



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Anabilim Dalı

**DİJİTAL ORTAMDA ALT KÜLTÜR İNŞASI: GEEK ALT KÜLTÜRÜ  
ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR ARAŞTIRMA**

Pınar YENER

Yüksel Lisans Tezi

Ankara, 2023



DİJİTAL ORTAMDA ALT KÜLTÜR İNŞASI: GEEK ALT KÜLTÜRÜ ÜZERİNE  
SOSYOLOJİK BİR ARAŞTIRMA

Pınar YENER

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2023

## KABUL VE ONAY

Pınar Yener tarafından hazırlanan "Dijital Ortamda Alt Kùltür İnşası: Geek Alt Kùltürü Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma" başlıklı bu çalışma, 19.06.2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

---

Prof. Dr. Serdar SAĞLAM (Başkan)

---

Prof. Dr. M. Demet ULUSOY (Danışman)

---

Prof. Dr. Cahit GELEKÇİ (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Uğur ÖMÜRGÖNÜLŞEN

Enstitü Müdürü

## YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma 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 metinleri 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 haricince 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. <sup>(1)</sup>
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ..... ay ertelenmiştir. <sup>(2)</sup>
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. <sup>(3)</sup>

05/07/2023

**Pınar YENER**

<sup>1</sup>“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez **danışmanın** 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 **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **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 tezlerle 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 **danışmanın** önerisi ve **enstitü anabilim dalının** uygun görüşü üzerine **enstitü** veya **fakülte yönetim kurulu** tarafından karar verilir.

## ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, **Prof. Dr. M. Demet ULUSOY** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

***Pınar YENER***

Huzurla Uyuman Dileđiyle Canım Dostum  
Teze Her Baktıđımda Seni Hatırlayacađım

## TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın başından sonuna kadar yaşamış olduğum bütün sorunlar karşısında bana her zaman destek olan, motive edici sözleri, ilgisi ve özellikle anlayışlı yaklaşımı ile yoluma devam etmemi sağlayan değerli danışmanım Prof. Dr. M. Demet ULUSOY hocama teşekkürlerimi iletiyorum. Tüm tez süreci boyunca hem akademik anlamda hem de insani ilişkiler özelinde Demet hocamdan öğrendiğim her şey, hayatım boyunca örnek alacağım ve uygulamaya çalışacağım çok değerli bir tecrübe oldu benim için.

Çalışma sürecinde nerede ve ne zaman bir sorunla karşılaştım anında bana yardımcı olan, detaylı ve çözüm odaklı yaklaşımlarıyla yaşadığım problemleri atlatmamı sağlayan en önemlisi tez süreci boyunca hiçbir zaman bana yalnız olmadığımı hissettiren Arş. Gör. Serkan COŞKUN' a ve Arş. Gör. Orhan Samet PENÇE' ye destekleri için teşekkür ediyorum.

Tez savunma jürimde yer alarak değerli yorumları ve destekleyici yaklaşımlarıyla daha iyi bir tez ortaya çıkması adına bana yardımcı olan Prof. Dr. Serdar SAĞLAM ve Prof. Dr. Cahit GELEKÇİ hocalarıma ilgilerinden dolayı çok teşekkür ediyorum.

Çalışmanın gerçekleştirildiği Star Wars Türkiye-Sithpedi sunucunda yer alan başta yönetim ekibi olmak üzere bütün üyelere yardımsever, nazik ve sıcakkanlı yaklaşımları için çok teşekkür ediyorum. Çalışmanın gerçekleştirilebilmesi adına bana değerli vakitlerini ayırıp, sorulara içtenlikle cevap veren bütün katılımcılara minnettarım.

Son olarak her zaman benim yanımda olan ve varlığıyla bana sonsuz güven veren babama, beni büyütürken vermiş olduğu bütün emek ve değer adına teşekkür ediyorum.



## ÖZET

YENER, Pınar. *Dijital Ortamda Alt Kültür İnşası: Geek Alt Kültürü Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2023.

Bu araştırmada, alt kültür ve sanal topluluk birleşiminde ortaya çıkan yeni/mikro aidiyet ilişkilerinin görünümleri ele alınmaktadır. Bu bağlamda tezin amacı, Discord sanal topluluk oluşturma platformu ve geek kültürü kesişiminde topluluk duygusu üzerinden bireylerin kurmuş olduğu yeni/mikro aidiyet dinamiklerini anlamaktır. Çalışmada nitel araştırma yöntem ve teknikleri benimsenmiş ve bu kapsamda Discord sanal topluluk oluşturma platformunda geek kültürüne yönelik içerik üreten Star Wars Türkiye-Sithpedi sunucunda yer alan 20 katılımcı ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarında katılımcıların sosyal hayatlarında ortak ilgiler ve değerler ekseninde yaşadıkları yalnızlığı geek kültürü ve Discord özelinde oluşturdukları topluluk duygusu ekseninde mikro bir bağlamda telafi edebildikleri bulgulanmıştır. Bu doğrultuda dijital ortamların bireylere ortak ilgiler ve değerler bağlamında yeni birliktelikler oluşturmaları için önemli bir aidiyet alanı açtığı görülmüştür. Bu kapsamda ilk olarak katılımcılar sosyal hayatlarında karşılaştıkları sorunlardan uzaklaşmak amacıyla internet tabanlı gelişen geek kültürüne yönelmekte ve geek kültürü ile dijital ortamlar üzerinden ilgisel ortaklıklar kurmaktadır. İkinci olarak katılımcılar bu dijital ortamlarda sadece ilgisel ortaklıklar özelinde değil değerler, arkadaşlıklar ve kendini ifade edebilme noktasında da birliktelikler kurmakta ve yalnızlıklarını gidermektedirler.

**Anahtar Sözcükler:** Aidiyet, Alt Kültür, Geek Kültürü, Dijitalleşme, Discord

## ABSTRACT

YENER, Pınar. *Subculture Construction in Digital Environment: A Sociological Study on Geek Subculture*, Master's Thesis, Ankara, 2023.

This research explores the emergence of new/micro belonging relations that arise from the intersection of subculture and virtual communities. The objective of this thesis is to comprehend the new/micro belonging dynamics established by individuals through the sense of community created at the crossroads of the Discord virtual community building platform and geek culture. In this study, qualitative research methods and techniques were used belki utilized?. Consequently, in-depth interviews were conducted with 20 participants on the Star Wars Turkey-Sithpedi server, a Discord platform that produces content related to geek culture. The research findings suggest that participants were able to alleviate the loneliness experienced in their social lives by establishing connections based on common interests and values within the micro context of geek culture and the community they built on Discord. In this sense, it has been observed that digital platforms provide significant opportunities for individuals to establish new associations based on shared interests and values. In this context, the participants initially turn to internet-based geek culture as a means to escape the issues encountered in their social lives and form partnerships centered around interests through digital environments associated with geek culture. Secondly, within these digital environments, participants build connections not only in terms of relational partnerships but also through shared values, friendships, and self-expression, thereby relieving their sense of loneliness.

**Key Words:** Belonging, Subculture, Geek Culture, Digitalization, Discord

## İÇİNDEKİLER

<b>KABUL VE ONAY</b> .....	<b>i</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI</b> .....	<b>ii</b>
<b>ETİK BEYAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ADAMA</b> .....	<b>iv</b>
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	<b>v</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>viii</b>
<b>TABLolar DİZİNİ</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ŞEKİLLER DİZİNİ</b> .....	<b>xiv</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>1.BÖLÜM ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE YÖNTEMİ</b> .....	<b>3</b>
<b>1.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU</b> .....	<b>3</b>
<b>1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI, SORULARI VE ÖNEMİ</b> .....	<b>5</b>
<b>1.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ</b> .....	<b>5</b>
1.3.1. Araştırma Katılımcılarının Seçimi.....	6
<b>1.4. VERİ TOPLAMA SÜRECİ</b> .....	<b>9</b>
1.4.1. Araştırmada Verilerin Değerlendirilme Süreci .....	9
<b>1.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI VE UYGULAMADA KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER</b> .....	<b>10</b>
<b>2.BÖLÜM ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ</b> .....	<b>11</b>
<b>2.1. POST-MODERN TARTIŞMALAR EKSENİNDE TOPLUMSAL YAPININ ÖNE ÇIKAN GENEL ÖZELLİKLERİ</b> .....	<b>11</b>
2.1.1. Enformasyon İletişim Teknolojilerinin Gelişim Süreci .....	14
2.1.1.1. İnternetin Ortaya Çıkış Süreci ve Dijitalleşme.....	15
2.1.1.2. Teknolojik Devrimin Toplumsal Dönüşüme Yansımaları: Enformasyon Toplumu ve Ağ Toplumu .....	18
2.1.2. Sürekli Değişim ve Yapısöküm .....	20
2.1.2.1. Akışkanlıklaşma .....	23
2.1.2.2. Belirsizlik .....	24
2.1.2.3. Ontolojik Güvenlik Kaybı .....	26
2.1.3. Aidiyet İlişkilerinde Yeni Görünümler .....	28
2.1.3.1. Ortak Konsensus Alanlarının Çöküşü.....	30
2.1.3.2. Sanal Birliktelikler.....	31

2.1.3.2.1. Sanal Topluluklar.....	33
2.1.3.2.2. Yükselen Kabilecilik Olgusu.....	35
2.1.3.2.3. Alt Kültürlerin Yükselişi .....	37
2.1.3.3. Post-Modern Kimlikler: Akışkan Mikro Kimlikler .....	39
2.1.4. Yükselen Bir Alt Kültür Grubu Örneği: Geek Toplulukları .....	41
2.1.4.1. Geek Kavramı.....	42
2.1.4.2. Geek Kültürü .....	44
2.1.4.3. İnternet Tabanlı Gelişen Bir Alt Kültür Olarak Geek Kültürü.....	45
2.1.4.3.1. Geek Topluluklarının İnternet Tabanlı Etkileşim Alanı Olarak Discord ve Star Wars Türkiye- Sithpedi Sunucusu.....	47
<b>2.2. TOPLULUK İNŞASI EKSENİNDE AİDİYET OLUŞTURMA SÜRECİ: MCMİLLAN VE CHAVES'İN TOPLULUK DUYGUSU KURAMI.....</b>	<b>50</b>
2.2.1. Üyelik .....	52
2.2.2. Etki .....	53
2.2.3. Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi .....	53
2.2.4. Paylaşılan Duygusal Bağ.....	54
<b>2.3. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL KURAMSAL ÇERÇEVESİNİN MODELLEMESİ.....</b>	<b>55</b>
<b>3.BÖLÜM ARAŞTIRMANIN BULGULARI: GEEK KÜLTÜRÜ VE DİSCORD KESİŞİMİNDE TOPLULUK İNŞASI VE AİDİYET OLUŞUMU.....</b>	<b>57</b>
<b>3.1. DİJİTALLEŞEN TOPLUMSAL İLİŞKİLER.....</b>	<b>57</b>
3.1.1. İnternetin Toplumsal Hayata Entegrasyonu.....	58
3.1.1.1. İnternetin Gündelik Hayatta Artan Kullanım Sıklığı ve Önemi .....	58
3.1.1.2. İnternetin Kullanım Amacı .....	60
3.1.1.2.1. Enformasyon/Bilgi Edinmek .....	60
3.1.1.2.2. Arkadaş Edinmek ve Sosyalleşmek.....	62
3.1.1.2.3. Eğlenceli Vakit Geçirmek.....	64
3.1.1.3. Sanal Üyeliklerin Önemi .....	65
3.1.1.3.1. Günlük Hayat Stresinden Kaçış Alanı Yaratmaları.....	65
3.1.1.3.2. Gerekliklik Arz Etmeleri .....	66
3.1.1.3.3. Kolaylık Sağlamaları .....	67
<b>3.2. TOPLUMSAL İLİŞKİLERDE SÜREKLİ DEĞİŞİM/YAPISÖKÜM.....</b>	<b>68</b>
3.2.1. Akışkanlaşan Toplumsal İlişkiler.....	69
3.2.1.1. İstikrarsızlaşan Sosyal İlişkiler.....	69
3.2.1.2. İstikrarsız ve Değişken Ekonomik Koşullar.....	71
3.2.1.3. Toplumsal Kurumların Değişkenliğinin Yarattığı Kuralsızlık Durumu.....	72

3.2.1.4. Geleceğe Yönelik Artan Belirsizlik Durumu.....	73
3.2.2. Ontolojik Güvenlik Kaybı .....	74
3.2.2.1. Ekonomik Kaygılar .....	75
3.2.2.2. Toplumsal Yapının Yarattığı Güvenlik Kaygıları .....	76
3.2.2.3. Kişisel İlişkilerde Güven Eksikliği.....	77
<b>3.3. AİDİYET İLİŞKİLERİNİN YENİ GÖRÜNÜMLERİ.....</b>	<b>78</b>
3.3.1. Ortak Konsensus Alanlarının Çökmesi.....	79
3.3.1.1. Bireyler Arası Farklılaşan Değer Yargıları .....	79
3.3.1.2. Yalnızlık.....	81
3.3.1.3. Birliktelik Duygusunun Zayıflaması .....	83
3.3.1.4. Toplumsal İletişim Kopukluğu .....	83
3.3.2. Akışkanlaşan ve Bireyselleşen Kimlikler .....	85
3.3.2.1. Makro Kimliklerle Bütünleşememek .....	85
3.3.2.2. Kişisel Yetenek ve Özellikler Üzerinden Kendini Tanımlamak .....	86
3.3.2.3. Anonim Kimlikler Üzerinden Kendini Tanımlamak .....	87
3.3.3. Alt kültürel İlginin Yükselişi: Geek Kültürü Örneği .....	89
3.3.3.1. Gündelik Hayattan Kaçış Alanı Olarak Geek Kültürüne Yönelim.....	89
3.3.3.2. Geek Kültürü ile Dijital Temaslar Kurmak .....	92
3.3.3.3. Geek Kimliği Üzerinden Kendini Tanımlamak.....	94
3.3.3.4. Geek Kültürünün Hayali Karakterleri ile Özdeşleşmek .....	95
<b>3.4. DİSCORD VE GEEK KÜLTÜRÜ KESİŞİMİNDE YENİ AİDİYET OLUŞUMU</b> .....	<b>97</b>
3.4.1. Katılımcıları Discord'a Katılım Hikayeleri ve Üyelik.....	98
3.4.1.1. Katılımcıları Discord'a Katılım Hikayeleri.....	98
3.4.1.1.1. Geek İçerik Sunucularını Takip Etmek.....	98
3.4.1.1.2. Discord 'un İletişim İmkanlarından Faydalanmak .....	99
3.4.1.2. Üyelik .....	100
3.4.1.2.1. Sınırlar .....	100
3.4.1.2.1.1. Düzenli İşleyiş .....	101
3.4.1.2.1.2. Düzeyli Sohbet ve Tartışma Ortamı .....	102
3.4.1.2.1.3. Star Wars Hakkında Yetkin Bilgi Paylaşımı .....	103
3.4.1.2.1.4. Samimi ve Arkadaş Canlısı Ortam .....	104
3.4.1.2.2. Duygusal Güvenlik.....	105
3.4.1.2.2.1. Norm Sistemi.....	106
3.4.1.2.2.1.1. Sunucuda Geçerli Olan Kurallar.....	107
3.4.1.2.2.1.2. Kuralların Amacı: Güvenlik Sağlamak.....	109

3.4.1.2.2.1.3. Kural İhlallerine Karşı Yaptırım: Uyarı, Banlama veya Uzaklaştırma .....	110
3.4.1.2.2 2. Statü Sistemi.....	111
3.4.1.2.2 2.1. Yönetim kadrosu.....	111
3.4.1.2.2 2.2. Yönetim Ekibi ve Rollere Bağlı Sunucu İç Ayrıcalık Sistemi .....	112
3.4.1.2.2 2.3. Üyelerin Bir Ayrıcalık Gözlemlememesi.....	113
3.4.1.2.3. Kişisel Yatırım .....	114
3.4.1.2.3.1. Sunucuya Her Gün Aktif Zaman Ayırmak.....	114
3.4.1.2.3.2. Sunuca Dönem Dönem Zaman Ayırmak .....	115
3.4.1.2.3.3. Maddi Katkı.....	116
3.4.1.2.3.4 Türkiye Star Wars Topluluğunu ve Sithpedi'yi Tanıtmak .....	117
3.4.1.2.3.5. Başkalarına Duygusal Destek Vermek.....	118
3.4.1.2.4. Ortak Semboller ve Değerler .....	119
3.4.1.2.4.1. Topluluğa Özgü İnside Joke ve Emojiler.....	120
3.4.1.2.4.2. Saygılı ve Anlayışlı Ortam .....	121
3.4.1.2.4.3. Star Wars Hakkında Bilgi Bankası Olmak .....	121
3.4.2. Etki .....	123
3.4.2.1.Etkileşim Kanalı .....	123
3.4.2.1.1. Yazılı İletişim.....	123
3.4.2.1.2. Sesli İletişim .....	124
3.4.2.1.3. Görüntülü Görüşme.....	124
3.4.2.1.4. Yüz yüze Görüşme .....	125
3.4.2.2. Etkileşim Niteliği.....	125
3.4.2.2.1. Üyeye Önem Verilmesi.....	126
3.4.2.2.2. Diğer Üyelerin Önemszenmesi .....	127
3.4.2.2.3. Toplulukta Ortak Deneyim Pratikleri .....	128
3.4.3.Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi .....	130
3.4.3.1. Anlaşılabilirlik ve Kendini İfade Edebilmek.....	130
3.4.3.2. Arkadaş Edinmek.....	132
3.4.3.3. Star Wars Hakkında Bilgilenmek .....	133
3.4.3.4. Ortak İlgilere Hakkında Konuşabilmek.....	134
3.4.3.5. Günlük Hayatın Stresinden Uzaklaşmak.....	135
3.4.3.6. Yalnızlığın Giderilmesi.....	137
3.4.3.7. Destek Görmek.....	138
<b>SONUÇ VE TARTIŞMA .....</b>	<b>141</b>

