuklarını görülür. Bu zorluklara rağmen daha derin bağlar kurulduğu da bir gerçektir.

Akıllı telefonların yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmasıyla, sosyal medya insanlar arası iletişim üzerinde etkisini de arttırmıştır. Sosyal medya sayesinde insanlar artık daha hızlı ve rahat bir şekilde etkileşime geçebilmektedir. Sosyal medya platformlarında oluşan popüler kültür ve farklı kültürler arası etkileşimle yabancı kelimelerin kullanımının artmasıyla günlük hayattaki iletişimde kullanılan kelimeler etkilenmektedir. Bu platformlarda kullanılan anlık ve kısıtlı iletişim (örn: Twitter’ın

karakter sınırlaması) günlük hayatta kullanılan kelime sayısının azalmasına buna bağlı olarak da duyguların sığlaşmasına sebep olmaktadır.

Dil, kültür, sosyal medya üçgenindeki en ciddi olumsuzluk; karakter sınırını aşmamak için yapılan kelimelerden sesli harflerin atılması, daha hızlı olabilmek adına yeni kısaltmaların kullanılması, noktalama işaretlerinin önemini yitirmesi gibi dil ve anlam bilgisi hatalarıdır. Kitap, dergi, gazete okumaktan çok sosyal medyada vakit geçiren neslin yarattığı bu dil tahribatı, tam olarak şimdi için değil ama sonraki nesiller için toplumda sonu kültürel erozyona kadar uzanan ciddi bir tehlike arz edebilir.

Sosyal medyadaki uygulamaların varlığını bu kadar hissederken, internet sunduğu olanaklar dahilinde akıllı telefonlarda uygulamaların da varlığını hissedilmektedir. Bu uygulamalardan biri olan “WhatsApp” uygulamasıdır. Bu uygulama normal mesajlaşma devrini geride bırakmıştır. Artık sadece yazı şeklinde değil sesli, video, fotoğraf, görüntülü konuşma gibi özelliklerinin barındıran ve bu özellikler ile duyguları ifade eden emojiler normal mesajlaşma ya da konuşma şeklini farklı bir boyuta taşımaktadır.

Son dönemde emojilerin kullanımı ve önemi o denli artmıştır ki, bilim dünyası bile bu dile kayıtsız kalamamıştır. 2015 yılında Oxford Dictionaries tarihte ilk kez yılın kelimesini bir simge yani emoji olarak belirlemiştir. “Oxford Sözlükleri'nin başkanı Casper Grathwohl, “Emoji kültürü, bireysel karakterlerin kendi eğilimlerini ve hikayelerini geliştirdiği kadar popüler hale geldi diyor (web, 2015, para. 3)”. Bu durum internet kültürü denilen yeni bir olgunun ortaya çıktığının belki de en net göstergesidir.

Bu kültürel değişim de dünyayı birbirine yaklaştırarak küreselleşmeye neden olur. Küreselleşme; ürünlerin, fikirlerin, kültürlerin ve dünya görüşlerinin alış verişinden doğan bir uluslararası bütünleşme sürecidir. Bu süreçte şüphesiz ki dijital iletişim araçları ve ağları etkili olmuştur. Sosyal medyanın ayırım yapılmaksızın tüm dünya vatandaşlarına açık olması, herkesin ortak bir 'mekan'da, aynı kurallarla yaşamasını sağlar; küreselleşme sayesinde de bu mecrada ortak ve homojen bir dil, kültür yani toplum oluşur.

Kültür yapısı ile birlikte belli başlı şeylerde dönüşüme uğramasının yanı sıra eğitim üzerinde de biçim değişikliğinden de kendini kurtaramamaktadır. Teknoloji ve sosyal

medyada deneyimlerin farklı bir şekilde yaşanması ve bununla birlikte beyin yapısında da farklılaşmalara sebep teşkil etmiştir. Günümüzde öğrencilerin beyinleri yetişme biçimlerinden dolayı fiziksel olarak değişmiş ve nesiller arası farklılıklar oluşmasına sebep olmuştur. Anlaşıldığı üzere tam anlamıyla düşünce kalıplarının değiştiği söylenebilir.

“Bir eğitim danışmanı olan Marc Prensky bu değişimden etkilenen nesili ikiye ayırmaktadır (Prensky, 2001)”. Bunlar; yerli ve dijital göçmenler şeklindedir. Dijital yerlileri şimdi ki nesil olarak belirlemektedir. Bunun anlamı dijital çağa uymuş ve buna tamamen adapte olmuş nesillerdir. Marc Prensky yerli göçmenler için anadili dijital dil olduğunu dile getirmiştir. Dijital göçmenlerde ise tam tersi mevcut hale gelmektedir. Dijital göçmenlerde, dijital çağa tam anlamıyla uyum sağlayamadığını görülmektedir ve bu iki kuşak arasındaki her anlamıyla birbirine olan bağlılığı etkilemektedir. Dijital göçmenlerin dijital yerlilerle iletişim kurması için dijital platformlara uyum sağlamaya çalışır. Çünkü birbirlerini anlamak ve etkileşimde olmak için kendilerini mecbur hissetmektedir. Bu etkileşimi eğitimde de görmekteyiz. Günümüzde görsel etkilerin fazla olması dijital yerlileri etkilemektedir. Sözel anlatımdan daha çok görsel anlatımın tercih edilişi söz konusudur. Bir öğrencinin sözel anlatılanı kavramada zorlandığını, görsel anlatımda ise kafasında daha iyi canlandırıp özümlediği farkedilmektedir. Günümüz koşullarında çağın verdiği olanaklar dahilinde okullarda görsel anlatımı ön planda tutacak sistemleri geliştirmeye başlanmış ve uygulamaya geçilmiştir.

2.5. SOSYAL MEDYANIN SANAT İLE OLAN İLİŞKİSİ

İnsanoğlun geçmişten günümüze sürekli bir ivme kazanan olumlu veya olumsuz değişimleri olmaktadır. Bu değişimler toplumun yaşadığı çağa göre şekil almaktadır. Çağın getirdiği gelişmeler ve insanların ihtiyaçlarına göre toplum içindeki yapının bir sisteme oturmasından bahsedilebilir. Bu sistemi bir nevi toplumsallaştırma (sosyalizasyon) süreci olarak adlandırmak mümkündür. Biçimlenme sistemi ile toplumsallaştırma terimi bu anlamda bağdaştırılabilir.

Geçmişteki gelişmelerin ve yaşanan çağın toplum üzerindeki etkileri bir öncekine göre daha etkili olmaktadır. Çünkü gelişen teknoloji bu değişimleri hızlı bir şekilde hissettirmektedir. Özellikle 20. yüzyılda daha net görülmektedir. Günümüzde teknolojinin, hayatımızın her alanında ve anında görülmektedir.

Teknolojinin ve sosyal medyanın kendini devamlı güncellemesi görsel bir algıyla yaklaşmamızı sağlamaktadır. Görselliğin bu denli yoğun olduğu ortamlar sanatı farklı bir boyuta geçiş yapmasına neden olmuştur. Sanatçılar söylemlerini dijital ortama taşımaya başlamıştır. Dijital çağın yarattığı sanat dallarının oluşması da kaçınılmaz olmuştur. Bunlar; video art, multimedya art, net art, dijital art dalları olarak ön plana çıkar.

Bununla birlikte dijital çağda adından söz ettiren postmodernizmin adı sık sık duyulmaktadır.