<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>151</b>
<b>EK 1. BİREYSEL GÖRÜŞME FORMU.....</b>	<b>171</b>
<b>EK 2. ORİJİNALLİK RAPORU.....</b>	<b>174</b>
<b>EK 3. ETİK KURUL RAPORU .....</b>	<b>176</b>

## TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri.....	7
---	---



## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Araştırmanın Bilişsel Şeması .....	55
Şekil 2. Dijitalleşen Toplumsal İlişkiler.....	57
Şekil 3. Toplumsal İlişkilerde Sürekli Değişim/Yapısöküm .....	68
Şekil 4. Akışkanlaşan Toplumsal İlişkiler.....	69
Şekil 5. Ontolojik Güvenlik Kaybı .....	74
Şekil 6. Aidiyet İlişkilerinin Yeni Görünümleri .....	78
Şekil 7. Ortak Konsensus Alanlarının Çökmesi.....	79
Şekil 8. Akışkanlaşan ve Bireyselleşen Kimlikler .....	85
Şekil 9. Alt Kültürel İlginin Yükselişi: Geek Kültürü Örneği.....	89
Şekil 10. Discord ve Geek Kültürü Kesişiminde Yeni Aidiyet Oluşumu.....	97
Şekil 11. Katılımcıları Discord'a Katılım Hikayeleri ve Üyelik .....	98
Şekil 12. Üyelik .....	100
Şekil 13. Sınırlar .....	101
Şekil 14. Duygusal Güvenlik .....	106
Şekil 15. Norm Sistemi .....	106
Şekil 16. Statü Sistemi .....	111
Şekil 17. Kişisel Yatırım .....	114
Şekil 18. Ortak Semboller ve Değerler .....	120
Şekil 19. Etki.....	123
Şekil 20. Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi .....	130
Şekil 21. Araştırma Bulgularının İlişki Ağı Haritası.....	140

## GİRİŞ

Tarih boyunca çağlar ve dönemler değişmiş bu doğrultuda insanlar ve toplumlar da değişen dönemlere özgü parametreler çerçevesinde yeniden şekillenmişlerdir. İnsanlık tarihinin yaşadığı en önemli değişimlerden bir tanesi modern dönemden farklılaşma ile başlamıştır. Yaşanan bu değişimin temelinde modern dönemi betimleyen düşünce sistematığının yetersizliğine getirilen eleştiriler yer almaktadır.

Modern dönemin ana toplumsal formasyonları insan merkezli bir bakış açısından hareketle aklın ve bilimin önderliğinde ilerlemeye dayalı mutlak bilgiye ulaşma çabasıdır. Toplumların var oluş yasalarının kavranabildiği ve şekillendirilebildiğini iddia eden üst anlatılar, bu çabaya yol gösteren dönemin düşünce sistemini oluşturmaktadır. Ancak modern dönemde yaşanan büyük dünya savaşları, kapitalizmin yükselişi, ekonomik krizlerin ortaya çıkışı, küreselleşme ve teknolojik gelişmeler üst anlatılara duyulan güveni zedelemiştir. Özellikle enformasyon iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte toplumsal örgütlenme biçimleri form değiştirmeye başlamıştır. Bu yeni teknolojik gelişmeler bilgisayarlaşma ve dijitalleşmenin öncülüğünde toplumsal yaşamın sosyal, ekonomik, siyasal ve kültürel sistemlerini birbirlerine bağlamaktadır. Bu durum bireyler, gruplar ve kurumlar arasındaki iletişim hızı ve miktarını arttırmış, bilgiye erişimi kolaylaştırmış, bilginin kullanım ve yayılım alanını genişletmiştir.

Üst anlatıların yıkılması ve yaşanan teknolojik devrimle birlikte toplumsal hayatta önemli değişimler yaşanmıştır. Enformasyon üretimin yansıması olarak dolaşıma giren imajlar aracılığıyla hızlı değişimlerin ve belirsizliğin baskın olduğu bir sosyal yapı ortaya çıkmıştır. Bu dönemde heterojen, çoğul ve yerel görüşlerin ses sahibi olduğu, bireyin deneyimlerinin ve algılarının değer kazandığı yeni bir düzen şekillenmiştir.

Bu yeni dönemde aidiyet oluşum dinamikleri de değişmeye başlamıştır. Artık merkeziyetçi ve homojen topluluklar yerini çoğul ve mikro birliktelilere bırakmaktadır. Enformasyon iletişim teknolojileri bu noktada bireylere özgül ilgi ve ortaklıklar çerçevesinde dijital ortamlar üzerinden yeni aidiyetler ilişkileri geliştirmeleri noktasında alan açmaktadır. Çalışma tam bu noktadan hareketle bireylerin alt kültürel ilgileri ve bu ilgiler etrafında bir araya geldikleri sanal topluluk birlikteliğinde kurulan yeni/mikro aidiyet ilişkilerini anlamayı amaçlamaktadır.

Bu amaca uygun olarak çalışmada Discord sanal topluluk oluşturma platformu ve internet tabanlı gelişen bir alt kültür olan geek kültürü üzerinden bireylerin topluluk oluşturma dinamikleri, bu topluluk üzerinden inşa ettiği aidiyet ve kimlik pratikleri anlaşılmalı çalışılacaktır.

Bu çerçevede araştırmanın birinci bölümünde araştırmanın konusu, kapsamı ve yöntemi ele alınmıştır. Araştırmanın konusu ve kapsamı başlığında çalışmanın konusu, amacı, soruları ve öneminden bahsedilmiştir. Yöntem bölümünde ise araştırmanın tasarımı, katılımcı grubunun seçimi ve özellikleri, araştırma verilerinin toplanma ve analiz süreçlerine yer verilmiştir. Birinci bölümün son kısmında ise araştırma sürecinde karşılaşılan sınırlılıklar ve güçlükler ifade edilmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde çalışmanın kavramsal ve kuramsal çerçevesi yer almaktadır. Bu kapsamda öncelikli olarak enformasyon iletişim teknolojilerinin gelişim süreci ve toplumsal yapıda ortaya çıkan sürekli değişim/yapısöküm olgusu ele alınmıştır. İkinci olarak günümüz toplumlarında aidiyet ilişkilerinin değişim süreci ve bu doğrultuda ortaya çıkan yeni aidiyet görünümleri aktarılmıştır. Son olarak da yeni aidiyet görünüm alanı olarak geek kültürü ve Discord sanal topluluk oluşturma platformu kavramsal olarak ifade edilmiştir.

Araştırmanın üçüncü bölümünde çalışmanın bulguları yer almaktadır. Bu bölümde saha çalışması sonucu katılımcılardan elde edilen veriler çalışmanın kavramsal ve kuramsal çerçevesinin tasarımına uygun olarak analiz edilmiştir. Araştırmanın sonuç bölümünde ise elde edilen bulgular yorumlanmıştır.

## 1.BÖLÜM ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE YÖNTEMİ

Araştırmanın birinci bölümünde; araştırmanın konusu, araştırmanın amacı, soruları ve önemi, araştırmanın yöntemi ve veri toplama süreci detaylı bir şekilde ifade edilmektedir.

### 1.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU

İnsan sahip olduğu miras ve toplumsal faktörler aracılığı ile içinde bulunduğu bütüne bağlanmaktadır. Bireyin toplumdan soyut bir şekilde kendi başına bir varlığı olduğunu iddia etmek onu toplumdan ayrı düşünme yanılığını ortaya çıkarmaktadır (Cooley, 2017: 38-41). Çünkü insan homosocius bir varlıktır. Yani toplumsallığı ile kaçınılmaz bir şekilde iç içe geçmektedir (Berger ve Luckmann, 2016:69). Başkalarıyla kurulan ilişkiler hayatın sosyal kökenlerini oluşturmaktadır (Cooley, 2017: 6). Bu köken içerisinde insan yarattığı kültür ve medeniyetin devamlılığını sağlamak için esnek ve üretkenliğe izin veren sözleşmeler oluşturmaktadır (Wilson, 1978:163-170). Bu bağlamda insan doğası değişkendir. Çünkü davranışlar, değerler, ahlaki olan ve geri kalan her şey durumlardan etkilenmekte ve buna göre şekillenmektedir (Cooley, 2017: 33). İnsanın homosocius bir varlık olması onu toplumla bir arada yaşayarak var olmaya dolayısıyla toplumla bütünleşebilmek için aidiyet ve kimlik oluşturmaya yöneltmektedir. Toplumla bir bütün olarak yaşayan insanlar ise mevcut toplumsal formasyonlar göre aidiyet ve kimlik anlayışlarını yeniden şekillendirmişlerdir.

19. yüzyılda yaşanan sanayi devrimiyle birlikte sanayileşme, kapitalizmin ve kentleşme toplumsal yapının yeni düzenleyici olguları haline gelmiştir. 20. yüzyılla birlikte bilim, sanat ve teknoloji alanında yaşanan gelişmeler, ortaya çıkan dünya savaşları ve küresel çapta oluşan tehditler sonucu dünya büyük değişimler geçirmiştir (Şaylan, 2002:17-18; Beck, 2011). Yaşanan toplumsal değişme ‘‘gösteri toplumu’’, ‘‘bilgi toplumu’’, ‘‘tüketim toplumu’’ gibi yeni bir toplumsal sistemi vurgulamakta ya da ‘‘postmodernizm’’, ‘‘postmodernlik’’, ‘‘endüstri sonrası toplum’’, ‘‘sanayi sonrası toplumu’’, ‘‘kapitalizm sonrası’’ gibi tanımlamalarla yepyeni bir dönemle karşılaştığına vurgu yapmaktadır (Giddens, 2012: 10; Sarup 2004:205). Sanayileşmenin ortaya çıkışı ve geleneksel dönemden kopuşla başlayan modern dönem artık son bulmaktadır. Yaşanan bu toplumsal değişimde teknolojinin medya ve bilgisayarlar düzleminde devrimsel boyutta gelişimi, yeni bilme biçimlerinin efektif varlığı ve ekonomik yapıların geçirdiği dönüşüm önemli bir yer tutmaktadır (Best ve Kellner, 1991:3; Lyotard, 2013). Enformasyon toplumu olarak adlandırabileceğimiz bu dönem, kendinden önceki tarihsel süreçlerden farklılaşan yeni bir toplumsal yapı ortaya koymaktadır. Farklılaşmayı yaratan noktaların başında bilgi kavramının

geçirdiği deęişim öne çıkmaktadır. Artık bilgi, üretim süreçlerinin temelinde yer almakta, toplumsal ve kültürel hayatın devamlılığı için enformasyona ve teknolojiye ihtiyaç duyulmakta (Timisi, 2003:88-89), her şey birbiri ile ilintili hale gelmekte, hız ve yoğunluk artmaktadır (McLuhan, 2019: 8). Sosyal hayatın makro, mezo ve mikro boyutları iç içe geçmekte, kamusal ve özel alanlar arasındaki sınırlar bulanıklaşmaktadır. Sosyal çevreler bilgisayar ağlarının gelişimine baęlı olarak mat, kontrol edilemez ve anonim formlarda ortaya çıkmakta, sosyal ekoloji ise parçalanmış, soyut ve amaca yönelik sosyal ilişki ağları üzerinden etkileşime girmektedir (Van Dijk, 2018:244-246). Bu durum modern dönem anlatılarının evrenselci tutumlarının çökmesine neden olmaktadır. Artık modern dönemden farklı olarak başı boşluk, çözümlenme, görecelilik ve parçalanma olguları toplumsal yaşamı kurgulayan dinamik aktörlere dönüşmektedir (Featherstone, 2013:221). Artan bu çoğulculuk, sosyal etkileşimlerin devamlılığı için bireylere sabit davranış pratikleri sunan ve bireylere nasıl davranmaları gerektiğini gösteren kurumların sorgulanamayan otoritelerini de etkilemektedir. Toplumun merkezinde bulunan anlamların korunması ve aktarılması için oldukça kritik bir konumda yer alan kurumlar (Berger ve Luckmann, 2015: 82-61-63) yaşanan deęişimle birlikte dinamikleşmektedir.

Beck dönüşlü modernite kavramı üzerinden bireylerin özellikle sınıf temelli toplumsal bağlardan uzaklaşmalarıyla birlikte kendi yaşam tarzlarını belirlemek adına harekete geçtiklerini ve bireysel varlıklarını merkeze koymaya başladıklarını ifade etmektedir. Bireyler artık dahil olmak istedikleri grup, alt kültür ve kimliklerini belirlemek için harekete geçmek zorunda kalmaktadır. Bireylerin tercihine bırakılan heterojen yaşam örüntüleri, geleneksel dönemin makro bütünlük ve aidiyetlerinden farklı olarak toplumsal yapıda yer almaktadır (Beck, 2011: 131-132).

Yaşanan deęişme ile bireyler artık benliklerini inşa etme, seçimler yapma ve kendilerini ifade edebilme bakımından çok daha özgürlerdir. Bu özgürlük bireylerin kalıcı bağlar kurmak zorunda olmadıkları göçebe bir yapıyı ortaya çıkarmaktadır. Post-modern bireyin özgürleşmesinde bilgisayarlaşmanın ortaya çıkması ile zaman ve mekânın ötesine geçebildiği sanallaşma önemli bir aracı olmaktadır (Cova, 1997: 299-300). Enformasyon teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmeler sayesinde bireyler kültürel aidiyetler oluşturma bakımından sanal kolektivitelere yönelmektedirler (Connor, 2001: 338). Sanal ortam aracılığı ile oluşturulan bu topluluklar ortak bir yaşam tarzı, alt kültür ve paylaşılan duygusal bağlar ile bir araya gelmiş mikro gruplardan oluşmaktadır. Artık post-modern birey birden fazla kabiledede kalıcı olma şartı olmadan dinamik ve esnek yapılar dahilinde yer alabilmekte ve her bir kabiledede kendisini farklı maskeler aracılığıyla ifade edebilmektedir (Cova, 1997: 301). Özellikle internet özelinde bir araya gelip gelişme imkânı bulan alt kültürler, sanallaşma aracılığı ile kurulan yeni ifade alanları içerisinde dikkat

çekmektedir (Williams, 2006; Wheeler, 2003; Woermann, 2012; Richman L. H., 2008; Gailey, 2009). Buradan hareketle çalışmanın konusu bireylerin alt kültür ve sanal topluluk birlikteliğinde mikro ölçekte kurmuş olduğu yeni aidiyet görünümlerini anlamak üzerinedir

## 1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI, SORULARI VE ÖNEMİ

Türkiye’de sanal topluluklarda kurulan toplumsal ilişki biçimlerine dair pek çok çalışma yapılmıştır (Dedeoğlu ve Üstündağlı, 2011; Tağ Kalafatoğlu, 2015; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008; Göker ve Keskin, 2016; Çolaker, 2019). Ancak bu sanal topluluklar içerisinde alt kültürlerle yönelen oldukça az sayıda çalışma (Şentürk, 2017; Akar, 2019; Yolaç, 2017; Atay, 2022) bulunmaktadır. Bu duruma ek olarak sesli, yazılı ve görüntülü sohbet aracılığı ile iletişim kurulan Discord sanal topluluk platformu daha önce Türkiye’de nitel ve nicel anlamda herhangi bir çalışmaya konu olmamıştır. Türkiye’de Discord’da yer alan geek kültür topluluklarının ilişki dinamiklerini ele alan herhangi bir araştırma daha önce yapılmadığı için çalışmamız yeni bir alana inmekte ve bu yeni alandaki ilişki biçimlerini keşfetmeyi ve anlamayı amaçlamaktadır. Buradan hareketle araştırmanın amacı Discord’da geek kültür topluluklarından Star Wars-Türkiye Sithpedi isimli sunucuda oluşturulan topluluk duygusu üzerinden bireylerin kurmuş olduğu yeni aidiyet görünümlerini anlamaya çalışmaktır. Bu amaca yönelik çalışmada üç temel soruya cevap aranmaktadır:

- 1) Post-modern tartışmalar ekseninde betimlenen toplumsal yapının temel unsurları nelerdir?
- 2) Katılımcılar toplumsal yapıda yaşanan değişimi nasıl tecrübe etmektedir?
- 3) Alt kültür ve sanal topluluk bağlamında bireylerin kurmuş olduğu aidiyet görünümleri nelerdir?

## 1.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada bireylerin oluşturduğu yeni aidiyet görünümlerinin geek kültürü ve sanal topluluklar keşimi üzerinden nasıl deneyimlendiği ele alınmaktadır. Bu kapsamda bireylerin gerçekliği nasıl anlamlandırdığı, bireyler açısından bu sürecin nasıl deneyimlendiği, geek kültürüne ilgi ve sanal topluluklara dahil olma noktasında bireylerin sahip olduğunu motivasyonların anlaşılması merkezi öneme sahiptir. Bu nedenle araştırmada nitel araştırma stratejisi seçilmiştir.

Nitel arařtırmalar yorumlayıcı bir çerçeveden hareketle bireyler veya gruplarının bir sorunu ya da konuyu nasıl anlamlandırdığını anlamak isteyen çalışmalardır. Nitel arařtırmalar bireylerin kendileri ve başkaları hakkındaki yaşam pratiklerine nasıl anlam yüklediklerini ortaya çıkarmaktadır. Bu amaçla bireylerle gerçekleştirilen görüşmeler onların kendi hikayelerini anlatmasına olanak tanımakta ve bu sayede problematiğın detaylı bir şekilde ele alınmasını sağlamaktadır (Creswell, 2013:44-48; Berg ve Lune, 2019: 20).

Çalışmada nitel araştırma deseni olarak durum çalışmasından hareket edilmiştir. Durum çalışması nitel arařtırmalarda kullanılan bir desen türüdür. Durum çalışmalarında arařtırmacı; birey, küçük bir grup, bir topluluk ya da ilişki özelinde belirlediği bir *duruma* ilişkin belirli bir konuyu ya da problemi anlamayı ve buna ilişkin durum betimlemesi yapmayı ya da durum temaları ortaya koymayı amaçlamaktadır. Durum çalışmalarında belirli bir konuyu ya da sorunu aydınlatmaya ilişkin olarak seçili bir örnek üzerinden hareket edilmektedir. Nitel arařtırmalarda sıklıkla kullanılan bu yöntem temelde duruma ilişkin derinlemesine bir anlayış ifade etmeyi merkeze koymaktadır. Arařtırmacı durumlara ilişkin çıkardığı anlam ekseninde ise sonuçları ifade etmektedir. (Creswell 2013: 98-101). Dolayısıyla durum çalışmaları belirli bir duruma özgü olduğu için sonuçlar genellenmemekte ve ele alınan durumun sınırları ve kapsamı ekseninde bir anlayış yansıtılmaktadır. Bu bağlamda çalışmamızın anlamayı amaçladığı yeni aidiyet görünümleri yalnızca geek kültürü ve Discord özelinde kurulan aidiyet ilişkilerine odaklanan bir durum çalışması ortaya koymaktadır.

### 1.3.1. Arařtırma Katılımcılarının Seçimi

Arařtırma bireylerin geek kültürü ve sanal topluluk birlikteliği üzerinden kurmuş oldukları topluluk duygusu kapsamında nasıl yeni bir aidiyet görünümü ortaya çıkardıklarını anlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda katılımcı grubunun oluşturulması 1) sanal toplulukların ve bu grupların neler olduğuna karar verilmesi ve 2) katılımcı profilinin ne olduğunun sınırlarının çizilmesi olarak iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Sanal topluluk, bireylerin internet üzerinden ortak ilgiler ve amaçlar doğrultusunda fiziki mekânın ötesine geçerek cyberspace üzerinden bir araya geldiği topluluklardır. Günümüzde sanal topluluklar Facebook, Twitch, Twitter, Reddit, Discord, İnstagram vb. pek çok farklı dijital platformda üzerinde oluşturulmaktadır. Bu kapsamda sanal toplulukların buluşma alanı oldukça çeşitlidir. Bu çeşitlilik içerisinde Discord, araştırma kapsamında çalışmanın gerçekleştirileceği sanal topluluk oluşturma platformu olarak tercih edilmiştir. Discord'un tercih edilmesinin iki önemli nedeni bulunmaktadır. İlk olarak Discord

dijital oyun toplulukları başta olmak üzere geek kültür topluluklarının sıklıkla iletişim kurmayı tercih ettiği bir platformdur. İkinci olarak Discord'un gelişmiş teknik alt yapısı, iletişim kurma olanaklarının çok yönlülüğü ve popülerliği araştırma problemiği aydınlatılabilmek adına yeterli imkân sunmaktadır. Araştırmanın gerçekleştirileceği sanal topluluk platformunun Discord olmasına karar verildikten sonra çalışmanın yürütüleceği sunucu için bir tarama yapılmıştır. Bu noktada araştırma problemiğine uygun olarak Discord'da yer alan sunucular içerisinde yalnızca geek kültürüne özgü içerik üreten sunucular mercek altına alınmıştır. Bu bağlamda geek kültürünün kavramsal tanımlanmasından hareketle; fantastik ve bilim kurgu edebiyatı, rol yapma oyunları, dijital oyunlar, animeler ve mangalar hakkında içerik üreten sunucular araştırılmıştır. Bu sunucular içerisinde Star Wars Türkiye-Sithpedi sunucusu, başta geek kültüründe önemli bir yeri olan Star Wars olmak üzere içerisinde animeler, mangalar, çizgi romanlar ve çok çeşitli fantastik bilim kurgu eserleri hakkında içerik ürettiği için çalışmanın gerçekleştirileceği sunucu olarak tercih edilmiştir. Dolayısıyla ile araştırmanın katılımcı grubu Star Wars Türkiye-Sithpedi sunucunda yer alan bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların çalışmaya dahil olabilmesi noktasında iki önemli şart konulmuştur. İlk olarak katılımcıların çalışmada yer alabilmesi için Star Wars Türkiye-Sithpedi sunucusuna üye olması zorunlu tutulmuştur. İkinci olarak ise çalışmada etik kuruldan alınmış izin doğrultusunda yalnızca 18 yaş ve üzeri bireylerin katılımcı olmasına karar verilmiştir. 18 yaş üzeri bireylerin seçilmesinde, katılımcıların görüşmelere katılımları noktasında kendi beyanlarına başvurulmuştur.

Katılımcı grubunun hariç ve dahil tutulma kriterleri belirlendikten sonra katılımcılara kartopu örneklem tekniğiyle ulaşılmıştır. Bu noktada topluluğa ait olan ilk anahtar kişiyle görüşmelere başlanmış ve birbirlerine referans olan katılımcılara erişim sağlanmıştır. Kartopu örnekleme yöntemi birbirleri ile doğrudan ya da dolaylı bir şekilde bağlantı kuran bireylerin iletişim ağını ortaya koymaktadır. Bu yöntem ağın hareket noktasını oluşturan bir figür ve onun yönlendirmesi doğrultusunda genişleyen katılımcı yelpazesini ifade etmektedir (Neuman, 2008: 324-325). Kartopu örnekleme yöntemi kullanılarak görüşme gerçekleştirilen katılımcıların yönlendirdiği ve referans olduğu başka üyelere ulaşma imkânı elde edilmiş ve araştırmanın katılımcı grubu bu sayede genişletilmiştir.

**Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri**

Kod İsmi	Yaş	Cinsiyet	Medeni Durum	Eğitim Durumu	Meslek	Gelir Aralığı
K1	28	Kadın	Bekar	Lisans Mezunu	Halkla İlişkiler Görevlisi	8-11 bin TL



K2	18	Kadın	Bekar	Lise Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL
K3	23	Kadın	Bekar	Lisans Mezunu	Network Şirketinde Operasyon Müdürü	8-11 bin TL
K4	20	Erkek	Bekar	Lise Mezunu	Denizci	11 bin TL ve üzeri
K5	19	Erkek	Bekar	Lise Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL
K6	18	Kadın	Bekar	Lise Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL
K7	19	Kadın	Bekar	Lise Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL
K8	27	Kadın	Bekar	Lisans Mezunu	Makine Mühendisi	5-8 bin TL
K9	27	Kadın	Evli	Lisans Mezunu	Öğretmen	5-8 bin TL
K10	22	Kadın	Bekar	Lisans Mezunu	Aile ve tüketici ekonomisti	800-3 bin TL
K11	28	Kadın	Bekar	Üniversite Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL
K12	20	Erkek	Bekar	Lise Mezunu	Creatif director grafik desiner, yazar	8-11 bin TL
K13	22	Erkek	Bekar	Lise Mezunu	Öğrenci	8-11 bin TL
K14	23	Erkek	Bekar	Lisans Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL
K15	29	Erkek	Bekar	Lisans Mezunu	İnşaat Mühendisi	11 bin TL ve üzeri
K16	25	Kadın	Bekar	Lisans Mezunu	Öğrenci	11 bin TL ve üzeri
K17	18	Kadın	Bekar	Lise Mezunu	Tercüman	800-3 bin TL
K18	27	Kadın	Bekar	Lisans Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL
K19	26	Erkek	Bekar	Lisans Mezunu	İşsiz	Yok/İşsiz
K20	18	Erkek	Bekar	Lise Mezunu	Öğrenci	800-3 bin TL

## 1.4. VERİ TOPLAMA SÜRECİ

Araştırmanın saha çalışmasına başlamak için öncelikli olarak Hacettepe Üniversitesi Senatosu Etik Komisyonu'na başvuru yapılmış ve 26.10.2021 tarihinde etik komisyon izni alınmıştır.

Araştırma verilerinin elde edilmesinde mülakat tekniği kullanılmış ve görüşmeler yarı yapılandırılmış görüşme formları üzerinden gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler katılımcıların uygun gördüğü gün ve saat aralığında katılımcıların talepleri doğrultusunda yüz yüze veya online olarak gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda 3 katılımcı ile yüz yüze, 17 katılımcı ile Discord üzerinden online olarak görüşme yapılmıştır. Veri analiz sürecini kolaylaştırması ve veri kaybını minimize etme amacıyla katılımcıların onayları dahilinde görüşme sürecince ses kaydı alınmıştır. Bu çerçevede 20 kişi ile gerçekleştirilen görüşmelerin en kısası 42 dakika en uzununu ise 2 saat 16 dakika sürmüştür. Gerekli görülen durumlarda bazı katılımcılarla ikinci bir görüşme daha gerçekleştirilmiştir.

### 1.4.1. Araştırmada Verilerin Değerlendirilme Süreci

Öncelikli olarak katılımcılarla gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerin ses kayıtları transkrip edilmiş ve bu veriler MAXQDA 2018 Pro programına aktarılmıştır. Bu program aracılığıyla veriler detaylı bir şekilde analiz edilmiş, ayrıntılı ve sürekli olarak devam eden bir kodlama sürecinin ardından nihai temalara ulaşılmıştır.

Kodlamaları yapmaya başlanmadan önce görüşmelerden hareketle oluşturulan transkriptler detaylı bir şekilde tekrar tekrar okunmaya başlanmıştır. Bu sayede katılımcı grubunun anlam dünyaları ve bakış açıları arasındaki benzerlik ve farklılıklar üzerinde genel bir izlenim edinilmiştir. Okumaların detaylandırılması ile her bir katılımcının transkripti üzerinden açık kodlamalar yapılmaya başlanmıştır.

Açık kodlama, metinlerde öne çıkan bilgi kümelerinin keşfedilmesini sağlamaktadır (Creswell, 2013: 195). Açık kodlama yapmaktaki amaç verilerin kavramsallaştırılması ve verilerin kuramsal anlamda taşıdığı potansiyel değeri ortaya çıkarmaya çalışmaktır (Punch, 2005: 201-202).

Transkriplerin açık kodlamalar yapılarak incelenmesinin ardından bu kodlamalar arasındaki ortaklıklar şekillenmeye başlamıştır. Bu noktada eksenel kodlama aşamasına geçilmiştir. Eksenel

kodlamalar, açık kodlamalardan elde edilen kategoriler arasında ilişkisel ortaklıkların kurulduğu aşamadır (Punch, 2005:203-204). Eksenel kodlamalarda artık açık kodlamalardan elde edilen kavramlar düzenlenmektedir (Neuman, 2010: 667-668).

Son aşama olarak çalışmanın tüm verilerinin toparlandığı seçici kodlamalar gerçekleştirilmiştir. Seçici kodlamalar ise verilerin ve kodlamaların öne çıkan temalardan hareketle yeniden detaylı incelenmesi ve bulunan kategorik benzerliklerin bir araya getirilme sürecidir (Neuman, 2010:669). Kategorilerde ortaklık bulunan noktalar arasındaki ilişkinin kuramsal anlamda hikayeleştirilmesi ile seçici kodlamalara ulaşılmaktadır (Creswell, 2013: 85-86). Artık kuramsal yorumlama seçici kodlamaların dikkat çektiği kategorik birliktelikler tarafından sınırlandırılmıştır. Bu sınırlandırılma tüm bir veri analiz sürecinin bütünleştirici ve dikkat çekici noktalarının kuramsal bağlamda bir araya getirilmesini sağlamaktadır (Punch, 2005: 205-206).

### **1.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI VE UYGULAMADA KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER**

Araştırmada karşılaşılan sınırlılık ve güçlüklerin temel sebebi online bir platform ve o platformda yer alan katılımcılarla çalışıyor olmaktan kaynaklanmaktadır. Bu kapsamda karşılaşılan ilk güçlük araştırmanın gerçekleştirileceği sunucunun seçimi noktasında yaşanmıştır. Bu doğrultuda araştırmanın henüz başlangıç aşamasındayken, çalışmanın yürütüldüğü sunucu kapanmış ve sonrasında başka bir içerik üretimi ile Discord'da yer almaya başlamıştır. Yaşanan bu değişiklik sonrası araştırmaya devam edebilmek adına başka bir sunucu arayışına girilmiştir. Bu arayış sonucu Star Wars Türkiye-Sithpedi sunucusu ile görüşülmüş ve çalışmanın orada gerçekleştirilmesine karar verilmiştir.

Araştırmada yaşanan ikinci bir güçlük ise katılımcılarla online olarak iletişime geçme noktasında yaşanan birtakım aksaklıklardan kaynaklanmaktadır. Bu aksaklıkla mülakat tarih ve saatlerinin planlanması noktasında yaşanan iletişim problemlerinden oluşmaktadır. Bu doğrultuda bazı katılımcıların mesajlara geç dönüş yapması nedeniyle mülakat tarih ve saatlerinde ertelemeler yaşanmıştır.

## **2.BÖLÜM ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ**

Araştırmanın ikinci bölümü çalışmanın kavramsal ve kuramsal çerçevesinden oluşmaktadır. Bu kapsamda çalışmanın temel kavramsal ve kuramsal çerçevesi modern dönemden kopuşla birlikte ortaya çıkan yeni toplumsal formasyonları post-modern tartışmalar ekseninde tanımlanmakta ve bu doğrultuda ifade etmektedir. Bu bağlamda çalışmada ilk olarak enformasyon iletişim teknolojilerin gelişim süreçlerine odaklanılmakta ikinci olarak da sürekli değişim/yapısöküm olgusu detaylandırılmaktadır. Üçüncü olarak bu iki olgunun toplumsal yapıda ortaya çıkardığı değişimin aidiyet ilişkilerine nasıl yansıdığı ve bu doğrultuda aidiyet ilişkilerinin değişimine bağlı olarak bireylerin sanal ortamlar ve alt kültürler özelinde yöneldiği yeni birliktelik alanları ele alınmaktadır. Son olarak sanal ortamlarda kurulan aidiyet ilişkisinin merkezinde yer alan geek kültürü ve Discord sanal topluluk oluşturma platformu kavramsal tanımları ve gelişim süreçleri çerçevesinde detaylı olarak sunulmaktadır.

### **2.1. POST-MODERN TARTIŞMALAR EKSENİNDE TOPLUMSAL YAPININ ÖNE ÇIKAN GENEL ÖZELLİKLERİ**

Kişinin bir bütün olarak var oluşu yaşadığı çağa, geçmişine, geleceğine, yakın çevresine, başkaları ve kendisi ile kurduğu ilişkilere ve yapıp etmelerine bağlıdır. Tüm bu edimler üzerinden bir insan varoluşu ve anlayışı ortaya çıkmaktadır (Kuçuradi, 2003: 5). Yani tarihsel süreçler boyunca toplumlar değişmiş, bu doğrultuda bireyler de değişmiştir. Bu değişimler doğrultusunda her döneme özgü değerler, tutumlar, davranışlar yeniden şekillenmiş ve toplumsal yapı da yeni formasyonlar özelinde şekillenmiştir. İnsanlık tarihinin geçirdiği önemli değişimlerden bir tanesi modern toplum formasyonlarından farklılaşmayla birlikte yaşanmıştır.

Özellikle 19. yüzyıl insanlık tarihinin önemli yenilik ve dönüşümlere tanıklık ettiği bir çağdır. 16.yüzyılda ortaya çıkan kapitalizm 19.yüzyıl sanayi devrimi sonrası hem sanayileşmenin yükselişi hem de kentleşmenin artmasıyla etki alanını genişletmiştir. 20 yüzyıla gelindiğinde ise dünya kapitalizme alternatif bir söylem olarak ortaya çıkan sosyalizmin yükselişine, büyük dünya savaşlarına, sömürge devletlerinin bağımsızlık mücadelelerine, soykırım ve nükleer savaş tehditlerinin varlığına tanıklık etmiştir. Tüm bu olaylar yaşanırken bir diğer yandan bilim ve teknoloji alanında önemli devrimler ortaya çıkmıştır. 19. yüzyıldan 21. Yüzyıla kadar yayılan bu

teknolojik devrimler sanayi dönemine damga vuran buhar makinalarının icadı, elektrik kullanım imkanlarının gelişimi ve mikro elektronğin icadı üzerinden gerçekleşmiştir (Şaylan, 2009: 19-30).

Bu süreç adeta postlar çağını ortaya çıkarmaktadır. Post-endüstriyel, post-fordist ve post-modern yaklaşımlar ekonomik, kültürel ve üretimsel sistemlerin geçirdiği değişimi açıklayan farklı yaklaşımlar arasında yer almaktadır (Odabaşı, 2004: 11). Bu yeni dönemi betimlemekte olan yaklaşımlardan bir tanesi de postmodernizmdir. Postmodernizm kavramı hem anlamı gereği belirli bir kuralı barındırmayıp değişken bir yapıya sahip olduğu için (Timur, 1999: 320) hem de farklı farklı disiplinlerde kullanılan bir terim olduğu için tanımlanması oldukça zor bir kavramdır (Evre, 2007: 1-2).