“Postmodernizm, modern sonrası olarak kabul edildiğinden, postmodernizmi anlayabilmek için modernizm ve modernleşmenin ne olduğunu anlamamız gerekmektedir. Modernizm, zamanla yarışmayan, ancak onun çok ötesinde bulunan, zamana ayak uydurmak bir yana, yeninin bütün ipuçlarını içinde barındıran demektir. Modernizmin tanımındaki bu kesin fikir ve bilgilere rağmen, postmodernizm hakkında kesin bir tanım yapılamamaktadır (Timur, 1999, s.321)”.

Hasan Bülent Kahraman postmodernizmi; Batı toplumlarının var olan konumunun gerek toplumsal değişkenler, gerekse ürettiği bilinç açısından irdelediği yeni bir toplum kuramı” olarak nitelendirmiştir (Kahraman, 1992, s.12). İhab Hasan: “Postmodern ruh, büyük modernist yapıtların içinde çöreklenmiş olarak yatıyor” diyerek postmodernizmi açıklamıştır (Timur, 1999, s.322). Eagleton ise: “Postmodern kültür yirminci yüzyılın devrimci öncülüğünün parodisinden başka bir şey değil. Çünkü Postmodernizm modernin arayışını terk etmiş, birincil huzursuz olabileceği yerde vurdumduymaz bir bilinç huzuru bulmuştur” der (Bezel, 1992, s.262-263).

Belli bir kültür birikimine sahip olması gerekenlere yüksek sanat adı verilirken, postmodernizm bunu yıkarak kitle kültürünü ön plana çıkarmaktadır. Kitle kültürünün düşündürme ve eğlence odaklı olduğu ve bunun sonucunda sanatın ‘tüketilir’ bir olguya dönüştüğü görülmektedir. “Tüketim bu noktaya gelirken post-modern oluşumlarla birlikte popüler kültür ve medyayı kullanmıştır. Tüketimin geldiği nokta, adeta insanları

homo economicus olmaktan homo consumens'e dönüştürmüştür. Bu dönüşümle artık her şey tüketimin bir malzemesi haline gelmiştir (Hatipler, 2017, s.47)".

Günümüzde sosyal medya ve internetin yarattığı algılarla, sanatın daha da tüketilebilir bir olgu olduğu hissedilmektedir. Sanatın metalaşmasında tüketimin önemli bir rolü olduğu ve bu olgunun çok önceden başladığı görülmektedir

1960 sonrası sanat incelendiğinde; tüketim kültürünün hızla gelişmesi, sanatın dönüşüme uğramasına sebep olmuştur. Bu dönüşümle beraber sanatın da tüketilmeye başladığı görülmüştür. Günümüzde arz talep ilişkisinin sanatı biçimlendirdiği ve sanatçıyı da etkilediği gözlemlenmektedir. İzleyicilerin eserlere tüketilir bir olguyla yaklaşması, sanatçıyla olan arz talep ilişkisinde izleyiciyi müşteri haline getirmektedir. "Müşteriler markayı ürünün kullanım değeri nedeniyle, günlük yaşamdaki ihtiyaçlarını karşıladığı için değil, duygusal ihtiyaçlarını giderdiği için alırlar - bu nedenle tüketim saplantılı ve bulaşıcı bir şey haline gelmektedir (Kuspit, 2014, s.210)".



Görsel 8. Andy Warol, 1968, Campbell's Soup I
Erişim: 24.09.2018 <http://bit.ly/2O4Dln9>

Tüketim kültürünün etkilerini Pop Sanat akımında da görmek mümkündür. "Pop sanat, sözcükler, ticari markalar, semboller, reklam panoları ve popüler olan bir takım görsellerin sanatçının kişiliği tarafından organize edilerek; kimi zaman güldürücü kimi zaman düşündürücü sanatsal objelerin oluşturulması olarak tanımlanmaktadır (Toptaş, 2017, s.434)". "Pop Sanatın en önemli isimlerinden Andy Warhol, tüketim kültürünün insanlar üzerinde yarattığı sorunların bilinciyle, toplumu yansıtan eserler üretmiştir"

(Dede, 2015, s.24). Sanatçının çok bilinen çalışmalarından biri de “Andy Warhol’s Campbell’s Soup” adlı eseridir (Görsel 8). Warhol, konserve kutularını resmetme nedenini şöyle açıklamıştır: “Çünkü bu çorbaları içme alışkanlığım var. Tahminimce 20 yıldır her öğlen bunu tekrarlıyorum. Birisi bana hayatımın beni yönlendirdiğini söyledi ve ben de bu fikri sevdim (Harrison ve Wood, 2007, s.247-248)”.

1960’ lı yılların sonlarına doğru ise Art Povera akımının ortaya çıktığı görülmektedir. “İnsanı ve sanatı, Amerika’nın yapılandığı endüstri ve pompaladığı tüketim kültürüne karşı öncelikle malzemenin niteliğinden başlayarak endüstrinin karmaşıklığından uzaklaştırmak, sonrasında ise basit olana yani özüne geri döndürmek burada temel olan belirleyiciler olmuştur (İrgin, 2016, s.1932)”. Michelangelo Pistoletto’nun Paçavralar İçinde Venüs adlı eseri Art Povera akımına örnek teşkil etmiştir (Görsel 9). Pistoletto bu çalışmasında geçmişteki ve gelecekteki tarihselliği anlatır. Sanatçı akademik heykel anlayışının katı kurallarına değinmiştir.



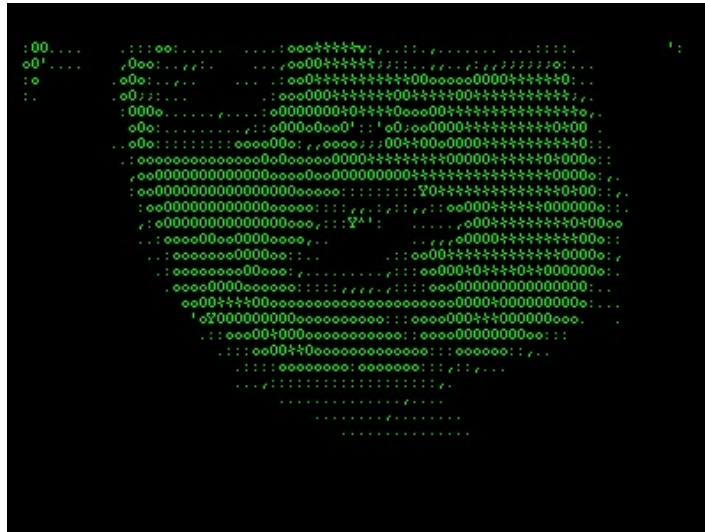
Görsel 9. Michelangelo Pistoletto, 1967, “Paçavraların Venüsü”
Erişim: 24.09.2018 <http://bit.ly/2PX2X2E>

Bu akımın öne çıkan yanlarından biri atık malzemenin kullanılmasıdır. Tüketilen her bir nesnenin geri dönüştürülerek tasarlandığı görülmektedir. Art Povera’nın sanatın ticarileşmesine ve tüketim toplumlarına bir tepki olarak karşımıza çıktığını

görmekteyiz. Bu sanat akımından yola çıkarak tüketilen her türlü nesneyi sanat objesine dönüştürüldüğü görülmektedir.