Postmodernizm teriminin kökenleri esasında edebiyat, mimarlık ve resim alanına dayanmaktadır (Anderson, 2011: 132-134). 1950 ve 1960'lı yıllarda kullanılmaya başlanan postmodernizm terimi 1970'li ve 1980'li yıllar itibari ile pek çok farklı disiplinin ilgi alanına girmiş, toplumsal ve kültürel bir fenomen haline gelmiştir. Her bir disiplin postmodernizmi kendi alanına göre yorumlayarak kavrama yeni bir yer açmış ve kavramın yerini sağlamlaştırmıştır. Bu sebeple postmodernizmin konu çehresi hem eleştirel- kuralsam alanda hem de kültürel yaratım içerisinde ele alınmaktadır (Connor, 2001: 18-20; Ward 2014: 1).

Postmodernizmin terim anlamı içerisinde moderne eklenen post ön eki iki anlama gelecek şekilde kullanılmaktadır. Post ön eki hem "modern dönemden sonrası" ya da "ilerisi" anlamına gelmekte hem de modern dönemin "devamı" ya da modernizmin "karşıtı olma" şeklinde ifade edilmektedir (Özsevgenç, 2017: 135). Görülmektedir ki postmodernizm hem modernizmden farklılaşmakta hem de onun üzerine inşa edilmektedir.

Modern dönem geleneksel dönemden farklılaşarak aklın bilgi üretme ve toplumsal yaşamı şekillendirme konusunda öncül olduğunu savunan bir dönemdir (Best ve Keller, 2011: 15-16). Modern döneme ya da başka bir ifadeyle moderniteye hâkim olan düşünce pratikleri akıl, ilerleme ve mutlak bilgi arayışı etrafında konumlanmaktadır. Özellikle Aydınlanma Dönemi bu perspektifin görünür kılındığı bir düşünce sistematığı üretmektedir (Ward, 2014: 9-11).

Modern döneme hegemonya kuran düşünce ve ideoloji sistemleri temelde iki varsayım üzerinden hareket etmektedir. Bu varsayımlar; toplumun işleyiş mekanizmalarının kavranabildiği

düşüncesine ve toplumun belirli müdahalelerle şekillendirilebildiği görüşlerine dayanmaktadır. Ancak Aydınlanma Döneminde modernlik tasarısı altında sunulan evrensel yasa, nesnel bilim ve evrensel ahlak kurma umudu toplumun kurumsallaşması, bilim, ahlak ve sanatın özerkleşmeye başlaması ile giderek etkisini kaybetmiştir. Bu durum evrenselci anlayışı reddeden ve toplumsal hayatın tözsel temellere sahip olduğuna karşı çıkan postmodernizm anlatısının önünün açılmasını sağlamıştır (Wagner, 2005: 317-324; Sarup, 2004: 205-206).

Post-modern bakış açısına hâkim olan söylem ise temelde teori üzerinden bir tartışma yürütmektedir. Modern teori Aydınlanma Dönemi ile başlayan aklın öncüllüğünde hakikati yansıtan, evrensel ve kesin bir bilginin mümkünatı üzerine şekillenirken post-modern teori, teorinin kesin ve evrensel olarak ele alınmasına karşı çıkmaktadır. Çünkü teori üzerinden ele alınan olgular tarihin ve dilin rölativist süzgecinden geçmektedir. Bu durumda evrensel bir dil kurmak ve hakikati ortaya koyan bir bilme biçiminin varlığını iddia etmek mümkün olmamaktadır. Dolayısı ile dünya çoğullukların, mikro görüşlerin ve parçalanmışlıkların temsil alanıdır (Best ve Keller, 2011: 17-18). Bu bağlamda dünya dil oyunları çokluğu içerisinde metinlerarası göndergelerin anlamlandırılmasıyla oluşmaktadır. Dünya sonsuz açık yorumlar barındıran bir metindir. Bu metni açıklayan tek bir epistemoloji, akıl ya da üst anlatı bulunmamaktadır. Farklı yorumlar farklı dünyaları yaratmakta ve bunlar iyi, kötü, doğru ve yanlış nitelendirmelerinin ötesine geçmektedir (Turan, 2011: 117-139).

Lyotard'a göre tüm bu üst anlatıların yıkılma hikayesinin ardında bilimsel gelişmeler yer almaktadır. Çünkü teknolojik gelişmeler esasında *bilginin* formatını değiştirmektedir. Bilgi bu doğrultuda iki önemli değişim geçirmiştir. İlk olarak bilginin araştırılma ve iletim kanalları değişmiş ikinci olarak ise bilgi taşıyan aygıtlar küçülmüş, taşınabilir hale gelmiş, ucuzlamış ve bu sayede bilgi kullanım alan ve amaçları genişlemiştir (Lyotard, 2013: 8-13). Lyotard için sanayi sonrası toplumlarında bilgi temel *ikdisadi üretim gücü* haline gelmiştir. Bilginin dolaşımının dilsel iletişim ağları aracılığıyla sağlandığı yeni bir düzen ortaya çıkmıştır. Bu düzen bilgisayarlaşmadır. Bilgisayarlaşma bilginin üretilme ve işleme biçimlerini değiştirerek bilgiyi satılabilir ve sömürülebilir formlara dönüşmüştür (Sarup, 2004: 190). Mikro elektroniğin öncüllüğünde başlayan bu değişim süreci hem ekonomik sistemlerin işleyiş dinamiğini yeniden şekillendirmiş hem de bilgi iletişim teknolojilerinin gelişiminin önünü açmıştır. Bu durum bilgiyi üretim süreçlerinin merkezi gücü haline getirirken toplumsal yaşamın düzenlenmesinde bireylerin davranış ve beklentilerini de dönüştürmüştür (Şaylan, 2009: 19-31).

Özet olarak yaşanan teknolojik gelişmeler sonucu üretim süreçleri kökten bir şekilde değişmiş, kol gücü yerine geçen beyin gücü ve bilgisayarlar bilginin dağıtım merkezi haline gelmiştir. Diğer bir yandan bu dönemde nesnel gerçeklikler etkisini yitirmiş farklılıklar, parçalanma ve yoruma dayalı gerçeklikler öne çıkmaya başlamıştır (Odabaşı, 2004: 22). Bu doğrultuda post-modern tartışmalar ortaya çıkan yeni toplumsal formasyonları, teknolojik devrimler ve toplumu farklılaşmaya götüren süreçler özelinde ele almaktadır. Çalışmanın bir sonraki başlığında bu süreçlerin itici gücü konumunda bulunan enformasyon iletişim teknolojilerinin gelişim aşamaları ve buna bağlı ortaya çıkan toplumsal yapı detaylı bir şekilde ifade edilmektedir.

### 2.1.1. Enformasyon İletişim Teknolojilerinin Gelişim Süreci

Modern dönemden kopuşun ve yeni bir döneme geçişin toplumsal, ekonomik ve kültürel dönüşüme yol açan hissedilebilir yansımaları 1970’li ve 1980’li yıllara dayanmaktadır (Best ve Keller, 2011: 10). Özellikle 1970’li yıllar itibariyle teknoloji alanında yaşanan bilimsel gelişmeler toplumsal hayatı çok boyutlu etkileyen bir devrim yaratmıştır. Bu yeni dönemi belirleyen paradigma enformasyon ve bilgi işleme süreçlerinde meydana gelen teknolojik gelişmelere dayanmaktadır. Bu doğrultuda iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler bilgiyi kolay işlenebilir formatlara dönüştürmekte ve toplumsal değişimi ortaya çıkaran süreçleri başlatmaktadır. Sonuç olarak enformasyon hem üretim hammaddesi hem de üretim çıktısı haline gelmekte, teknoloji ise enformasyona hizmet etmeye başlamaktadır. Enformasyon mikroelektronik, bilgisayar ve telekomünikasyon araçlarının icadı sayesinde dolaşıma girmektedir. Bu araçların özünde ise kullanıcılar ve enformasyon arasındaki köprü inşa eden mikroişlemciler yer almaktadır (Timisi, 2003: 77-83).

Castells bu gelişim sürecini *Mikro-mühendislik Makro-değişimler* olarak adlandırmaktadır. Mikro elektronik kullanımı ile başlayan bu teknolojik gelişmeler üç aşama üzerinden gerçekleşmiştir. İlk olarak 1971 yılında Ted Hoff mikro elektroniğin kullanımını yaygınlaştıran mikroişlemciyi (çipe yerleştirilen bilgisayar) icat etmiştir. Mikroişlemci sayesinde bilgisayarların güç kapasitesi ve uzmanlaşma yetkisi artmakta, yapı minyatürleşmekte, üretim maliyeti ucuzlamakta ve bu sayede bilgi işleme gücü her yere uygulanabilir formatlara evrilmektedir. Tüm bu gelişmeler mikroçiplerin kullanım alanı ve imkanını arttırmaktadır. Artık mikrodalga fırından otomobillere kadar pek çok teknolojik üründe bu mikroçipler kullanılmaktadır (Castell, 2008: 40-53).

Mikroçip alanında yaşanan bu gelişmeler ikinci bir aşama olarak bilgisayarlaşmanın önünü açmıştır. 1975 yılında mühendis Ed Roberts Altair adı verilen bir nesne icat etmiş ve mikroişlemcinin etrafına küçük bir bilgisayar yapmıştır. Bu icat başlı başına devrimsel bir harekete yol açmıştır. Özellikle enformasyon çağına damgasını vuran Steve Wozniak ve Steve Jobs'un ürettiği ilk mikrobilgisayar olan Apple I ve Apple II'nin temelinde Roberts'in bu icadı yer almaktadır. Aynı zamanda Bill Gates ve Paul Allen 1976 yılında Altair'in işleyişine uygun bir yazılım geliştirmiş ve bu sayede Microsoft yazılım şirketinin temellerini atmışlardır. Artık mikroçiplerden hareketle üretilen bu mikrobilgisayarların kullanım alanı artmış ve taşınabilir hale gelmiştir. Bir diğer yandan sistemin elektronik ağlara bağlanabiliyor olması hafızayı ve işlem kapasitesini arttırmıştır. Eskiden kullanılan merkezi veri depolama ve işleme süreci yerini ağlar üzerinden hareket eden interaktif bilgisayar paylaşımına bırakmıştır. 1990'lı yıllarda meydana gelen bu teknolojik devrim, yalnızca teknoloji alanında kalmayıp bütün bir toplumsal ve örgütsel iletişim sistemini de değiştirmiştir. Bu gelişmeler ışığında artık ağ oluşturabilme imkânı ortaya çıkmıştır. Üçüncü ve son aşama ise bu ağ yapısının gelişiminin telekomünikasyon alanında da yenilikler ortaya çıkarmasıyla gerçekleşmiştir. Artık radyo fayının kullanımı mikrodalgalar, dijital cep telefonları, uydu ve geleneksel radyo yayıncılığı gibi alanlara yayılmaktadır. Bir diğer yandan frekans aralıklarını genişleten özel kablolar, fiber optik ve yeni teknolojiler ağ kullanımını seyyar ve yaygın hale getirmektedir. Örneğin bu teknolojinin bir getirisi olarak istenilen yer ve zamanda iletişim kurmayı sağlayan cep telefonları ortaya çıkmış ve küresel ölçekte kullanıma sunulmuştur. Enformasyon iletişim teknolojilerinde yaşanan tüm bu gelişmeler internetin ortaya çıkışı ile nihai noktaya ulaşmıştır (Castells, 2008: 55-59).

#### 2.1.1.1. İnternetin Ortaya Çıkış Süreci ve Dijitalleşme

İnternet ilk olarak 1 Eylül 1969 yılında ABD savunma bakanlığının askeri araştırmalar gerçekleştirmesi amacıyla kurulan ARPANET adlı bir sistem üzerinden kullanılmaya başlamıştır. Ancak 1990'lı yıllara gelindiğinde ARPANET'in kullanım yetkisi askeri amaçlardan çıkarılıp tüm dünyanın kullanımına açılmıştır. Bu süreç ilk olarak 1970'li yıllarda bilgisayarların aktarım kapasitesini arttırabilmek için TCP/IP protokolünün geliştirilmesi ile başlamıştır. 1980 yılında bu protokolün internet iletişimde standart kabul edilmesiyle birlikte bilgisayarlar arası iletişim mümkün hale gelmiştir. İkinci olarak 1989-1991 yılları arasında CERN'de çalışan mühendis Tim Berners-Lee Word Wide Web'i (WWW) geliştirmiştir. Bu sistem sayesinde hiper metin adı verilen birbirlerine bağlı belgeler topluluğu oluşturulmuş ve kullanıcılar hiper bağlantı ile bu belgeler arasında tıklayarak gezinti yapmaya başlamışlardır. Bu belgelerin birbirlerine bağlandığı yapıya ise web adı verilmiştir. 1993 yılında web'in CERN dışında da kullanılabilmesine karar



verilmesiyle birlikte artık internet herhangi bir karşılık beklenmeksizin herkesin kullanımına açık hale getirilmiştir. Amerika’da internet kullanımının 1996 yılında özelleştirilmesi ve kontrolünün Amerikan İletişim Bakanlığına verilmesiyle internet kütüphaneler, sınıflar ve hastanelerde kullanılmaya başlanmıştır. Telefonlar, mesajlaşma, video kullanımı ve dosya paylaşımı gibi iletişim alanındaki gelişmelerin de yaygınlaşmasıyla web, günlük hayata dahil olan sosyal iletişim ağını genişletmiş ve bu noktadan sonra neredeyse tüm insanlık internet ile bağlantılı hale gelmiştir (Castells, 2014: 132; Chayko, 2018: 26; Castells, 2008: 60-61)

İnternet temelde pek çok farklı ve küçük bilgisayar ağının büyük bir bilgisayar ağına bağlanarak veri depoladığı ve aktarım yaptığı enformasyon iletişim teknolojisidir. İnternet zaman ve mekân sınırlarını aşarak küresel çapta iletişime imkân tanımakta, birey ve grupların çok yönlü ve karşılıklı etkileşim kurmasını sağlamaktadır (Timisi, 2003: 121-124). Bu noktada ağ ve internetin birbirlerinden farklı kavramlar olduğunu belirtmek gerekmektedir. İnternet, ağı da kapsayan küçük küçük işlemci ve aygıtların birleşimidir. Ağ ise internet aracılığı ile birbirlerine bağlanan aynı konu hakkındaki doküman ve sayfalardan oluşmaktadır. Sistemin işleyebilmesi için bilgisayarlaşmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu noktada dijitalleşmenin önemi ortaya çıkmaktadır. Çünkü dijitalleşme sayesinde çok sayıda bilgi 0’lar ve 1’ler üzerinden kodlanarak saklanmakta ve kaydedilmekte bilgi ise bu sayede kolay ve maliyetsiz bir halde dolaşıma girmektedir (Chayko, 2018: 3-4).

Dijk’in dijitalleşme olarak adlandırdığı bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ağ toplumunun teknik temelleri arasında önemli bir konumda yer almaktadır. Dijk’a göre dijitalleşme “*tele, veri ve kitle iletişimdeki tüm yeni medya ağlarını birbirine bağlayan yapıdır*”. Analog sistemler veriyi daha yavaş ve hatalara müsait bir şekilde işlemekteyken, dijitalleşme sayesinde bilgisayar teknolojileri ve veri iletişim sistemleri devreye girmektedir. Dijitalleşme bitler üzerinden 0 ve 1’lerin dolaşıma girdiği bir sistemdir. Dijitalleşme ile iletişim sinyalleri bu bitler sayesinde ortak bir dil üzerinden aktarılmaktadır. Veri iletimi ve bilgisayar teknolojileri için dijitalleşme merkezi bir konumda yer almaktadır. Analog dönemde farklı olarak dijitalleşme sayesinde veriler çok daha net, kesin ve merkezlessiz bir şekilde dağıtıma girmekte ve evrensel bir dil üzerinden iletişim kurulmaktadır. Tüm bunlar verinin hedefe daha kolay ulaşmasını sağlamaktadır. Veriler daha hızlı işlenmekte, medyalar daha kaliteli hale gelmekte, multimedya kullanımı mümkün olmakta ve bu sayede yatay ve küresel iletişim kurulabilmektedir (Van Dijk, 2018: 77-79). Bu durumun bir getirisi olarak masaüstü ve taşınabilir olarak kullanılan bilgisayarlar, mobil cihazlar ve bu araçlara entegre olabilen bireyler artık dijital bir iletişim dili üzerinden birbirlerine bağlanmaktadır (Castells, 2008: 266-267).

İnternet küresel bilgisayar ağlarının günümüzde çoğunlukla kablosuz iletişim ağları üzerinden birbirine bağlandığı bir yapıdır. İnternet sayesinde coğrafi mesafeler aşılmakta, aynı anda pek çok yerde bulunabilme imkânı ortaya çıkmakta ve tercih edilebilen bir zaman özelinde karşılıklı iletişim kurulabilmektedir (Castells, 2014: 132). İnternet bireylerin iletişim süreçlerinde aktif katılım sağlayabildiği bir yapı ortaya çıkarmaktadır. Geleneksel medyada alıcı ve daha pasif konumda kalan birey, internet etkileşimlerinde oldukça aktif ve kontrol sahibi olabilmektedir. Aynı zamanda internet üzerinden kurulan etkileşimlerde oldukça hızlı dönütler alınabilmekte ve bireyler iletişim başlatma, bitirme ve süreci kontrol etme yetisine sahip olmaktadır. Kısacası internet, üzerinde toplumsal etkileşim kurulabilen kamusal bir mekâna dönüşmektedir. Artık kurulan iletişimler hızlanmakta, zaman ve mekân konumları yıkılmaktadır. Bu etkileşimler içerisinde internet sadece bilgi alma ve haberleşme ağı olarak değil (Timisi, 2003: 132-140) sosyalleşme ve eğlenme amacıyla da kullanılan çok boyutlu bir yapıya bürünmektedir (Chung ve Yoo, 2008: 382).

Dijital ortamlar ve internet 7/24 ulaşılabilir eğlence merkezleridir. Bireyler yoğun ve stresli oldukları ortamlardan uzaklaşmak ve rahatlamak için internetteki eğlence platformlarına yönelmektedirler. Televizyon, filmler, müzikler, kitaplar ve oyunlardan oluşan bu eğlence platformları bireylere sıkıntılarında uzaklaşabilmek için bir alan açmaktadır. Artık insanlar ortak ilgileri doğrultusunda başkaları ile buluşabilmekte, arkadaşlık kurabilmekte, belirli beceriler kazanmakta, ortak bir kültür ve değer paylaşımı özelinde buluşabilmektedirler (Chayko, 2018: 196-197). Bu eğlence ihtiyaçlarının karşılanmasında özellikle dijital platformlar öne çıkmaktadır (Riscos vd, 2021: 8). Bu doğrultuda streaming servisler son dönemde oldukça popüler olarak bireylerin yaşamında yer almaktadır. Netflix, Hulu, Amazon Prime Video gibi online servisler ve müzik dinleme platformları bu dijital oluşumların örnekleri arasındadır. (Yang ve Lee, 2017). Bir diğer yandan internet medyaları bireylerin eğlenmesi ve faydalı bilgi edinmesi kadar boş zamanlarını değerlendirmeleri için de önemlidir. Bireyler bu dijital platformları can sıkıntısından ve yalnızlıktan kurtulmak için tercih etmektedir (Riscos vd, 2021: 7-8). Bireyler sosyal medya, Twitter ve Instagram gibi platformları bilgi edinmek, sosyal etkileşimler kurmak ve can sıkıntısından kurtulmak için kullanılmaktadırlar (Brailovskaia vd, 2020).

Sonuç olarak enformasyon iletişim teknolojilerinin gelişimi ile ortaya çıkan internet, dijitalleşmenin öncülüğünde toplumsal ilişkileri yeniden düzenlemektedir. Dijitalleşen toplumsal ilişkiler üzerinden birey-birey ve birey-toplum etkileşimleri zaman ve mekândan bağımsız, oldukça hızlı ve ağ alanı geniş bir düzleme yayılmıştır. Gündelik hayatta dijitalleşmenin itici gücü olarak internetin varlığı gittikçe önem kazanmakta ve kullanım sıklığı artmakta iken internet

kullanım amaçları da bilgi edinme, sosyalleşme ve eğlence gibi bireylerin farklı ihtiyaçlarına karşılık gelmektedir. Kısacası Castells (2020: 30-31)'ın tanımlamasıyla artık içinde yaşadığımız iletişim dünyası bir internet galaksisine dönüşmektedir. Bir sonraki başlıkta ele alınacağı üzere internetin yoğun kullanıldığı bir toplumsal yapı hem kurumsal örgütlenmeler hem de bireysel ilişkiler üzerinden toplumsal bir dönüşüm yaratmıştır. Ortaya çıkan bu dönüşüm enformasyon toplumu ve ağ toplumu tanımlamaları özelinde bir sonraki başlıkta aktarılmaktadır.

#### 2.1.1.2. Teknolojik Devrimin Toplumsal Dönüşüme Yansımaları: Enformasyon Toplumu ve Ağ Toplumu

Enformasyon toplumu kavramı 20.yüzyılın son dönemi itibari ile gerçekleşen teknolojik gelişmeler neticesinde yeniden şekillenen toplumsal formasyonları ifade etmektedir (Timisi, 2003:17). Enformasyon toplumu bilginin toplumsal sistemde sahip olduğu merkezi önemi ortaya koyan bir dönemi nitelendirmektedir. Bu dönemde iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sonucu değerler, üretim biçimleri ve toplumsal sistem değişmektedir. Bu değişim bilgiyi üretimin merkezine koymakta ve bilginin varlığını enformasyon teknolojileri ile sıkı sıkıya bağlamaktadır. Kısacası bu dönemde bilgi, üretim süreçlerinin temelinde yer almakta, toplumsal ve kültürel hayatın devamlılığı noktasında da enformasyona ve teknolojiye duyulan ihtiyaç artmaktadır (Timisi, 2003: 88-89).

Toffler (1997: 22) ikinci dalga olarak adlandırdığı sınıai kitle toplumlarının yerine artık üçüncü dalga olarak adlandırdığı enformasyon toplumlarının geçtiğini söylemektedir. Enformasyon toplumuna geçişi belirleyen devrimsel hareketler bilgisayarlaşma, kredi kartı kullanımı, video oyunları, çalışma saatlerinin seçimi, stereo ve walkman birimlerinin kullanımı ve son olarak bilgisayarlar aracılığı ile gerçekleştirilen üretimin merkezi önemine dayanmaktadır.

Castells ise *enformasyon toplumu* ve *enformasyonel toplum* arasında terimsel bir ayırma gitmektedir. Castells içinde yaşadığımız dönemi enformasyonel toplum şeklinde tanımlamayı daha uygun bulmaktadır. Ona göre enformasyon toplumu terimi enformasyon kavramının tüm toplumlarda etkin olan yapısına vurgu yapmaktadır. Enformasyon toplumu kavramsallaştırması belirli bir döneme özgül olmamakta tam tersi tüm toplum yapılarında geçerli olan bilgi aktarım ve varlığının işlevsel yanına vurgu yapmaktadır. Fakat enformasyonel toplum kavramlaştırması ise teknolojik gelişmeler etrafında örgütlenmiş olan bilgi üretim, işleme ve aktarım süreçlerinin merkezi üretim pratiklerini oluşturuyor olduğuna vurgu yapmaktadır. Bu bakımdan teknolojik

devrimin yaşandığı çağı nitelemekte ve bu doğrultuda özgül bir betimleme ortaya koymaktadır (Castells, 2008: 25).

Enformasyonel toplumun önemli bir özelliği ağ oluşturma pratiklerinin varlığına dayanmaktadır (Castells, 2008: 25). Bu noktada bilgi dolaşım kanalları ağlar üzerinden hareket etmekte ve yayılmaktadır. Kurumlar ve bireyler enformasyon iletişim teknolojileri vasıtası ile ağlar üzerinden etkileşime girmektedir. Ağlar ise toplumsal örgütlenmenin işleyebilmesi adına bir ihtiyaca dönüşmektedir.

Van Dijk (2018: 42-56)'a göre ağ toplumu bireyler, gruplar ve örgütler bazında toplumu oluşturan öğelerin sosyal ve medya ağları aracılığı ile birbirlerine bağlanmasıdır. Artık ağların birbirine bağladığı parçalar artmakta ve özellikle giderek kişiselleşen bir toplumda ağlar sosyal açıdan bir ihtiyaç haline gelmektedir. Toffler (1981: 233)'a göre sosyal sistemin devam edebilmesi için hem bireyler hem de kuruluşlar adına enformasyon ihtiyacı ve hızı gittikçe artmaktadır. Çünkü yığınsallığın azaldığı, bireyselliğin yükseldiği enformasyon toplumlarında bir arada yaşayabilmek için bilgiye çok daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır.

Enformasyon ve iletişim teknolojilerinin gelişimine bağlı olarak ağ toplumun ortaya çıkışında teknolojik devrimlerin etkisi olduğu gibi sosyokültürel değişimlerin de etkisi olmaktadır. Ağ toplumunun ortaya çıkışındaki önemli etkenlerden birisi bireyleşme ve bunun bir getirisi olarak aile, iş, mekân, geleneksel topluluk ve cemaat yapılarının değişme uğramasıdır. Burada söz konusu olan değişim mekâna dayalı cemaat tipi etkileşimlerin yok olmasından ziyade yeniden inşa süreçlerine girilmesiyle gerçekleşmektedir. Bu yeniden inşa süreçleri daha bireysel çıkar ve değerlerin gözetildiği aynı zamanda güçlü kültürel ve kişisel bağların kurulabildiği tarzda toplumsal ilişkileri ortaya çıkarmaktadır. Bireyleşme ile yeni özneler inşa edilmekte ağ toplumu ise bireyleşmenin bireysel ya da kolektif olarak ortaya çıkması adına öznelere ağ oluşturma imkânı yaratmaktadır. Sosyal ilişkiler internet üzerinden oluşturulan ağlarla internet dışı alanı da işin içine katarak yeniden kurulmaktadır. Topluluk oluşturabilmek adına kültürel ve bireysel anlamda güçlü bağlar kurabilmenin yolu, bireylerin ilgileri ve değerleri doğrultusunda şekillenen sosyal inşa süreçlerine yönelmektedir (Castells, 2016: 9-11; Castells, 2014: 135-136).

Değişen bilgi biçimleri bireylerin ailesi, işi, okulu ve siyasal bağları özelinde çevresi ile kurduğu etkileşimi de değiştirmektedir. Özellikle bilgi artışı bireylerin gerçeklik üzerine kurdukları algıları belirleyen, iç dünyalarını ve davranışlarını etkileyen imajları ortaya çıkarmaktadır (Toffler, 1981:

218-219). Teknolojinin gelişimine bağlı olarak insan hayatı makinalar aracılığı ile şekillenmektedir. Artık hem benliklerin sunumu hem de başkalarıyla ve topluluklarla kurulan ilişkilerde makinalar devreye girmektedir (Baym, 2000: 218). Bu bağlamda bilgisayarlar ve enformasyonun gelişimine bağlı olarak sanal dünyalar varlık kazanmaktadır. Sanal dünya alışıla gelen geleneksel gerçek dünyanın yerini almakta ve yeni bir gerçeklik yaratarak bu dünyayı adeta kopyalamaktadır. Bu sanal dünyada yeni yerler keşfetmek ve hayal edilenleri gerçekleştirebilmek mümkün olmaktadır (Robins, 2013: 83-84). Castells (2016: 13) sanal ağlar ve gerçek hayattaki ağları birbirlerinden ayrı görmemektedir. Sanal ağlar sanal bir dünya değil, melez hatta gerçek bir dünyadır. Baudrillard (2014: 13-14) ise artık gerçekliğin anlamının değiştiğini düşünmektedir. Gerçek hakikat ile bağını koparmaktadır. Gerçeğin yerini sentetik bir şekilde üretilen hipergerçeklik almıştır. Bu hipergerçeklik, gerçekliği taklit eden ve sayısız bir şekilde üreten göndergelerden oluşan bir simülasyon çağını ortaya çıkarmaktadır.

Yukarıda ifade edildiği üzere enformasyon iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, tüm bir toplumsal hayatı hem gündelik pratiklerin uygulanması hem de küresel ölçekte yerelden genele bütün bir dünyanın birbirine bağlanması noktasında köklü bir şekilde değiştirmiştir. Artık toplumsal hayatta çok daha fazla enformasyon dolaşıma girmektedir. Dijital ağlar üzerinden iletişim kurmak kolay ve pratik olduğu için iletişim miktarı ve hızı önemli ölçüde artmıştır. Toplumla yayılan bu değişim hızı artık çok daha çabuk tüketilebilen ve değiştirilebilen bilgi, değerler ve ilişkiler ağını ortaya çıkarmaktadır. Bir sonraki başlıkta detaylandırılacağı üzere yaşanan bu sürekli değişim birey-birey ve birey-toplum ilişkilerini önemli ölçüde etkilemektedir.

### 2.1.2. Sürekli Değişim ve Yapısöküm

Yapısöküm kavramı özellikle Derrida'nın post-modern söylemi dil ve dilin işlevleri üzerinden ifade etmesine bağlı olarak ortaya çıkmış ve başta Lyotard olmak üzere pek çok post-modern düşünürü etkilemiştir.

Toplumsal yaşamın bir dil olarak yapılandığını düşünen yaklaşımların aksine postmodernist yaklaşımlar toplumsal yaşamı gösterge ve simgelerin sonsuz bir oyunu olarak tarif etmektedirler (Bilton vd., 2008: 520). Postmodernizm genel olarak olguların anlamsızlığı üzerine yoğunlaşmaktadır. Artık dünya bir dil oyunları çokluğu olarak sunulmakta ve bu durumda anlam göstergelerin sonsuz metinlerarası oyunları içerisinde üretilmektedir. (Turan, 2011: 117-140). Derrida bu durumu '*Her deneyim anlamın deneyimidir. Bilince görünen her şey genel olarak bir*

*bilinç için olan her şey anlamdır. Anlam görüngünün görünselliğidir'* cümleleri ile ifade etmektedir (Derida, 1994: 57). Derrida göstergeyi oluşturan öğelerin gösteren ve gösterenler özelinde mutlak bir bir aradalık göstermediğini, kopmalar ve bir araya gelmeler ile oluştuklarını düşünmektedir. Yani göstergeler özünde değişmez bir anlam taşımamaktadır. Değişime açık bir halde bağlamlara dayalı yorumlar üzerinde sürekli gezmektedirler (Sarup, 2004: 52-54). Derrida bir gerçekliğe, var-olana gönderme yapmak için yani anlamı oluşturmak için başka bir ögenin geçmiş ve geleceğine gönderme yapıldığını ifade etmekte ve bu durumu difference ilkesine olarak adlandırmaktadır. Bu ayrımlar temelde durağan ya da sabit bir yapıyı işaret etmemekte yapıyı değişim ve dönüşümü önceler bir vaziyette yeniden oluşturan kavram dinamikliği üzerinden ele almaktadır (Derrida, 1994: 52-55).

Derrida'ya göre dil metaforlar aracılığı ile anlam üretilen oldukça açık uçlu ve yapısal olmaktan uzak bir formda gerçeklik ortaya koymaktadır. Bu bakımdan dilin bir göreliliğe sahip olması ve gerçekliği temsil edemeyeceği görüşü modernist dönemin nesnel, değişmez bir bilim ortaya koyma ve dış gerçekliği birebir temsil etme iddiasına dayalı bilim anlayışını yıkmaktadır (Şaylan, 2002: 206-208).

Yani Derrida göstergeyi oluşturan öğelerin kopmalar ve bir araya gelmeler ile oluştuklarını düşünmektedir. Göstergeler özünde değişmez bir anlam taşımamaktadır (Sarup, 2004: 52-54). Bu noktada devreye giren yapısöküm kavramı ise metnin anlamlandırılmasında bireyin izlemiş olduğu yolun, bireyin geçmişinin ve deneyimlerinin göreliliği üzerinden gerçekleştiğinin ortaya çıkarılma sürecini ifade etmektedir. Aslında yapısöküm bu noktada anlamın üretiliyor olmasını merkeze alması dolayısı ile modern döneme damga vuran akıl, ilerleme ve özgürlük kavramlarının geçersizliğini ortaya koymaktadır (Şaylan, 2002: 209-211).

Lyotard post-modern durumu üst anlatılara duyulan inancsızlık ve bu üst anlatıların eskimişliği olarak tanımlamaktadır. Dil oyunları istikrarlı, kalıcı ya da evrensel bir üst dili temsil eden ifadelerin tam aksine çeşitlilik ve yerellik bağlamlarında ortaya konulmaktadır (Lyotard, 2013: 8). Lyotard'a göre söylemsel ifade biçimlerinin evrensel temsiliyetine imkân tanıyan üst anlatıların çökmeye başlamasıyla post-modern durum kendisini göstermeye başlamıştır. Artık merkezi söylemler toplumsal hayatın karmaşık yapısını anlamaya ve yönetmeye yetmemekte, buna karşılık heterarşi özelinde bir araya gelen farklılıkların temsil alanları öne çıkmaya başlamaktadır (Connor, 2001: 21-22). Bu durum dil oyunlarının varlığı sayesinde olanaklı olmaktadır. Dil oyunları artık tek bir doğrunun hakimiyeti yerine her bir bireylerin kendi

doğrularını belirleyebildiği, ifade edebildiği ve dolaşıma sokabildiği bir gerçekliği mümkün kılmaktadır.

Özet olarak bilgi artık nesnel ve sistemik bir okuma yapmaya izin veren metinlerdense, süreksiz, tutarsız, düşünömsel, tesadüflere ve ironilere dayanan oyun alanlarının yansımalarından birine dönmüştür. Bu durumun bir sonucu olarak bu dönemde imajların ve simölasyonların gerçekliği yansıtmaktan uzak göndergeleri aracılığı ile yaratılan üslup heterojenliği artık gündelik kültürü belirlemektedir. İmaj ve göndergelerin kopuk eklentileri dünyayı bir bütün olarak ifade etmekten uzaklaşmakta ve şimdinin içerisinde kalmış bir parçalanmayı beraberinde getirmektedir (Featherstone, 2013: 214-215).

Modernliğin sonucu ortaya çıkan yeni toplumsal yapı hem yoğunluk hem de yaygınlık bakımından geleneksel dönemden ciddi anlamda bir kopuş ortaya koymaktadır. Modern dönem ve geleneksel dönem arasında belirli bir süreklilik varken modern dönemi önceki geleneksel dönemden ayıran süreksizlikler yaşanmaktadır. Bu süreksizliklerin en önemli nedeni modern çağdaki değişim hızı, değişim alanı ve modern kurumlarının doğasıdır. İlk olarak değişim hızı artmış ve teknolojinin öncüllüğünde pek çok alana yayılmıştır. İkinci olarak değişim alanı birbirleri ile iletişime geçebilen dünya aracılığı ile yayılım göstermiş ve toplumsal dönüşüm hızlı bir şekilde gerçekleşmiştir. Son olarak modern kurumların doğasındaki değişim, siyasal sistemi cansız güç kaynaklarına bağımlı kılan, ürünleri ve emeği metalaştıran yapısı ile kendinden önceki dönemlerle arasına süreksizlik yerleştirmiştir (Giddens, 1994a: 12-14).