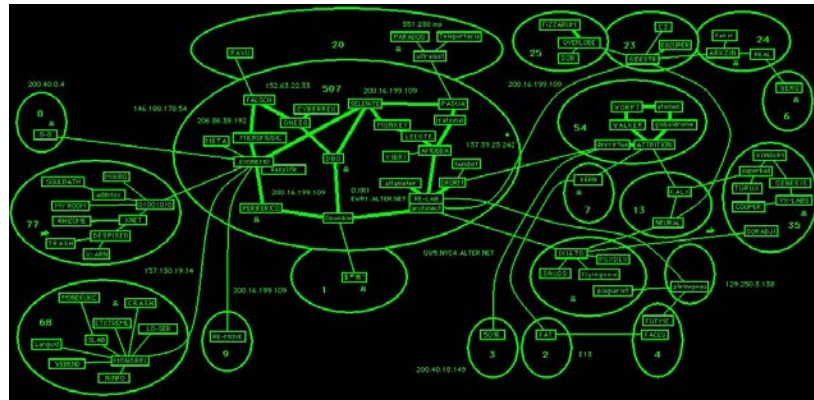
Sosyal medya ve internet ise 1960 yılı sonrası görülen tüketim olgusunu daha da güçlendirmiştir. İnternet ortamının sunduğu imkanlar dahilinde bir sanat eseri yapmak mümkün olmaktadır. Yazılımlar, kodlar gibi teknolojinin sanatçıya vermiş olduğu imkanlar Net Art'ın doğuşuna zemin oluşturmuştur. Net Art'ın öncüsü olan Slovenyalı sanatçı Vuk Cosic'tir. Sanatçı yaptığı çalışmalarını internette yayınlamış ve izleyici ile etkileşime girmiştir. Cosic sanatının artık güncel sanatın bir parçası haline getirmiş, yenilikçi ve deneyimlere açık bir geri dönüş olarak sergilemiştir. Yapmış olduğu çalışmalar belli film karelerinden alınan görüntülerden oluşmaktadır (Görsel 10).

Böyle olmasına karşın, bir monitörden gördüğümüz eserler ne kadar etkileşime açık olsa da sanat içindeki estetik kaygı güdüsünü yeniden gündeme getirmektedir. Ama tüm bunların ışığında sanat anlamında medya sanatının başladığı bir döneme girilmektedir. Teknojinin ilerlemesi medya sanatını da etkilemektedir.

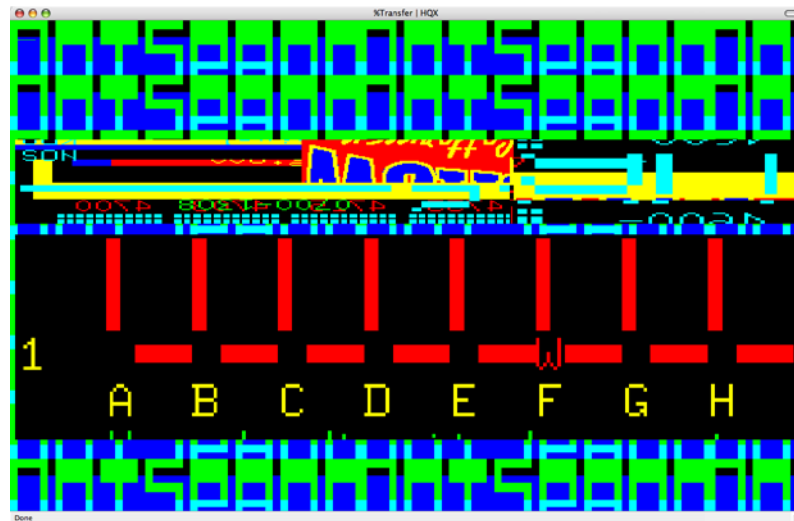


Görsel 10. Vuk Cosic, Hitchcock's Psycho
Erişim: 21.04.2018 <https://bit.ly/2rdV8Lx>

Dijital medya sanatıyla çalışan diğer bir sanatçı ise Joan Heemskerck ve Dirk Paesmans'dır. Bu iki sanatçı jodi.org sitesini kurmuş, ilk eserleri ise HTML de karışık tasarımların bir örneği olan kendi web siteleridir. Heemskerck ve Paesmans mevcut browser sistemini eleştirmektedir. Sitelerine girildiği zaman karmaşık bir web sayfası çıkar ve kullanıcı her tıkladığında farklı görüntüler ve şekillerle karşılaşmaktadır (Görsel 11-12).



Görsel 11. Joan Heemskerck ve Dirk Paesmans, Jodi'nin İnternet Haritası
Erişim: 21.04.2018 <https://bit.ly/2Koj0V9>



Görsel 12. Joan Heemskerck ve Dirk Paesmans, Jodi'nin İnternet Haritası
Erişim: 21.04.2018 <https://bit.ly/2HBtAXf>

Başka bir örnek ise İtalyan Eva ve Franco Mattes'tir. Web sitelerinde farklı yazılımlar ve yaratıcı ürünler sergilemişlerdir. Web siteleri: www.0100101110101101.org tur. 2001 yılında basit bir virüs yazılımı hazırlamış ve biennale.py ismini vermişlerdir. Bu virüs yazılımı kendisini sonsuz sayıda çoğaltan bir yapıya sahiptir. Burada Mattes çifti bu yazılımı “insan beyni ve medya histerisini kullanarak kendini çoğaltmaktır” şeklinde ifade etmişlerdir. Sanatçılar sosyal medyanın gerçekliğinin kurgulanması ve dönüşümü anlatmaya çalışırlar. Çiftin 2015 Londra’da Dark Connect adlı sergisinde bu söylemleri daha net bir şekilde anlaşılmaktadır (Görsel 13-14).



Görsel 13. Eva ve Franco Mattes, 2016, Dark Connect
Erişim: 21.04.2018 <https://bit.ly/2JB4x79>

Ekranında görüntülerin sürekli dönmesiyle ve izleyicilerinde role girmelerini sağlamaktadır. Bunu yaparken izlemek için şekilden şekile girmek zorunda kalmaktadırlar.



Görsel 14. Eva ve Franco Mattes, 2016, Dark Connect
Erişim: 21.04.2018 <https://bit.ly/2HYAtW1>

Bu sanatçıların yanı sıra medya özellikle sosyal medya da gözetim, bağımlılık, narsizim vs gibi toplumsal sorunları ele alan sanatçılar da vardır.

Sosyal medya kullanıcılar üzerinde gözetleme ya da gözetlenme duygusu yaşatmaktadır. Bu duygu panoptikon kavramı ile bağdaştırılmaktadır. 15. İstanbul Bienali'nin başlığı 'iyi bir komşu' olmuştur. Bienalde gözetimin ne derece rahatsız edici olduğunu anlatan bir çalışma yer almıştır. Bu çalışma Vajiko Chachkhiani'nin Yaşam Yolu (Life Track) isimli videosudur (Görsel 15). Bu video bir huzurevinde çekilmiş olup, boş bir pencere görüntüsü ile açılmaktadır. Bir süre sonra kadrāja giren adam hiç hareket etmeden gözlerini hiç ayırmadan bizi izlemeye başlamaktadır. Burada ki huzursuzluk izleyen ve izlenen ilişkisi irdelenmektedir. Bununla birlikte özgürlük ve kapatılma kavramları üzerine düşündürmeye sevk etmektedir.



Görsel 15. Vajiko Chachkhiani, 2017, Life Track
Erişim:29.04.2018 <https://bit.ly/2HVg7Nk>

Bu çalışma direk olarak sosyal medyayı konu almasa da sosyal medyanın da aynen videonun izleyiciye verdiği huzursuzluğ yaşattığı söylenebilir. Sosyal medya ve internet ortamında sürekli izlendiğini bilmek kullanıcının bir yerden sonra özgürlüğünü tam anlamıyla kısıtlımasa dahi kullanıcıların kendilerinin göz hapsinde hissetmesine yol açmaktadır.

Kullanıcıların sosyal medyada sürekli aktif olduklarını ve sosyal platformlarda fotoğraf, video gibi içerikleri devamlı kullandığı görülmektedir. Asıl değinilmek istenen konu bunları gerçekleştiren kameraların olmasıdır. Devamlı olarak takip eden ve edilen olunmasıdır. Kişiler arasında olmasının yanında sürekli takip eden şehir içindeki kamera

sistemlerinin de varlığı olmaktadır. Bu durumu etkili bir dille anlatan seramik sanatçısı Burçak Bingöl; bazı çalışmalarında kamusal alanlarda kameraların izleyen ve izlenen ilişkisini ele almıştır. Sanatçı, Günebakan isimli sergisinde yoğun şehir hayatının bilindik imgeleri arasında yer alan kameraları Beyoğlu bölgesinde topladığı bitki desenlerini seramik yüzeylerde kullanarak çağımız gözetleme kültürüne eleştirel bir yorum getirmiştir (Görsel 16). Bingöl, seramik malzemeden ürettiği kameraları şehrin çeşitli bölgelerinde sergileyerek birer sanat nesnesi haline getirmiştir.

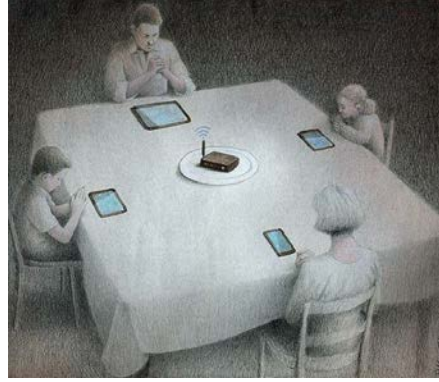


Görsel 16. Burçak Bingöl, 2017, Günebakan III
Erişim : 29.04.2018 <https://bit.ly/2HVg7Nk>

Sosyal medyanın toplum üzerinde etkisini eleştirel olarak çarpıcı bir şekilde sergileyen bir diğer sanatçı ise Pawel Kuczynki'dir. Kuczynki, günümüz dünyasındaki olayları kendi bakış açısıyla aktarmaktadır. Günümüzde elimizden hiç düşürmediğimiz teknolojik ürünler ve mobil uygulamalara olan bağımlılığı eleştiren sanatçı, çalışmalarında kendimizi sorgulamaya itmektedir (Görsel 17-18). Savaşın meydana getirdiği yıkımı, dünyadaki adaletsizliği, yozlaşmayı ve politikaya ince göndermelerde bulunmaktadır. 2004'ten beri hicivlere odaklanmış ve o zamandan bugüne yüzlerce ödül almıştır.



Görsel 17. Pawel Kuczynki, 2013, Periscope
Erişim : 29.04.2018 <https://bit.ly/2KojSon>



Görsel 18. Pawel Kuczynki, 2016, Dinner
Erişim : 29.04.2018 <https://bit.ly/2vVMV46>

Günümüzde artık vazgeçilmez hale gelmiş olan sosyal medyayı kullanabilmemiz için internetin olduğu yerler tercih edilmektedir. Çoğu kişi açık veya kapalı alanda Wi Fi simgesini aramaktadır. Çeşitli pozlama teknikleri kullanarak Wi Fi sinyallerini farklı tonlarda gösteren cihazı geliştiren Luis Hernan, yaptığı çalışmalar sonucunda günlük yaşamda göremediğimiz ancak varlığı her yerde olan Wi Fi dalgalarının kuvvetlilik derecelerine göre farklı renklerde görünebileceğini göstermektedir (Görsel 19-20).



Görsel 19. Luis Hernan, Wireless spectre
Erişim :30.04.2018 <https://bit.ly/2jgPOU2>



Görsel 20. Luis Hernan, Wireless spectre
Erişim : 30.04.2018 <https://bit.ly/2HZllq5>

Diğer disiplinlerde çalışan sanatçılara bir diğer örnek ise Charlotte Potter'dır. Potter cam sanatı ile uğraşan kavramsal konuları ele almasının yanı sıra cam malzemeyi kullanarak tasarımlar üretmektedir. Bir sergisinde ağ toplumunu ele alan sanatçı, insanların birbiri ile bağlanmasını ve sanal dünyadaki yansımalarını gündeme getirmektedir. Potter bir çalışmasında insanlar arasında iletişiminin ağ toplumu üzerinden nasıl bir iletişim şekli olduğunu enstelasyon çalışmasında göstermektedir (Görsel 21).



Görsel 21. Charlotte Potter, 2012, Charlotte's Web
Erişim:30.04.2018 <https://bit.ly/2vWamKv>

Sanatçının, camda kullandığı teknik cemoe ve gravürdür. Bu tekniği kullanması ile profilleri kuvvetli bir anlatım elde etmesini sağlamıştır. Kullandığı portreler çarpıcı ve ilgi çekici olup, izleyiciyi kendine çekmiştir. Potter, çalışmasında Facebook'taki arkadaşlarının profil resimlerini kullanmıştır.

Başka bir eseri olan 'Pending' (Beklemede) adlı eserinde de aynı etkileri görmekteyiz (Görsel 22). Bu çalışmasında çevrimiçi arkadaşlıkların kişisel bilgilerini daha çok keşfetme arayışını ve bilgilerini bulmak, ulaşmak için bekleyen kimlikleri bir buluta benzetmektedir.



Görsel 22. Charlotte Potter, 2014, In The Cloud
Erişim: 30.04.2018 <https://bit.ly/2r8xC29>

Son zamanlarda sosyal medyayı konu alan film-diziler giderek popülerlik kazanmaktadır. Çoğu kişinin severek takip ettiği Black Mirror dizisi buna iyi bir örnek oluşturmaktadır. Black Mirror serisinin yaratıcısı Charlie Brooker genel olarak teknolojinin yaşamları nasıl etkileyeceğini çarpıcı bir şekilde göstermektedir. “Şu ana kadar dört sezon yayınlanan dizinin ilk iki sezonunda sosyal medyayı çokça işlemektedir (web, 2018)”. Bunu işlerken de sosyal medyayı eleştirel bir tavırla sergilemektedir. Bir bölümünde sosyal medya kullanıcıların hayatlarını devam edebilmeleri profillerinde ne kadar beğeni (like) alması ile doğru orantılı bir şekilde gittiğini gösterir ve bu aşamada profillerin genel ruh halinin mutlu ve huzurlu hayatları ile resmeder. Fakat işin iç yüzeyi bundan tamamen uzakta olduğunu gösterir.

Günümüzde bu şekilde olmasa bile distopik bir kurgu ile Charlie Brooker bu noktalara kadar gidebileceğimizi anlatmaya çalışmaktadır.