Zaman ve mekânın birbirlerinden kopma durumu değişim hızının ortaya çıkışında önemli bir etkidir. Artık zamanı ifade edebilmek için belirli bir mekânda bulunma zorunluluğu ortadan kalkmaktadır. Bu durum ise toplumsal organizasyon sistemlerinin farklı yerde ve zamanda işleyebilir olmasını olanaklı kılmaktadır. Bu doğrultuda toplumsal kurumlar yerinden çıkarılmakta başka bir ifade ile önceki dönemlerden farklılaşmaktadır. Modern öncesi dönemde savruk bir şekilde var olan organizasyon yapıları modern dönemde uzmanlaşarak sabitlik kazanmaktadır. Ancak zamansal ve mekansal uzamda yaşanan uzaklaşma sonucu toplumsal ilişkiler yerel bağlamlarından koparılmakta ve pek çok zamanda ve mekânda yeniden üretilebilir hale gelmektedir (Giddens, 2010: 32-33).

Bir diğer yandan enformasyon artışı imajların dolaşıma girme miktarını etkilemekte ve buna bağılı olarak toplumda hızlı değişimler yaşanmaktadır. Bireyler bu hız karşısında hem sürekli yeni

imajlara boğulmakta hem de bu imajları sıklıkla değiştirmek zorunda kalmaktadır. Bu artan değişim hızı içerisinde imajlar oldukça kısa sürelerde var olmakta, fikirler, tutumlar, inançlar birden ortaya çıkıp, kabul görüp, kısa süre sonra unutulmakta ve gelip geçmektedirler (Toffler, 1981: 218-220). Yaşanan bu değişim hızını vurgulamak için tüketim olgusunu öne çıkaran Jean Baudrillard (2008:20-28) tüketimin toplumsal yapının ve gündelik yaşamın aşkın ve içkin yapısıyla iç içe geçerek kendisini yaşamın her alanında gösteren bir kapsayıcılığa büründüğünü söylemektedir. Artık bireyler hem nesnelere ve imgeleri hem de toplumsal ilişkileri ve davranışları tüketmektedir.

#### 2.1.2.1. Akışkanlıklaşma

İkinci dalga toplumlarında kitle iletişim araçlarının tek merkezden gönderdiği imajlar değişmektedir. İmaj bombardımanı ve hızı içerisinde parçalanmış, tutarsız, geçici, kopuk ve dağılmış imajlar ortamında adeta fikir birliği ortadan kalkmaktadır. Üçüncü dalga toplumlarında yer alan imajlar kısa süreli haberler, reklamlar, manşetler ve müziklerden oluşmakta ve bireyler bu imajların bombardımanına maruz kalmaktadırlar. Bir diğer yandan bu imajlar arasında bireyler kendi sınıflandırmalarını yapma imkânı da bulmaktadırlar. Bu sınıflandırma sayesinde bireyler onlara hazır bir şekilde gelen modelleri almak yerine kendi modellerini inşa edebilmekte bu sayede yığınsallıktan kurtuluşun bir parçası olarak kendi kişiliklerini de ortaya koyabilmektedirler (Toffler, 1981: 230-232).

Bauman içinde yaşadığımız dönemi bir oyuna benzeterek oyun kavramı üzerinden dönemin akışkan, hızla değişen ve parçalanmış yapısına vurgu yapmaktadır. Bauman'a göre bu dönemde yaşam stratejisi içerisinde bireyler adeta süreleri kısa tutulan ve kuralları sürekli değişmekte olan oyunlar oynamaktadırlar. Oyunların bu denli kısa olması onları geçmişleri ve gelecekleri olmayan parçalanmış bir halde var olan birer vaka haline getirmektedir. Böyle bir durumda kısa, yüzeysel ve bağlanmaktan uzak kurulan ilişkiler daha kolay ve maliyetsiz hale gelmektedir. Şimdi içerisinde elde edilebilen mutluluğun değer kazandığı, gelecekte bu mutluluğun arzulayıp arzulamadığı ya da bu mutluluğa ulaşıp ulaşmamanın bile belirsiz olduğu bir yapı post-modern stratejinin özetini sunmaktadır (Bauman, 2014: 125-129). Birey tıpkı turist gibi sabit bir yerde kalmaktan ziyade hareket halindedir ve gideceği yerleri, karşılaşacağı kişileri, kuracağı ilişkilerin hepsini seçme yetisini elinde bulundurmaktadır. Turistin merakları, ilgileri ve tercihleri doğrultusunda dünya şekil almaktadır. Ancak turist bu dünyada belirsizliklerden kurtulmak isterken kendisini yeni belirsizliklerin içerisinde bulmaktadır (Bauman, 2013: 133-135).



Yukarıda ifade edilenlerden hareketle bu denli akışkan, hızlı ve parçalanmış bir toplumsal yapı beraberinde belirsizlik durumunu ortaya çıkarmaktadır. Bir sonraki başlıkta detaylandırılacağı üzere belirsizliklerin hâkim olduğu bir yaşam ontolojik güvenliğin zedelendiği, korku ve kaygının baş gösterdiği bir problem alanı oluşturmaktadır.

#### 2.1.2.2. Belirsizlik

Post-modern tartışmalar ekseninde belirsizlik kavramı üzerinden dönemi ele alan Bauman (2005: 76-77)'a göre müphemlik yani belirsizlik; emin olamamak, ne yapacağını bilememek ve eylemlerin sonuçlarını kestirememek anlamına gelmektedir. Bu kavram güvenlik ve korku kavramları ile oldukça bağlantılıdır. Birey ne yapacağını bildiği ve yaptıklarının sonucunu öngörebildiği durumlarda rahatlamakta ve güvende olduğunu hissetmekte ancak belirsizlik ile karşı karşıya kaldığında öğrenilmiş alışkanlıklarına, güvenliğine ve özgüvenine gelebilecek zarardan korkmakta ve bu durumdan rahatsızlık duymaktadır.

Modern dönemde ilerleme anlayışının öne çıkardığı güvenli bir toplumda yaşama arzusu günümüzün tehlikeler dolu dünyasında geçerliliğinin kaybetmektedir (Giddens, 1994:12-1417). Toplumun kestirilebilir, tehlikeler karşısında önlem alınabilir ve kontrol edilebilir olması üzerine kurulan düşünce sistemleri emek piyasasının küçülmesi, artan yoksulluk oranları, ekilebilir toprak kaybı, orman tahribi, artan karbondioksit miktarı ve sıcaklıklar nedeni ile çökmektedir. Denetlenemeyen riskler ve tehditler artmaktadır. Belirsizlik toplumsal hayatın pek çok boyutunda kendisini görünür kılmaktadır (Bauman, 2005: 71). Örneğin her çağda olduğu gibi geç modern çağda da toplumlar büyük risklerle karşı karşıya kalmaktadır. Bu dönemde nükleer silahların varlığı, ekolojik tehlikeler ve küresel ekonomik sistemin yıkılması gibi yüksek dereceli riskler baş göstermektedir (Giddens, 2010: 15). Güvensizlik bireyin geleceği kestirememesine bağlı uzun vadeli bir belirsizliğe sebep olmaktadır. Gelecekte ne beklenmesi gerektiği bilinmemekte, bilirse bile uzun süreli belirsizlik boşlukları beklentilerin boşa çıkma risklerini barındırmaktadır. Birey bu noktada istikrar arayışına denk gelen alışkanlıklardan uzak durarak geçiciliğin tarafında konumlanmakta, anlık olana yönelmektedir (Bauman, 2005: 192-193).

Bauman (2005: 90) belirsizlik durumunun ortaya çıkardığı önemli bir kavrama başvurmaktadır. Bu belirsizlik durumunda eyleme geçme kararsızlığı ve eylemin sonucunu kestirememek *riskleri* ortaya çıkarmaktadır. Beck (2011:44-45)'e göre riskler geleceğe, öngörülemezliğe ilişkindir. Riskler henüz gerçekleşmemiştir. Önlenmemesi durumunda gelecekte yaratacağı tahribat

üzerinden bir tehdit oluşturmaktadır. Bu bakımdan riskler adeta ne zaman gerçekleşeceği belirsiz bir saatli bombaya benzemektedir Ulrich Beck (2011:21-22)'e göre modernleşme beraberinde karanlık bir yüz getirmiştir. Modernleşme dönemiyle birlikte tekno-ekonomik ilerlemeler ve üretim kapasitesi artmış ve buna bağlı olarak yeni sorunlar, tehlikeler ortaya çıkmıştır. Beck bu dönemi risk toplumu olarak adlandırmaktadır.

Beck risk toplumu kavramını modernlikle bağlantı içerisinde değerlendirmektedir. Modernlik sanayi toplumuna geçiş ve sanayi toplumundan risk toplumuna geçiş arasında köprü kavramıdır. Bu köprü yer yer dönemleri birbirlerine bağlamakta yer yer de dönemler arasındaki süreksizlikleri ortaya çıkarmaktadır. Modernleşme kavramı hem geleneğin modernleşmesi hem de sanayi toplumlarının modernleşmesi üzerinden değişim yaratmaktadır. Beck bu durumu klasik modernleşme ve dönüşlü modernleşme olarak adlandırmaktadır. Sanayi toplumuna geçişle başlayan modernleşme klasik modernleşmedir. Sanayi dönemini ortaya çıkaran mekanizmaların da modernleşmeye başlaması Beck tarafından dönüşlü modernleşme olarak adlandırılmaktadır (Beck, 2011: 8-10). Modernleşmenin dönüşlülüğü sanayi döneminin sınıf, çekirdek aile, meslek, bilim, ilerleme ve demokrasi yaklaşımlarının etkisini yitirmesi ve dönüşüm geçirmesiyle gerçekleşmiştir. Bu dönüşüm bu yaklaşımlar özelinde organize edilen yaşam tarzlarını değiştirmeye başlamıştır. Artık hem yeni fırsat alanları hem de yeni risklerin bir arada etkileşime girdiği risk toplumunun temelleri atılmıştır (Beck, 2011: 16-17).

Risk toplumu, sanayi toplumu yüzünden ortaya çıkan risklerin yarattığı tehditleri niteleyen bir modernlik evresidir (Beck 2013: 36). Risk kavramı insanlığın tarihsel varlığında köklenmiş bir yere sahip olmasına rağmen Beck, risk toplumu kavramını sanayi sonrası toplumları için kullanmaktadır. Bunun nedeni modern dönem kaynaklı risklerin kişisel risklerden çok toplumsal etkileri olan riskler olmasıdır. Bu riskler kolayca algılardan kaçabilen, fiziksel ve kimyasal etkileri olan, aşırı üretimin tetiklediği modernleşme kaynaklı risklerdir (Beck, 2011: 24-25).

Modern dönemin önemli özelliklerinden birisi olan yerleşik norm sistemleri ekolojik, kimyasal ve genetik mühendisliği kaynaklı ortaya çıkan bu tehditleri denetlemekte yetersiz kalmaktadır. İşte bu durum risk kavramını daha önceki çağlardan ayrı bir konuma yerleştirmektedir. Dönem artık denetleyemediği bir belirsizlikle karşı karşıyadır. Artık risk toplumunda sanayi toplumu tarafında yaratılan toplumsal, ekolojik ve bireysel riskler yine sanayi toplumunun denetim ve emniyet kurumlarının kontrolünden çıkmaktadır. Risklerin denetlenememesi başlı başına bir risk

oluşturmaktadır. Modern dönem getirisi olan bireyselleşme sonucu bu risklerle bireylerin kendi başlarına baş etmesi ve bu risklere katlanmaları beklenmektedir (Beck, 2013: 34-40).

Modernleşme ile başlayan bireyselleşme süreci, bireyin toplumla girdiği etkileşimde organik bağlar üzerinden katılım zorunluluğunu ortadan kaldırarak esnek bir hareket alanı yaratmaktadır. Ancak yukarıda da ifade edildiği üzere toplumda yaşanan parçalanma ve belirsizlik temelli ayrışma Giddens'in kavramsallaştırdığı şekliyle ontolojik güvenlik problemlerine neden olmaktadır.

### 2.1.2.3. Ontolojik Güvenlik Kaybı

Giddens da Beck gibi modern dönemin iki yönlü bir karakteri olduğunu ifade etmektedir. Modernliğin bir yüzü geleneksel döneme göre toplumsal sistemlerin gelişimi, toplumsal hayatta yaratılan güven ortamı ve yaşamsal kolaylık sağlayan imkanların varlığıdır. Ancak Giddens'a göre şu an dünyanın içinde bulunduğu durum güvenlikten çok tehlike barındırmaktadır (Giddens, 2004: 16-19). Giddens ontolojik güvenlik kavramını; kişi ve şeylerin güvenilirlikleri temelinden hareketle, *“çoğu insanın kendi öz kimliklerinin sürekliliğine ve çevredeki toplumsal ve nesnel eylem ortamlarının sabitliğine duydukları itimada işaret etmektedir”* şeklinde tanımlamaktadır (Giddens, 2004 :94-95).

Giddens ontolojik güvenlik kavramını varlığın ta kendisinde, özünde görmekte ve duygusal anlamda bireylerin bilinçdışının bir yansıması olduğunu söylemektedir. Kavram insana dair bu kadar özden gelmesine rağmen bireyler her daim yoğun bir ontolojik güvensizlikle karşı karşıya kalmamaktadır. Çünkü psikolojik olarak bireyler erken çocukluğun belirli dönemlerinde deneyimledikleri güven duygusu sayesinde temel ontolojik kaygılar karşısında bir *aşı* sahibi olmaktadır. Bu *aşı* içerisinde *güven, ontolojik güvenlik ve nesnel ve kişilerin sürekliliği duygusu* birbirleri ile etkileşim içinde olmaktadır (Giddens, 2004: 96-99).

Modern dönem öncesi toplumlarda geleneğin kendisi bizzat ontoloji güvenlik sağlama aracıdır. Gelenek anlayışı özünde geçmişin gelecekte de devam edeceğini varsaymaktadır. İkinci olarak gelenek, bilişsel ve ahlaki olarak kesinliği konusunda emin olunan pratikleri nitelemektedir (Giddens, 2010: 69-70). Modern dönemle birlikte gelenek yapıları yıkılmakta, toplumsal hayatın inşa edilebilirliği mümkün olmakta ve farklılaşmalar bakımından temsil alanları çoğalmaktadır. Bu durum bireyin seçimlerinin değer ve önem kazandığı, bireyin kendi kimliğini ve gündelik

yaşamını inşa edebilmesine imkân tanıyan *hayat tarzı* kavramı ön plana çıkarmaktadır (Giddens, 2010: 16-17).

Bireyler kendi ontolojik güvenlik alanlarını oluşturmakta, gündelik yaşamlarında duygusal ve davranışsal anlamda karşılaştıkları korku ve tehlikelerle baş etmek için belirli stratejiler geliştirmektedirler. Örneğin bu stratejilerden bir tanesi bireylerin gündelik hayatta sahip oldukları rutinlerdir. Bireyler rutinler sayesinde kaygı ile baş etmekte ve güven kazanmaktadır (Giddens, 2010: 64-65). Özellikle gündelik hayatta karşılaşılan rutinler temel ontolojik güvenin korunmasında önemli olmaktadır. Rutinlerde meydana gelen beklenmedik durumlar ise ontolojik güvenliğin antitezini ortaya koyan varoluşsal kaygıları arttırmaktadır (Giddens, 2004: 100). Alışkanlıkların ve rutinlerin sekteye uğraması belirsizliği de ortaya çıkaran bir durum olarak ele alındığında (Bauman, 2005: 77), rutinlerde yaşanan bozulma bireyin artık gelecek üzerine düşünmesini ve plan yapmasını dahi zorlaştırmaktadır (Harvey 2012: 70). Güvensizliğin devamlılığı gelecek planlarını kesinlikten uzak ve değişken tasarımlara bırakmaktadır. Gelecek tasavvuru yakın zamana indirgenmektedir. Bütünsel ve ilerlemeci manada geleceği öngörmektense daha kısa zaman periyodlarına bölünmüş hedefler, planlar ve arzular kısa vadeli hesaplanmakta ve tüketilmektedir (Bauman, 2005: 142).

Bir diğer yandan modern yaşamda bireyler kamusal ortamlarda pek çok yabancı ile geçici ve göreceli bir şekilde karşılaşmakta, temas kurmaktadır. Modern dönemde güven kavramının geliştirilmesi ve sürdürülmesinde bu karşılaşmalar oldukça önemlidir. Bu karşılaşmalarda bireyler birbirlerine karşı bir tehdit olmadıklarını göstermek için çeşitli stratejiler geliştirmektedirler. Örneğin bu bireyler toplum içerisinde birbirleriyle uzun süreli göz teması kurmaktan kaçınmakta, birbirlerinin görmezden gelmekte ve bu sayede birbirleri için bir tehdit barındırmadıkları mesajını vermektedirler. Goffman'ın *medeni kayıtsızlık* olarak ifade ettiği bu strateji ontolojik güvenin sağlanmasında önemli bir araç olmaktadır. Goffman'ın buradaki temel hareket noktası güven ve nezaket ritüellerinin kişinin kendisini ve başkasını korumak için bir araca dönüştürmesi üzerinedir. Yabancılara karşı gösterilen nezaket ve görgü kuraları bir güvenlik sağlama stratejisidir (Giddens, 1994: 75-77; Giddens, 2010: 67-68).