Görsel 23. Charlie Brooker, 2016, Black Mirror(Nosedive)
Erişim : 14.05.2018 <https://bit.ly/2Iz0cEV>

Animasyon filmlerde de işlenen sosyal medya konusu hem eğlendirirken hem de düşünmeye sevk eden kısa filmler yer almaktadır. Buna güzel bir örnek olan Followers adlı kısa animasyon filmidir (Görsel 24-25). Bu film Fox Animasyon Domination High-Def tarafından yapılmıştır. Bu kısa filmde, günlük hayatta sosyal medyada paylaşılan kesitlerin takip edilmesi, beğenilmeyi arzulayan insanları konu almaktadır. Followers'ta başta basit bir yemek fotoğrafının sosyal medyada paylaşılması ve ardından bitmeyen beğenin sürekli artmasının ardından kullanıcının rahatsızlığı ve tedirginliği anlatılmaktadır. Beğenileri ve takipçileri birer gölge gibi göstermektedir. Bunun üzerine yer ve mekan farketmeksezin paylaşılan şeylerin görülmesi izlenilmesi animasyonda yer alan karakterin nasıl dehşete düştüğü görülmektedir.

Buradan da anlaşıldığı gibi basit gibi görünen bir paylaşımının ya da paylaşımların insanların ne denli etkilediği görülmektedir. Bu gözetlenme duygusunun rahatsızlık verici olmasının yanında tedirginliğide peşinde getirmesi söz konusu olmaktadır.



Görsel 24. Fox Animasyon Domination High-Def (DEHB), 2015, Followers
Erişim : 14.05.2018 <https://bit.ly/2Iz0cEZ>

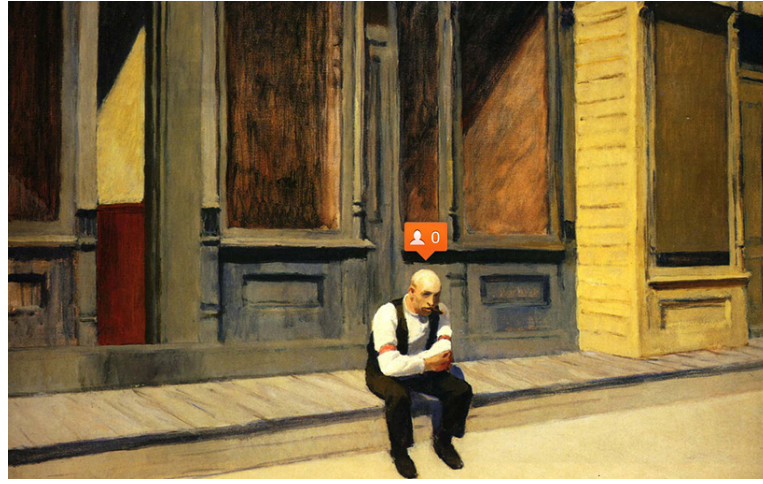


Görsel 25. Fox Animasyon Domination High-Def (DEHB), 2015, Followers
Erişim : 14.05.2018 <https://bit.ly/2Iz0cEV>

Sosyal medya ile ilgili çalışmalar gerçekleştiren bir diğer sanatçı ise Nastya Nudnik'tir. Nudnik, internet çağının sembollerini klasik sanatlarda yer alan resimler üzerinde ifadeler kullanarak espirili bir dil yakalamıştır (Görsel 26-27). Günümüzde sosyal medya kullanımının fazla oluşunun insanlar üzerindeki etkilerini zeki bir şekilde ifade etmiştir. Birçok çalışmasında sosyal medya unsurlarına yer verdiği görülmektedir.



Görsel 26. Nastya Nudnik, 2014, Emoji-Ulus
Erişim: 01.08.2018 <https://bit.ly/2lkbeR4>



Görsel 27. Nastya Nudnik, 2014, Emoji-Ulus
Erişim: 01.08.2018 <http://bit.ly/2BXKiBP>

Sosyal medyayı eleştiren çalışmalar yapan sanatçılardan biri de Los Angeles'lı Twenty'dir. Adını gizli tutan bir sokak sanatçısıdır. Sosyal medyayı sigara örneği ile ele almıştır (Görsel 28). Yapmış olduğu poster tasarımında, sigara bağımlılığını kültürel bağımlılık ile kıyasladığı görülmektedir. Sanatçının yapmış olduğu bu çalışması ile ilgili şu sözlerle ifade etmiştir: “Umarım bu çalışmalar insanların Facebook'a olan bağımlılıklarını fark etmelerini sağlar. Her ne kadar ironiyi itiraf etsem de Facebook'ta her zaman olacağım (Davey, 2018)”.

Sanatçı her ne kadar sosyal medyayı Facebook örneği üzerinden bağımlılığı anlatmış olsada görüldüğü üzere sosyal medyanın hayatlarımızın içinde sürekli var olması ondan vazgeçmemizi zorlaştırmaktadır.



Görsel 28. 2wenty, Sosyal Sigaraları
Erişim: 01.01.2018 <http://bit.ly/2MECs4Y>

Dünyaca bilinen çalışmaları ile adını duyurmuş olan Vancouver’lu Banksy günümüze kadar kimliğini gizlemiş bir diğer sokak sanatçısıdır. Yapmış olduğu duvar çalışmalarıyla herkesi etkilemiş adını hicivli grafiti sanatı ile duyurmuştur. ‘Nobody Likes Me’ adlı çalışmasında instagramda yeterli beğeni alamamış ve ağlamış bir çocuğu resmetmiştir (Görsel 29). Sanatçı şablonlar kullanarak sosyal medya kültürünü çocukların nesili ile bağlantısını ve etkilerini yansıtmaya çalışmıştır.



Görsel 29. Banksy, Nobody Likes Me, Stanley Park
Erişim: 01.08.2018 <http://bit.ly/2Q2ftPt>

Sosyal medya ile teknolojinin birbirini etkilediği görülmektedir. Ve buna iyi bir örnek olacak sanatçılardan biri de Nam June Paik'tir. Sosyal, siyasal, kültürel, ekonomik, teknolojik vb. birçok konuyu ele almış ve sorgulamıştır. “Büyük çıkışını, her yerde televizyonlara yaydığı ve görüntülerini değiştirmek veya çarpıtmak için mıknatısları kullandığı Müzik-Elektronik Televizyon Sergisi olarak bilinen bir sergide yapmıştır” (web, 2012). Bu çalışmasında teknolojinin toplumu şekillendiren bir değişime sahip olduğunu anlatmaya çalışmıştır (Görsel 30). Değişim ile birlikte teknoloji sayesinde sürekli bağlantılı olma durumunu ele almıştır.



Görsel 30. Nam June Paik, 1995, Electronic Superhighway
Erişim: 01.08.2018 <http://bit.ly/2PmsLoJ>

“Medyayı hedef alan bir diğer sanatçı ise Javier Jaen genelde kitap kapağı tasarımı ve iletişim üzerine yoğunlaşmıştır (Jaen, 2011)”. Sosyal medya ile ilgili birçok çalışması vardır ve sosyal medyayı eleştirel çalışmalar gerçekleştirmiştir (Görsel 31). Bu çalışmasında Twitter’i hedef almış ve mavi kuş simgesini mavi yumurta ile simgeleştirmiştir. Jaen bu çalışması için şu ifadeleri kullanmıştır: “internet çağından, özellikle de mavi kuşun sosyal ağından nefret etmeyi hedefliyorum (Fuantes, 2018)”.



Görsel 31. Javier Jaen, 2018, Catapult
Erişim : 01.08.2018 <https://on.natgeo.com/2NMsWZZ>

Sosyal medyayı sanatın malzemesi haline dönüştüren sanatçıların yanında sosyal medyayı araç olarak kullanan; tanınırlığını artırmak, kendisi dışında farklı disiplinler, kültürler ve coğrafyalardan sanatçılarla iletişim kurmak, özellikle de hedef kitlelerine ulaşmak adına kullanan sanatçıların sayısı da gün geçtikçe artmaktadır. İnternet ortamında yapılan paylaşımların olumlu taraflarının yanı sıra benzerliklere de yol açtığı düşünülebilir, ancak diğer bir açıdan değerlendirildiğinde benzerliklerin farkedilmesine de vesile olmaktadır. Bu bağlamda yazılı metinlerde kullanılan intihal programları gibi eser taramaları yapabilecek programlar geliştirilmesi de öngörülebilir.

Sosyal medya aynı zamanda pek çok etkinlik, oluşum ve sergilerinden haberdar olunabilen bir ortam sağlamakta hatta bu etkinliklerden paylaşılan görüntülerle ziyaret eden sayısı katlanmaktadır. Sanat eserinin sayısız insana ulaşılabilirliği açısından olumlu etkiler sağlasa da insanı tembelliğe iten sanat eseri ile birebir etkileşiminin önüne geçen, hızla akan görüntülerin anlık etkileriyle tüketilir hale gelmektedir. Hızlı erişim beraberinde hızlı tüketimi getirmekte ve ne yazık ki değersizleşmesine neden olmaktadır.

Tüketim olgusu hem sanat anlamında gerçekleşirken hem de toplum üzerinde bir dönüşüme sebep olmaktadır. Sosyal medyanın da arz talep ilişkisinde kullanıcılarını kendine çektiği ve bu sisteme ayak uydurduğu görülmektedir. Kullanıcıların birbirlerinden etkilenerek dönüştürdüğü bu sistem, trendler ve popülerlik üzerinden kendisini besler.

3.BÖLÜM

BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYANIN ETKİLERİNİN SERAMİK ESERLERDE YORUMLANMASI

3.1. KOZADAKİ DÖNÜŞÜM

Bu araştırmalar kapsamında sosyal medyanın toplumu biçimlendirdiği yargısına varılabilir. Biçimlendirme seramik eserlerde, “kelebek tırtıl” hikayesindeki dönüşüme atıfta bulunularak yapılmıştır. İnsanların biçim değiştirerek yeni bir bedende var olma arzuları, seramik figürlerin odak noktası olmuştur. Sosyal medyanın toplumu şekillendiren yapısı, nihayetinde koza görünümü esas alınarak geliştirilmiştir. Sosyal medyanın yarattığı sanal ortamda, bir çok sosyal ağ katmanında kayıp olan birey, tırtıl böceğini temsil ederek, seramik figürler arasında odak noktası ile geçişler sağlanmıştır.

Bununla birlikte, sosyal medya içinde ve kendi gerçeklikleri arasında sıkışmış bedenlerden kurtulmaya çalışan bireyin, geri dönülemeyecek bir değişimin içinde olduğunu anlatan seramik figürler tasarlanmıştır. Koza hikayesi bir metafor olarak kullanılmıştır. Koza hikayesine baktığımızda bir tırtılın koza içersindeki dönüşümü sonucunda kelebek hali görülmektedir. Tırtıl, kelebek olma hayali ile kendisini bir kozanın içine hapsetmektedir. Uzun ve zahmetli bir süreçten geçerek dönüşüme uğrar ve göz kamaştırıcı, benzersiz desenli kanatlarıyla kozadan çıkarak kelebek olma hayaline kavuşmaktadır. İnsanoğlu ise sosyal medyanın ihtişamlı dünyasına kapılarak girdiği ve yeni kimlikler kazanarak uğradığı dönüşüm ile birlikte bu sosyal medya kozasının içine hapsolmuştur ve artık eski kimliğini de kaybetmiştir. Buradan yola çıkarak sosyal meydanın toplum ve birey üzerindeki etkilerine bakıldığında; sürekli çevrimiçi olma hali ile birlikte toplumda yeni bir biçimlenme ve dönüşüm söz konusu olduğu görülmektedir.



Görsel 32. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 1
Anagama Pişirimi, 1260°C, 42x17x17 cm



Görsel 33. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 2
Anagama Pişirimi, 1260°C, 30,5x15,5x15,5 cm



Görsel 34. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 3
Sırlı Pişirim, 1040°C, 43x13,5x12 cm



Görsel 35. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 4
Raku Pişirimi, 1000°C, 27x13x10 cm



Görsel 36. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 5
Sırlı Pişirim, 1040°C, 19x21x10 cm



Görsel 37. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 6
Sırlı Pişirim, 1040⁰, 17x28x15 cm



Görsel 38. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 6
Sırlı Pişirim, 1040⁰C, 17x28x15 cm



Görsel 39. Gözde Akdemir, Kozanın Dönüşümü 7
Sırlı Pişirim, 1040°C, 29x10x10 cm

3.2. GEÇİLMEZ ALAN

İnternet kullanımı ile sosyal medya hayatın bir parçası olmuştur. Sosyal medya teknolojik araçlar sayesinde neredeyse 24 saat yanımızda taşınır hale gelmiştir. Kapalı ve açık bütün mekanların Wi Fi ağı bulunmaktadır. Bu sayede akıllı telefonlar da sürekli çevrimiçi olma fırsatı sağlamıştır. Sonuç olarak insanoğlu sosyal medya ile yaşamaya başlamıştır. Kapsama alını geniştir ve hiç birşeyi gizleyemezsiniz.

Bu durum, toplumun sürekli irili ufaklı halkalar içerisinde gezinmesine benzer. Görünmeyen bir halkanın içerisinde tek tipleşmiş ve sıkışmış bedenlerde şekil bulması gibidir. Bu bölümde geçilmez alan olarak nitelendirilen halka içerisindeki insan veya insan topluluğun benzetilmesinden yola çıkarak seramik üzerinde yorumlamalar yapılmıştır.



Görsel 40 : Gözde Akdemir, Geçilmez Alan 1
Sırlı Pişirim, 1040°C, 31x31x6,5 cm



Görsel 41. Gözde Akdemir, Geçilmez Alan 2
Sırlı Pişirim, 1040°C, 25x25x5,5 cm



Görsel 42. Gözde Akdemir, Geçilmez Alan 2
Sırlı Pişirim, 1040°C, 25x25x5,5 cm



Görsel 43. Gözde Akdemir, Ağ Topluluğu 1
Sırlı Pişirim, 1040°C, 30x30x6 cm



Görsel 44. Gözde Akdemir, Ağ Topluluğu 2
Sırlı Pişirim, 1040°C, 25x25x6 cm



Görsel 45. Gözde Akdemir, Ağ Topluluğu 2
Sırlı Pişirim, 1040°C, 25x25x6 cm



Görsel 46. Gözde Akdemir, Ağ Topluluğu 3
Sırlı Pişirim, 1040°C, 34x23x6 cm

SONUÇ

Günümüz teknolojisinin hayatları birçok yönden etkilediği görülmektedir. Teknolojinin toplum üzerinde şekillendirici bir özelliği vardır. Bunu Dr. Nazan Alioğlu şöyle ifade etmektedir:

(...) insanoğlunun geleceği teknolojik değişim tarafından belirlenecek ve toplumun yapması gereken şey, kendisini teknolojiye adapte etmek olacaktır. Bu perspektiften bakıldığında, teknolojinin toplumları biçimlendirdiği anlaşılmaktadır (Alioğlu, 2011, s.48).