Modern öncesi dönemde güven ilişkisi topluluk, akrabalık ve arkadaşlık bağları üzerinden kurulmaktayken günümüzde bu güven ilişkisi informal içtenlik ve bu içtenliğin sergilendiği onur kuraları aracılığı ile kurulmaktadır. Soyut sistemlerin gelişmesiyle kişilik dışı ilkelere ve yabancılara duyulan güven toplumsal yaşamda önemli bir yer edinmektedir. Kişilik dışılık, kişisel

ilişkilere baskın gelmekte ve bu doğrultuda kişisel ilişkilerin sahici ve bağlayıcı olma beklentisi de değişmektedir. Başkalarına güven duyma durumu herhangi bir akrabalık ya da topluluk bağına sahip olmanın verdiği kişisel bağlar üzerinde kurulmamakta, kişiler arası güven ilişkisi artık bireylerin karşılıklı çabaları sonucu inşa edilmektedir (Giddens, 1994: 107-110).

### 2.1.3 Aidiyet İlişkilerinde Yeni Görünümler

Aidiyet kavramı insanların bir yere ait olmayı istemelerinin ardında yer alan, hayatta kalma ve kabul edilme motivasyonlarını taşıyan, insanın varoluşunun kökeni ile temelden ilişki kuran bir kavramdır (Malone vd, 2012: 311). Aidiyet, bireylerin kendilerini ilişkilendirdikleri unsurlar ve bu unsurlarla kurdukları bütünleşmedir. Bireyler toplumda ortak değerler ve anlamlar üzerinden sahip olunan bilinç aracılığı ile aidiyet kurabilmektedir. Kendini ifade edebilmek, anlatabilmek ve anlaşılabilirlik aidiyet kurmanın temelinde yer almaktadır. Bu sayede bireyler güven geliştirmekte, ortak değerler etrafında birleşmekte ve bir yere ait olma duygusuna sahip olmaktadır. Özellikle geleneksel toplumlardan günümüz toplumlarına gelinceye kadar bireyler çeşitli yollarla ait olma ihtiyaçlarını karşılamışlardır. Bu aidiyetler bireylere doğuştan dahil oldukları sosyal ve kültürel yapılar üzerinden verildiği gibi bireylerin kendi tercihleri aracılığıyla da şekillenmiştir (Alptekin, 2011: 20-23; Ignatieff, 1994: 6-7; Hagerty vd; 1992: 173)

Başka bir ifade ile aidiyet farklı biçimlerde kendisini ortaya çıkarabilmektedir. Bireylerin mekanlara, sosyal konumlara (cinsiyet, ekonomik sınıf, ırk) ya da nesnelere duydukları aidiyetin yanı sıra dinamik bir yapıya sahip olan aidiyet, bireylerin kendilerini kolektif yapılarla kurdukları duygusal bağlarda ve kimlik anlatılarında da ortaya çıkarmaktadır (Yuval-Davis, 2006: 199). Yani bireyler olumlu ve duygusal anlamda onları besleyecek olan aidiyet ihtiyaçlarını sosyal ilişkiler ya da gruplar üzerinden bağlanmalar kurarak gerçekleştirebilmektedirler (Baumester ve Leary, 1995). Bu sayede sosyal ilişkiler üzerinde düşünüldüğünde aidiyet bireysel (benlik) ile sosyal olan (toplum) arasında etkileşim kurmayı sağlamaktadır (May 2011: 363).

Aidiyet ihtiyacı önce Maslow ardından Baumester ve Leary gibi sosyal psikologların öncül adımları ile sosyal bilimlerin merceğine girmiştir (Gardner vd, 2000: 495). Evrimci bir bakış açısından hareket eden Baumester ve Leary (1995) bireylerin ait olma ihtiyaçlarının temel bir dürtü olduğunu, bu ihtiyaçların giderilmesinde kalıcı ve olumlu sosyal ilişkiler kurmanın ve gruplara dahil olmanın etkili olduğunu ifade etmektedirler.

Aidiyet ihtiyacı karşılanması gereken temel bir motivasyon (Gardner vd 2000:486) ve aynı zamanda bireyler için bir “kabul edilme ihtiyacıdır” (Carvallo ve Pelham, 2006: 96). Ait olma ihtiyacının karşılanamaması bireylere olumsuz olarak yansımaktadır (Gere and MacDonald, 2010: 28). Pek çok araştırmacı tarafından aidiyet eksikliğinin bireylerde depresyon, yalnızlık, mutsuzluk gibi mental sorunlara yol açabileceği ifade edilmiştir (Nichols, 2008; Gere ve MacDonald, 2010; Moeller vd, 2020; Shakespeare-Finch vd, 2017; Silva vd, 2015). Aynı şekilde güçlü bir aidiyet ilişkisinin bireylerin mental sağlıklarına olumlu olarak yansıdığı da pek çok çalışmada ortaya konulmuştur (Caxaj ve Berman, 2010; Mahar vd , 2012).

Tarihsel süreçler içerisinde değişen toplumsal yapılar sonucu bireyler de farklı aidiyet algılarına sahip olmaktadır. Geleneksel topluluklarda bireylere toplum tarafında hazır bir şekilde verilen, tüm toplum tarafından benimsenen ve oldukça sade formasyonlara sahip olan aidiyet yapıları günümüzde bireysel olarak inşa edilmektedir. Günümüz toplumlarında artan sosyal hareketlilik ve kitle iletişim araçlarının varlığı, bireyin çevresi ile girdiği sosyalizasyon süreçlerini çeşitlendirmektedir. Bunun bir yansıması olarak da aidiyet algıları daha karmaşık ve çoğulcu bir yapıya bürünmektedir (Çağırkan, 2019: 559-561).

Beck’e göre dönüşlü modernite döneminde yükselen bireyselleşme öncüllüğünde batı refah devletlerinin sınıf, aile, cinsiyet rollerinde çözümler yaşanmıştır. Bu çözülme ve genelden kopma durumu bireyselleşmenin yükselişi ve emek piyasasının yeniden kurgulanması ile gerçekleşmiştir. Emek piyasasının varlığı bireylerin geleneksel bağlarla dahil olduğu yapılardan uzaklaşmasını sağlayarak bireylere sınıfsal aidiyetlerinden kurtulduğu, iş ve eğitim alanında geçişkenlik sağlayabildi bir konum kazandırmıştır. Kazanılan bu hareketlilik bireyin sınıfsal aidiyetlerinden, aile, komşuluk, akrabalık ilişkileri ve bölgesel birlikteliklerden bağımsız pratikler inşa edebilmesine olanak sağlamıştır (Beck, 2011: 131).

Sonuç olarak modern dönem ve öncesinde bireylere hazır kalıplar halinde sunulan biyografiler bireyselleşme dolayısı ile ortadan kalkmaktadır. Bireyler kendi tercihleri doğrultusunda biyografilerini yenilenebilir bir şekilde oluşturmaktadır. Bu doğrultuda bireyler kimliklerini ve aidiyetlerini de kapsayan yeni kararlar özelinde inşa süreçlerine dahil olmaktadır (Beck, 2011:205-207). Çalışmanın bir sonraki başlığında değişen ve bireylerin tercihlerine bırakılan yeni aidiyet görünümleri heterojenleşmeye başlayan konsensus alanları, sanal birlikteliklerin ortaya çıkışı ve post-modern kimliklerin yükselişi üzerinden aktarılmaktadır.

### 2.1.3.1. Ortak Konsensus Alanlarının Çöküşü

Post-modern tartışmalar ekseninde ortak konsensüs alanlarının çöküşü adeta yeni bir otorite söylemi olarak yer almaktadır (Connor, 2001:23-24). Lyotard 'a göre post-modern durumda dil oyunları heterojenliği öne çıkmakta ve buna bağlı olarak konsensus alanları çökmektedir. Lyotard konsensus alanlarının çöküşünün dogmatik görüşlerin ortadan kalkmasına ve özgürlükler alanının açılmasına olanak sağladığını düşünmektedir. Oldukça indirgemeci görünebilen bu yaklaşım konsensüs alanlarının baskıcı olabilen yanlarına dikkat çekmekte ancak konsensusun genelliklerin, genel çıkarların takip edilmesine bağlı olarak hayatı zenginleştiriyor olduğu gerçeğini göz ardı etmektedir (Best ve Keller, 2011: 214-217). Bu dönemde ortak anlam ve amaç dizgileri oluşturmak oldukça zorlaşmaktadır. Çünkü zaman parçalanmış ve şimdinin akışkanlığı içerisinde varlık kazanmakta, mekân ise merkezleşmektedir (Turan, 2011: 121)

Endüstrileşme süreci, yaşanan göçler, nüfus artışı, demokrasinin yükselişi ve demografik olarak farklılaşan grupların etkileşime girmeye başlaması ile hem niteliksel hem de niceliksel anlamda bir çoğulluk ortaya çıkmıştır (Berger ve Luckmann, 2015: 55). Değer sistemleri ve anlam stokları toplumda yer alan bütün bireyleri kapsama konusunda işlevsiz kalmaktadır. Bireyler ortak değer sisteminden uzakta çoğul gerçeklikler içerisinde yaşamaktadır. Her bir bireyin yaşam kurgusu içinde yaşadığı anlam sistemine göre şekillenmekte ve farklılaşmaktadır (Berger ve Luckmann, 2015: 44-45). Bu modern çoğulculuk sonucu dünya, yaşam, bireysel kimlikler ve toplum rölativist yorumlar üzerinden parçalanmaya başlamaktadır. Bu yaşananlar bireyler açısından bir özgürleşme alanı açsa da bir diğer yandan anlamlandırma yapma zorunluluğu bireyler üzerinde baskı yaratmaktadır (Berger ve Luckmann 2015: 60).

Toffler'a göre ikinci dalga toplumlarına hâkim olan yığınsallık, üçüncü dalga toplumlarına geçişle birlikte etkisini kaybetmeye başlamıştır. Yığınsallığın ortadan kalkmasıyla toplum içerisinde farklılıklar ve çeşitlilikler hâkim olurken ortak görüşler ve paylaşım alanları dağılmaktadır (Toffler, 1981: 464-465). Yaşanan bu düzen kaybı ve toplumsal değişmeye bağlı olarak yıkılan yapılar bireylerin dünyasında anlam kaybı yaşanmasına neden olmaktadır. Oysa yapının varlığı etrafında şekillenen sabit dayanak noktaları sayesinde bireyler bir düzen oluşturabilmekte, toplumla sağlıklı bir ilişki kurabilmektedirler. Var olan bu çoğulluk içerisinde ise yapı ve anlam oluşturabilmek oldukça zorlaşmaktadır (Toffler, 1981: 423-430).

Artık bireyler bir sorun karşısında birleşerek bir araya gelememektedir. Bireylerin yaşadığı sorunlar birbirine benziyor olsa da bireyler ortak bir çıkar etrafında birleşerek bir bütünlük sağlamayı başaramamakta tek başlarına sorunlarıyla mücadele etmektedirler. Artık kurulmuş olan ortaklıklar bile bireyin hayatta yalnız olduğu ve herkesin sorunlarla tek başına yüzleşiyor olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır (Bauman, 2005: 64-65).

Van Dijk (2018: 71-72)'a göre ağ toplumunda kitle toplumuna hâkim olan geniş aileler, topluluklar, büyük bürokrasiler yıkılmış ve parçalamaya başlamıştır. Ağ toplumunda ölçek bir yandan küçülmekte bir yandan da genişlemektedir. Bireyler hem daha homojen ve küçük gruplar özelinde kendi yaşamlarını tasarlamakta hem de iş bölümü, kişiler arası iletişim ve kitle iletişim araçları etkisini arttırmaya devam etmektedir. Ağ toplumunda kitle toplumuna kıyasla çok daha dağınık, parçalanmış ve birbirleriyle temas etmeyen sosyal ilişkiler kurulmaktadır. Kitle toplumlarında aile, mahalle ve topluluklar üzerinden kurulan yoğunlaşmış temaslar artık azalmaktadır. Temas yoğunluğu azalmakta ama bireyler kendi tercihleri doğrultusunda temas etmek istedikleri ağlara yüksek oranda ulaşabilmektedir.

Bir diğer yandan internet bireyler arası sosyal ilişkilerde bireyselleşmeyi etkin kılmaktadır (Castells, 2020:188). Bireyler kendi kontrolleri dışında şekillenen dış dünyaya bir tepki göstererek, kendi hayatlarını anlayabildikleri alanlar üzerinden tasarlamaya yönelmekte ve bu doğrultuda küçük ölçeklerde bir hayat kurma pratiğini hayata geçirmektedirler (Van Dijk, 2018: 246). Bireylerin yöneldiği ve küçük ölçekte kurduğu yaşam pratikleri enformasyon iletişim teknolojilerinin öncülüğünde sanal ortamlara yönelmektedir. Bir sonraki başlıkta detaylandırılacağı üzere sanal ortamlarda bireylerin dahil olduğu topluluklar, alt kültürler ve sanal kimlikler yeni aidiyet görünümünü oluşturmaktadır.

### 2.1.3.2. Sanal Birliktelikler

İçinde yaşadığımız günümüz dünyasında gerçekliklerden uzaklaşma ihtiyacı ve bu ihtiyaca bir cevap arama ön plana çıkmaktadır. Teknoloji, bireylere dünya ile doğrudan temas kurmaya korktukları noktada onları oradan uzaklaşarak yeni bir gerçeklik sunma imkânı yaratmakta, bireysel ya da kolektif bazda bireyin ruhsal ihtiyaçlarına bir karşılık vermektedir. Farklı bir şekilde ifade etmek gerekirse teknoloji bireylerin dünya karşısında duyduğu korku ve güvensizlik karşısında bir kalkan görevi görmekte ve bireye korkularından uzaklaşacağı bir alan açmaktadır. Sanal ortamlar aracılığı ile açılan bu alan, bireylerin içinde yaşadığı gerçekliğin düzensizliğinden,



beklentilerin karşılamamasından ve toplumsal hayatta yüzleşilen sorunlardan kaçmak için yeni gerçeklikler kurma imkân tanımaktadır (Robins, 2013: 34-43). Artık sanal ortamlar ve sanal bir yaşam gerçek dünyanın duvarlarını, sınırlarını ve kısıtlamalarını yıkmaya olanak tanımaktadır (Robins, 2013: 51). Bireyler de bu olanaklardan hareketle hayatlarını yeniden düzenlemektedir (Rheingold, 1996: 414).

Teknolojinin gelişimi gündelik hayatın ve sosyal sistemin devamlılığı için gereklilik haline gelmektedir. Bu durum daha karmaşık sosyal iletişim kanallarının ortaya çıkmasında önemli bir etken olmaktadır. Bilgi ve İletişim teknolojileri (BİT'ler) aracılığı ile internetin bireyleri birbirlerine süper bağlantılı hale getirmesi sosyal yaşam deneyimlerinin pek çok farklı yaşamla temas etmesi ve iç içe geçmesi ile sonuçlanmıştır. Bu durum aynı şekilde ortak noktalar özelinde bir araya gelme imkânı bulan birey ve toplulukları da ortaya çıkarmıştır (Chayko, 2018: 6-7). Sosyal ağlar aracılığı ile sosyalleşme artmakta ve çok daha kolay hale gelmektedir. Sosyal ağlar sadece arkadaşlık ve sohbet ilişkisi olarak kurulmamakta aynı zamanda eğitim, ticaret, eğlence, sağlık vb gibi pek çok alanı içinde barındırmaktadır. Sosyal ağlar deneyim paylaşımı yapılan yaşayan mekanlardır. Bu durum çok daha büyük çaplı bir dönüşümü, kültürel dönüşümü ortaya çıkarmaktadır. Bu yeni iletişim ortamı özünde zamanın ve mekânın aşıldığı ve deneyimlerin her seferinde yeni ağ boyutlarını yarattığı bir dünyadır. Bir yandan fiziksel hayatlarını yaşayan insanlar bir yandan da sanal hayatta sosyalleşmeye devam etmektedir (Catells, 2016: 12-13). Yaşanan bu teknolojik gelişmeleri kültürel ve siyasal bağlamla birlikte değerlendirmek gerekmektedir. Dünyanın geçirdiği değişime bağlı olarak cemaat ve aidiyet yapıları da değişmekte, yeniden inşa edilmektedir. Kültürel ve coğrafi alanda bireyler arası temaslar arttığı gibi gerçek dünyadan ayrı düşünilemeyen sanal dünyalarda da bu temaslar artmaktadır (Robins, 2013: 164-165).

Rheingold'a göre sanal ortamda toplumsal ortaklık duygusu sağlanabilmektedir. Yani gerçek dünyada kaybedilen değerler bireylerin coğrafi engelleri aşarak sadece ilgisel ortaklıklar özelinde birleştiği sanal cemaatler ile yeniden inşa edilebilmekte ve gerçek dünyanın sorunlarına sanal alanda karşılık bulunmaya çalışılmaktadır. Teknolojinin günlük hayata bu kadar dahil olması toplumsal ilişki biçimlerini de etkilemektedir. Artık diğer insanlarla kurulan ilişkilerin çok daha zor ve belirsiz hale gelmesi ve birliktelikler kurmanın gittikçe zorlaşmasına bağlı olarak dayanışma biçimlerinde de değişimler yaşanmaktadır. Modern dönemden farklı olarak toplumla tam anlamıyla bir bütünlük kurmanın yerini ortak ilgiler ve yaşam tarzları özelinde kurulan topluluklar, cemaatler ve kabileler almaktadır. Bu değişen dayanışma biçimleri içerisine giren sanal birliktelikler ise bir toplum olmaktan ziyade cemaat oluşturma mekanları olarak

değerlendirilmektedir. Bu topluluklarda alternatif bir toplum yerine topluma bir alternatif üretme çabası öne çıkmaktadır (Robins, 2013: 168-171).