Alioğlu'nun bahsettiği gibi teknolojinin ilerlemesi ile birlikte 'internetli' bir yaşamın olduğu görülmektedir. Günlük olarak yapılacak birçok şeyin internet ortamında gerçekleştirilmesi söz konusu olmaktadır. Bu ortam günlük hayatın içinde kolaylık sağlamaktadır ve zahmetsiz bir eylem gerçekleştirmektedir. İnternet sadece alış-veriş, eğlence, ticari gibi şeylerin dışında insanların sosyalleşebileceği ortamlar oluşturmaktadır. Bu ortamlar sosyal medya ortamı olarak nitelendirilmektedir. Sınırlarının olmadığı ve alanına bir defa girdiğiniz zaman çıkışının neredeyse imkasız olan bir sanal gerçeklikten bahsetmek mümkündür.

Teknolojik gelişmelerin ışığında sosyal medya ile sürekli çevrimiçi olma imkanı doğmaktadır. Bunun sonucunda insan bir gerçeklikten koparak sanal hayatların bir uzantısı haline dönüşmektedir. Sosyal medyada devamlı varolma çabası, toplum üzerinde bir dönüşümün ve biçimlenmenin olduğu görülmektedir.

Bu çalışmada, yapılan araştırmaların sonucunda toplumun bireylerini nasıl etkilediği ve bu etkileşim içerisinde nasıl biçim değiştirdiği anlatılmaktadır. Bu bilgilerden yola çıkarak seramik form ve yüzeylerde kişisel yorumlamalar yapılmıştır.

Sosyal medyanın toplum üzerindeki etkilerinin figüratif seramiklerde bir metefor oluşturarak tekrardan şekillendiği ve insanların bir nevi sosyal medyanın yarattığı algı neticesinde yeni bir kimlik ve beden yarattığı algısına vurgu yapılmak amaçlanmıştır.

Sosyal medyayı aktif kullananlar, devamlı yeni ve ilgi çekici içerik paylaşımları yapmaya kendilerini mecbur hissetmektedirler. Her ne kadar paylaşımlar "yeni" olarak

ifade edilse de aslında bir zaman sonra söz konusu paylaşımlar genel çerçeveden bakıldığında bir kısır döngüye girmekte ve rutine dönüşmektedir.

Bu çalışmada, Marshall McLuhan'ın “Global Köy” kavramındaki gibi tek tip yaşam formunda bir benzetme amaçlanmıştır. İnsanların bu rutin hayatları içerisindeki ifadeleri seramik figürlerde kullanılmış ve yansıtılmıştır.

Yapılan araştırma ve çalışmalar neticesinde, sosyal medyanın toplum üzerindeki etkileri işlenmiştir. Bu etkileri seramik form ve yüzeylerde, kişisel uygulamalar ve yorumlamalar ile birlikte eleştirel bir tavır sergileyerek ele alınmıştır. Bu raporun ve kapsama alanının ileride yapılacak çalışmalara kaynak olması beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- Aliođlu, N. (2011). *Yeni Medya Sanatı ve Estetiđi*. İstanbul: Papatya Yayıncılık.
- Arslan, C. (2013). *Ergenlerin İnternet Kullanımının Toplumsal İlişkilerinde Yarattığı Sorunlar*. Ankara: Anı yayıncılık.
- Atay, T. (2017). *Görüyorum O Halde Varım “Meşhuriyet Çađı”nda Kültür ve İnsan*. İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Aydın, N. (2013). *Medya İnsan Hakları ve Demokrasi*. İstanbul: Kamer yayınları.
- Aydođan, F. ve Akyüz, A. (2010). *İkinci Medya Çađında İnternet*, İstanbul: Alfa Yayın.
- Bezci, N. *Modernizm ve Postmodernizm*. Littera Edebiyat Yazıları, C. 3, 1992 s. 262-263.
- Bilgili, C. ve Şener, G. (2013). *Sosyal Medya ve Ağ Toplumu 2: Kültür, Kimlik, Siyaset*. İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık.
- Bozarth, J. (2010). *Social Media For Trainers*. San Francisco: Pfeiffer Publish.
- Büyükaslan, A. ve Kırık, A. M. (2016). *Sosyal Medya Araştırmaları 3 ‘Gözetlenen Toplumdan Gözetleyen Bireye’*. Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon Çađı: Ekonomi, Toplum ve Kültür-Ağ Toplumunun Yükselişi*. (Çev: Ebru Kılıç). Cilt 1. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Constantinides, E. ve Fountain, S. J. (2008). *Web2.0: Kavramsal Temeller ve Pazarlama Sorunları*, Sayı 3, Doğrudan Veri ve Dijital Pazarlama Uygulaması Dergisi.
- Çoban, B. (2014). *Sosyal Medya Devrimi*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Çoban, B. ve Ataman, B. (2016). *Gözetim Toplumu (Panoptikon)*. İstanbul: Ege Basım.

- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: İmge Yayınevi.
- Gunelius, S. (2011). *30 Minute Social Media Marketing*. New York: McGraw Hill.
- Gülsoy, T. (2009). *Etkileşimli Medya ve Pazarlama Terimler Sözlüğü*. İstanbul: Doğan Kitap.
- Güz, H. ve Şahin, G. (2018). *Sosyal Medya İletişiminin Yeni Aracı Olarak Bedenler ve Benliklerin Dramaturjik Bir Analizi*. Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 2.
- Hafner, K. ve Iyon, M. (2000). *İnternet Tarihi 'Sihirbazların Gecelediği Yer*. İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Harrison, C. ve Wood, P. (Ed.) (2007). *Art in Theory, 1900-2000, An Anthology of Changing Ideas*. Avustralya: Blackwell.
- Kahraman, H. B. (1992). *Varlık Dergisi*. sayı12.
- Kuspit, D. (2014). *Sanatın Sonu*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Kalkan, M. ve Kaygusuz, C. (2013). *İnternet Bağımlılığı Sorunlar ve Çözümler*. Ankara: Anı yayıncılık.
- Karaaziz, M. ve Atak, İ. E. (2013). *Narsisizm ve Narsisizmle İlgili Araştırmalar Üzerine*
- Kaplan, A. M. ve Haenlein, M. (2010). *Users Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media*. Business Horizons.
- Bir Gözden Geçirme*. Nesne Dergisi. DOI: 10.7816/nesne-01-02-03. 44-59.
- Kuşay, Y. (2013). *Sosyal Medya Ortamında Çekicilik ve Bağımlılık*. İstanbul: Beta Basım Yayın.
- Kutup, N. (2010). *İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve Net.Art*. XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Muğla: Muğla Üniversitesi.
- Lietsala, K. ve Sirkkunen, E. (2008). *Social Media: Introduction to The Tools and Processes of Participatory Economy*. Finlandiya: Tampere University Press.

- Oğuzhan, Ö. (2015). *İletişimde Sosyal Medya Sosyal Medyada Etkileşim*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- O'Regan, G. (2012). *A Brief History of Computing*. (2. Baskı). London: Springer-Verlag London Limited.
- Parlak, A. (2005). "*İnternet ve Türkiyede İnternet Gelişimi*", Bitirme Ödevi. Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Prensky, M. (2001). *Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler*. Horizon. Cilt 9, Sayı 5, MCB University Press.
- Safko, L. (2010). *The Social Media Bible*. New Jersey: John Wiley and Sons.
- Timur, K. (1999). *Tanımı Yapılamayan Postmodernizm*. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Sayı:1.
- Tiryaki, S. (2015). *Sosyal Medya ve Facebook Bağımlılığı*. Konya: Literatürk Academia.
- Tucker, K. (2016). *Boğucu Hiçlik Evcilleştirme, Patolojik Dikkat Dağınıklığı ve Sosyal Medya Üzerine Notlar*. İstanbul: Sub Yayınları.
- Türkmenoğlu, H. (2014). *Teknoloji ile Sanat ilişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram*. Ulakbilge dergi.cilt2 sayı4.
- Türkoğlu, D. (2008). *Snapshots Of Popular Turkish Nationalism: Neo - Kemalism, Bestsellers And Facebook*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.
- Türkoğlu, T. (2010). *Dijital Kültür*. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Ward, G. (2014). *Post Modernizmi Anlamak*. İstanbul: Optimist Kitapevi.
- Yayla, K. (2010). *İnternet Pazarlamasında Yeni Eğilimler: Çevrim İçi Sosyal Ağların Üniversite Öğrencilerinin Satın Alma Davranışlarına Etkisi*, (Yayınlanmamış

Yüksek Lisans Tezi). Celal Bayar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Anabilim Dalı, Manisa.

Yengin, D. (2015). *Sosyal Medya Araştırmaları*. İstanbul: Paloma Yayınevi.

Zafarmand, N. (2010), *Halkla İlişkiler Alanında Yeni Mecra Ve Uygulamaların Yeri Ve Önemi: Sosyal Medya Ve Pr2.0*, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İNTERNET KAYNAKLARI

Adafruit, Nastya Nudnik. 01.08.2018. <https://blog.adafruit.com/2014/04/14/nastya-nudnik-adds-emotion-to-paintings-with-social-media-symbols-arttuesday/>

Akbal, A. ve Balık, H. (2006). *TCP/IP'nin Dünü, Bugünü, Yarını*. Akademik Bilişim 2006 Konferansı. Denizli: Pamukkale Üniversitesi. 10.03.2018. file:///C:/Users/goznaz/Downloads/TCP_IP%20nin%20D%C3%9CN%C3%9C,%20BUG%C3%9CN%C3%9C,%20YARINI.pdf

Bozkurt, V. (2000), “Gözetim ve İnternet: Özel Yaşamın Sonu mu? ”, Birikim Dergisi. 19.04.2018. <http://www.birikimdergisi.com/birikim-yazi/2499/gozetim-ve-internet-ozel-yasamin-sonu-mu#.Wyk3LFUzbDc>

Davey, S. (2018). 2wenty. 01.08.2018. <https://sophiedaveyphoto.wordpress.com>

Dede, E. (2015). 1960 Sonrası Tüketim Kültürünün Sanata Yansımaları. Sayı 4. 10.09.2018. http://webb.deu.edu.tr/edebiyat.dergi/images/stories/sayi4/dede_ebru.pdf

Fuentes, A. “Javier Jaen” Nationalgeographic. 01.08.2018. <https://www.nationalgeographic.com/magazine/2018/08/embark-essay-aggression-internet-twitter-human-nature/>

- Hatıplı, M. (2017). *Postmodernizm, Tüketim, Popüler Kültür ve Medya*. 16.05.2018. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/303934> s.32-50.
- ICrossing. (2008). *What is Social Media?*. 09.03.2018. http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf
- İrgin, S. (2016). *Tüketim Kültürü ve Tüketim Kültürü Ekseninde Yoksul Sanat Anlatısı*. İdil Dergisi, Cilt 5, Sayı 27. 10.09.2018. <http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1479727265.pdf>
- Jmellors blogspot. (2012). Nam June Paik. 01.08.2018. <http://jmellors.blogspot.com/2012/01/nam-june-paik.html>
- Javier J. (2011). 01.08.2018. <https://www.behance.net/javierjaen>
- Oxford Dictionaries Word of the Year is the tears of joy emoji. (2015). 18.04.2018. <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/34840926/oxford-dictionaries-word-of-the-year-is-the-tears-of-joy-emoji>
- Marx, G. T. (1996). *Privacy and Technology, Elektronik*. 20.04.2018. <http://web.mit.edu/gtmarx/www/privantt.html>
- Mattes, E. Ve F. *Dark Content*. 21.04.2018. <http://0100101110101101.org/dark-content/>
- Mattes, E. Ve Mattes F. 21.04.2018. <http://highlike.org/text/eva-franco-mattes/>
- Toptaş, R.. (2017). *Türkiye’de Pop Sanat ve Resim*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 10, Sayı 51. 05.09.2018. http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt10/sayi51_pdf/3sanattarihi_ arkeoloji_cogra fya/toptas_ rahsan.pdf
2012. *İnternet, Dünyada Ortaya Çıkışı, Türkiye’de İlk Kullanımı*. 17.05.2018. <http://tarihinizde.com/internet-dunyada-ortaya-cikisi-turkiyede-ilk-kullanimi/>.

2013. *İnternetin Tarihçesi*. İTÜ Bilgi İşlem Daire Başkanlığı. 13.03.2018.
<https://bidb.itu.edu.tr/eskiler/seyrifdefteri/blog/2013/09/07/internet'in-tarih%C3%A7esi>
2018. Black Mirror Hakkında. 14.05.2018. <http://www.genuinerabbit.com/black-mirror-hakkında/>
- Bağımlılık. (n.d.). Türk Dil Kurumu online. 04.04.2018.
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=31452
- Kültür. (n.d.). Türk Dil Kurumu online. 04.04.2018.
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=K%C3%9CLT%C3%9CR
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Araştırma ve Geliştirme Daire Başkanlığı, (2008). *İnternet Kafelerin Öğrenciler Üzerindeki Etkisi*. Ankara. 17.05.2018.
https://www.meb.gov.tr/earged/earged/intkafe_ogrt_ etkisi.pdf
- Theprovince, Banksy. 01.08.2018.
<http://www.theprovince.com/entertainment/Vancouver+artist+graffiti+goes+viral+thanks+boost+from+Banksy/9581784/story.html>

BİR BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYA: SERAMİK ESERLERDE KİŞİSEL YORUMLAR

Yazar Gözde Akdemir

Gönderim Tarihi: 02-Eki-2018 12:06AM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 1011860241

Dosya adı: gozdeakdemir-28092018.doc (36.35M)

Kelime sayısı: 13497

Karakter sayısı: 99609

BİR BİÇİMLENME SİSTEMİ OLARAK SOSYAL MEDYA: SERAMİK ESERLERDE KİŞİSEL YORUMLAR

ORIJINALLIK RAPORU

% **7**

BENZERLİK ENDEKSİ

% **5**

İNTERNET
KAYNAKLARI

% **0**

YAYINLAR

% **6**

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

Submitted to Hacettepe University

Öğrenci Ödevi

% **2**

2

Submitted to Yildirim Beyazıt Üniversitesi

Öğrenci Ödevi

% **1**

3

Submitted to Istanbul University

Öğrenci Ödevi

% **1**

4

www.medyaakademi.org

İnternet Kaynağı

% **1**

5

sbe.kmu.edu.tr

İnternet Kaynağı

% **1**

6

blog.euromsg.com

İnternet Kaynağı

% **1**

Alıntılarını çıkart

üzerinde

Eşleşmeleri çıkar

< %1

Bibliyografyayı Çıkart

üzerinde