#### 2.1.3.2.1. Sanal Topluluklar

Modern dönemde başlayan bireyselleşmenin ve teknolojik gelişmelerin toplumsal hayatı dönüştürdüğü noktalar içerisinde topluluk yapıları da yer almaktadır. İnternetin açtığı yeni sosyalizasyon alanları sosyal ilişkilerin kurulduğu, zamandan ve mekândan bağımsız bir araya gelen topluluk ve kültürlerin etkileşime girdiği topluluk oluşturma alanlarına dönüşmektedir. Bu alanlar sanal topluluklar ya da online topluluklar olarak adlandırılmaktadır (Aydemir, 2011: 78)

Sanal toplulukların ortaya çıkışında teknolojik gelişmelerin bloglar, Wikiler ve sosyal ağ sitelerinin hayata geçmesine imkân tanınması Web 2.0 tasarımı öncül olmaktadır. Bireylerin internette katılımlarında aktif ve belirleyici bir rol oynamalarına paralel olarak Web 2.0 tasarımlı siteler bireylerin yaratıcılıklarını kullanabilecekleri dinamik bir hareket alanı sağlamaktadır (Fu vd., 2008: 675-676). Web 2.0 konsepti yeni bir yazılım ya da programlama dili değil yeni bir tasarımıdır. Web 2.0 konsepti sayesinde internet siteleri daha dinamik, kullanıcı dostu ve şık bir tasarıma sahip olmaktadır. Bu durum ise sosyal ağların kullanım performansını arttırmakta ve sosyal ağlarda pek çok insanın bir araya gelebilmesine olanak sağlamaktadır. Örneğin Facebook.com, Youtube.com, Myspace.com Web 2.0 tasarımından hareketle oluşturulmuş sosyal ağ sitelerinin önemli örnekleri arasında yer almaktadır (Mestçi, 2009: 589-590). Farklı teknolojik özelliklere sahip binlerce sosyal ağ sitesi bulunmaktadır. Web tabanlı hizmet veren bu sitelerde mobil bağlantı kurabilmek, blog yaratabilmek, video ve fotoğraf paylaşımı yapabilmek mümkündür. Bu sitelerde hem birbirlerini tanımayan insanlar ortak ilgi alanları ve dünya görüşü etrafında bir araya gelmekte hem de farklı gruplar aynı site üzerinden etkileşime geçmektedir (Boyd ve Ellison, 2007: 210).

Enformasyon iletişim teknolojilerinin ön ayak olduğu yeni tür ilişkilerde bireyler sanal ortamlarda cemaatler kurmakta ve bu şekilde toplumsallaşmaktadır (Vatandaş, 2020: 22-23). Sanal topluluk kavramı farklı şekillerde tanımlanan bir kavram olmasına karşın kavrama dair sahip olunan ortak nokta sanal toplulukların iletişim teknolojileri ile gelişen, zaman ve mekâna bağlı olmayan bir yapıya sahip olmasıdır. Sanal topluluk kavramı ilk kez Howard Rheingold'un "Virtual Communities: Exchanging Ideas through Computer Bulletin Boards" adlı makalesinde kullanılmıştır (Haberli, 2012: 122-125). Rheingold (2008: 3) sanal toplulukları; bilgisayar ağları

aracılığıyla fikir ve kelime paylaşımı yapılan, yüz yüze görüşebilen ya da yüz yüze görüşme ihtimali olmayan kişilerden oluşan gruplar olarak tanımlanmaktadır.

Rheingold (1996: 414; 2008: 4-5)'a göre sanal topluluklar, bireylerin diğer insanlarla bir araya geldiğinde ne yapıyorsa onu yapabildiği yerlerdir. Yani sanal topluluklarda bireyler başkaları ile sohbet edebilir, tartışabilir, âşık olabilir, duysal destek alabilir, oyun oynayabilir, entelektüel paylaşımlar ve dedikodu yapabilir. Sanal toplulukların ayırıcı niteliği tüm bunların kimliğin, bedeninin, mekânın ve zamanın ötesine geçebilen bilgisayar ekranları üzerinden yapılmasıdır. Eş zamansızlık, iletişimin yüz yüze olmaması, yüz ifadesi ve beden dilini görememekten kaynaklı iletişim sorunlarının yaşanması bu topluluklar için dezavantaj olarak görülmektedir. Ama sanal toplulukları geleneksel topluluklarla karşılaştıran Reingold, sanal topluluklarda bireylerin doğrudan kendi ilgi alanlarına sahip olan yerlere ve kişilere ulaşabilmesini ve insanların önce karşılaşp sonra tanışma aşamasına geçme imkânına sahip olmasını bir avantaj olarak değerlendirmektedir.

Sanal cemaatler eski ve mekânsal anlamda sınırlı cemaat tipiden farklılaşan ama ondan geri kalmayan bir sosyal etkileşim alanı sunmaktadır (Castells, 2020: 181). Çevrimiçi iletişim sağlayan sanal cemaatler mekân sınırlarını aşarak bölgesel olanla iletişim kurma zorunluluğunu ortadan kaldırmaktadır (Castells, 2020: 169). Bu durumda topluluklar artık fiziksel mekanlar üzerinden değil sosyal ağlar üzerinden oluşmaktadır. Fiziksel çevrenin ötesine geçerek sosyal ilişkiler kurma imkânı ortaya çıkmaktadır. Bu ilişkilerin gerçekleştiği cyberspace pek çok insanın bilgi paylaştığı, karşılıklı ilgileri etrafında tartıştığı, oyunlar oynadığı, iş yürüttüğü bir ‘‘eve’’ benzetilmektedir (Kollock ve Smith, 1999: 16-17).

Sanal topluluklarda bir araya gelen insanlar cyberspace üzerinden birbirleri ile iletişim kurmaktadır. Cyberspace’de yeterli sayıda insan bir araya geldiğinde sanal topluluklar ortaya çıkmaktadır. Bu, bedenlerin geride kaldığı kelimelerle kurulan bir iletişim türüdür (Rheingold, 1993: 57-58). Cyberspace (siber-uzam) sanal mekân içerisinde yer alan, toplumsal bir mekân olma özelliği göstermektedir. Siber-uzam içerisinde birey bilgisayar ve elektronik ortam üzerinden iletişime geçerek deneyim ortaklığı kurabilmektedir (Timisi, 2003:147: 152).

Sanal ortamlar, fiziki mekândan bağımsız cyberspace üzerinden kurulan yeni iletişim ortamlarıdır. Bu ortamlarda bireyler kendi ilgileri doğrultusunda yer almakta ve benzer ilgilere sahip kişilerle bir topluluk oluşturmaktadır. Bu toplulukların en önemli özelliği bireyin fiziki

sosyal çevresinde bulamadığı ortaklıkları sanal bir ortam üzerinden sağlayabilmesidir. Bu durum ise sosyal farklılaşmanın arttığı ve ortak anlam çizgilerinin silikleştiği bir ortamda bireyin çok daha özgül ilgilerle çevrelenen mikro birlikteliklere katılmasına imkân tanımaktadır. Çalışmanın bir sonraki başlığında sanal topluluklarda birliktelik kurma patiklerinin geleneksel topluluklardan ayrılan ve postmodern görünüm kazanan yapısı yeni kabilecilik olgusu üzerinden aktarılmaktadır.

#### 2.1.3.2.2. Yükselen Kabilecilik Olgusu

Post-modern söylem özgürlük olgusu üzerinden bireyin söz söyleme hakkının ortaya çıktığı ve güçlendiğine vurgu yapmaktadır. Özellikle Lyotard için postmodern durumda ortaya çıkan epistemojiye yöneltilen eleştiriler ve sorgulamalar bireylerin özgürleşmesine imkân tanıyan söylemleri de üretmeye olanak tanımaktadır (Şaylan, 2002: 295-296). Özgürlük kavramı aynı zamanda güvenlik kavramıyla çatışan değerler kategorisinde yer almaktadır. Takas mantığından hareketle post-modern insanlar bazen güvenliğinden feragat etmek durumunda kalmakta ve güvenlik arayışı amacıyla cemaate yönelmektedir (Bauman, 2016: 11; 2013: 10). Modern dönemde bireyin cemaatçi bağlardan kurtulduğunu ifade eden bireyselleşme kavramı günümüzde bireyselleşmenin bir seçimden çok kadere dönüşmesi nedeniyle özgürleşme alanını temsil etmemektedir (Bauman, 2005: 61-63).

Sosyal hayat içerisinde güvenilecek insan azlığı, kurumların baskısı ve hayatın içine işleyen rekabet ortamı cemaatlerin varlığını önemli hale getirmektedir. Çünkü bireyler cemaat içerisinde kendilerini güvende hissetmekte, yardım isteğine karşılık alabilmekte, dalga geçilme kaygısı olmadan kendilerini ifade edebilmekte ve anlaşılabilirlerdir. Bireyler böyle bir ortam içerisinde kendilerini rahat hissetmektedirler. Kısacası bireylerin cemaat arayışı güvenlik arayışına bir cevap (Bauman, 2016: 8-11) ve toplumsallık ihtiyacını giderebilmek için bir çabadır (Vatandaş, 2020:29).

Bu bağlamda post-modern tartışmalar ekseninde dönem bireyciliğin yükseldiği, bireylerin sosyal bağlardan kurtulduğu ve kendi varlığını ve farklılığını sergileyebildiği bir çağ olarak tanımlasa da sosyal çözümlerin ve aşırı bireyciliğin ortaya çıkışı gibi görünen bu süreç aslında bireyciliğin sonunu hazırlamaktadır. Bireyciliğin bu yükselişinin ardında geç modern dönemin kısa izleri yer almaktadır. Bu dönemde bireyciliğin aksine kabilecilik de yükselmeye başlamıştır. Yüz yüze ya da sanal yollarla oluşturulan kabileler ya da post-modern topluluklar bir bakıma modern dönem

öncesi toplumlarının arkaik değerlerini bünyesinde taşımaktadır. Ancak bu arkaik değerler var oluş dinamikleri bakımından modern dönem öncesi toplumlarından farklılaşan yanlara sahip olmaktadır. Modern toplum sosyal gurupların bir aradalığı, sosyo-profosyonel kategoriler ve sosyal sınıflar üzerine şekillenirken, post-modern toplumlar duygusal bağlar, ortak alt kültürler, mikro gruplar ve yaşam vizyonu üzerine kurulmaktadır. Bu dönemde yer alan topluluklar oldukça istikrarsız, mikro, tüketim patiklerinin öncelendiği bir yapıdadır. Bu topluluklarda bireyler yaşam tarzları özelinde bir araya gelmektedir. Bu yeni tür post-modern toplulukları bir arada tutan ortaklıklar paylaşılan duygular, yaşam tarzları, yeni ahlaki inançlar ve tüketim alışkanlıklarıdır. Bu topluluklar herhangi bir modern toplum sabitlik parametresine sahip olmaktan uzak, oldukça mikro, istikrarsız ve duygusal bir yapıdadır. Bir aradalıkları yalnızca sembolik ve ritüellik bağlılıklara aittir. Akışkanlardır. Bu topluluklar üyelerine boyun eğdirecek yürütme gücüne sahip değillerdir. Herhangi bir komşuluk bağı bu topluluklarda geçerli değildir. Mekansallık anlamında bir arada bulunmalarına ya da yüz yüze görüşmelerine gerek yoktur. Teknolojik iletişim araçları aracılığıyla sanal kabileler üzerinden temsil edilebilmektedirler. Post-modern bireyler pek çok kabileye, farklı maskeler ve roller üzerinden üye olabilmektedir. Bu durum modern dönemin aksine bir sınıflandırma yapma durumunu oldukça zora sokmaktadır. Modern dönemde toplumsal sınıflara üye olmanın getirdiği statüler yerine bireyler artık post-modern kabilelerde esnek ve dinamik konumlar özelinde yer alabilmektedir (Cova, 1997: 301; Cova 1996: 18-19).

Kabile kavramının yanı sıra *postmodern kabileler* kavramı oldukça özel bir tanımlamadır (Maffesoli, 2016: 742) Maffesoli yeni kabilecilik (neo-tribe) anlayışının yükseldiğinden bahsetmektedir. Maffesoli, burada söz konusu olan kabile kavramının antropolojik kabile kavramına indirgenmemesi gereken daha metaforik bir anlama sahip olduğunu belirtmektedir. Elbette kabilecilik durumu çağdaş toplumların arkaik olana dönmesine gönderme yapmaktadır. Ancak yeni kabileciliğin özgün yanı aidiyet duygusu ve ortak zevkler özelinde belirli bir tarzı paylaşmaktan gelmektedir. Maffesoli günümüz toplumlarında sosyal mozağin pek çok farklı kabilecilikten oluşacağını ve bu durumun henüz başlangıç aşamasında olduğunu düşünmektedir. Teknolojik gelişmelerin ve Twitter vb gibi pek çok topluluk oluşturma sitelerinin öncülük ettiği bu yapı müzik, spor, din, tüketim, cinsellik gibi çeşitlenen ortak ilgi paylaşım alanlarından oluşmaktadır (Tyldesley, 2013: 112). Çalışmanın bir sonraki başlığında bireylerin sanal ortamda ilgi alanları, yaşam biçimleri ve sembolik tarzlar özelinde bir araya gelerek dahil olduğu alt kültürler ele alınmaktadır. Teknolojik devrimler sonucu değişen toplumsal ilişki biçimleri alt kültürler üzerinde de etkili olmaktadır. Sanal ortamların gelişimiyle sanal topluluklarda kurulan ortaklıklar alt kültürel ilgiler özelinde de kurulmaktadır. Bu alt kültürler sanal ortamların yarattığı

geçişkenlik, dinamiklik ve çeşitlilik üzerinden geleneksel alt kültürlerden ayrılan post-modern özellikler çizmektedir.

#### 2.1.3.2.3. Alt Kültürlerin Yükselişi

Sosyolojik anlamda alt kültür kavramı gençlik-ergenlik, suç, kentleşme ve sınıfsal farklılıklar özelinde ele alınan geniş bir kavramdır. Alt kültür kavramı toplumun genelinden farklılaşan değerler, norm sistemleri, adet ve anlayışlara sahip küçük etnik ya da bölgesel grupları nitelendirir. Aynı zamanda örneğin bir akran grubunun bir araya gelmesi gibi daha küçük ve geçici gruplara da atıfta yapılmaktadır (Yinger, 1960: 625-627).

Alt kültür kavramı toplumun hâkim kültürünün değer ve temsillerinin aksine kendine özgü değerleri, sembolleri ve anlayışları olan ve bu değerlerin alt kültür üyeleri tarafından benimsenerek yaşam tarzına çevrildiği toplulukları ifade etmektedir. Bu topluluklar aynı zamanda temelde kendi farklılıklarını ortaya koyarken toplumun bütününe ait ortak değer ve normlarla çatışmamaktadır (Doğan 1994: 108-109). Başka bir ifadeyle alt kültürler hâkim kültür ile değerler bazında farklılaşsa da aynı zamanda hâkim kültürün normlarından etkilenebilmekte ve hâkim kültür ile zıtlaşmamaktadırlar. Karşıt kültürler ise hâkim kültürün karşısında yer almakta, temel değerler konusunda çatışma, ayırım ve çelişki içinde bulunmaktadır (Yinger, 1960: 629). Kısacası alt kültürler, karşıt kültüre dönüşmeden, içinde buldukları toplumun hâkim kültüründen farklılaşan değer ve ilgilere sahip olmakta ancak toplumun bütününe benimsediği değer ve normlarla çatışmayıp, uyumlu olmaktadır.

Alt kültürler üzerine gerçekleştirilen kuramsal çalışmalar üç ayrı bölüm üzerinden ele alınmaktadır. İlk olarak Amerikan Chicago ekolu alt kültürleri kentleşme çalışmalarından yola çıkarak sapma gösteren gruplar olarak ele almaktadır. İkinci olarak İngiltere’de bulunan Birmingham Çağdaş Kültürel İnceleme Merkezi alt kültürleri işçi sınıfı kökenli gençlik alt kültürleri özelinde ele almaktadır. Bu alt kültürler hâkim kültüre bir eleştiri aracı olarak görülmekte özgün ve aykırı tarzları özelinde temsil edilmektedirler.

Birmingham Çağdaş Kültürel İnceleme Merkezi temsilcilerinden Dick Hebdige alt kültürleri hâkim kültürden farklılaşan gençlik kültürlerinin bir araya gelişi olarak tanımlamaktadır. Bu kültürler hâkim kültürden ayrılrsa da toplumsal bütünlük ağının dışında yer almamaktadır. Alt kültürün temsil edilmesinde tarz ve stil oldukça önemlidir. Bu sembolik ifade biçimleri ortaklık

kurma stratejisi olarak kullanılmaktadır (Hebdige 2004). Hebdige'ye göre alt kültürler açıktan hâkim kültürü yıkmaya çalışmamakta ama tarz, stil ve giyim gibi belirli tüketim araçlarını da kullanarak kendi kültürel anlamlarını yansıtmaya yolu aramaktadırlar (Eng, 2002: 7).

Üçüncü olarak post alt kültür kuramları alt kültürleri; küresel ve yerel unsurları iç içe geçmiş bir şekilde kullanan, yeni müzikler ve kültürel zevkler etrafında şekillenmiş gruplar üzerinden ele almaktadır (Muggleton ve Weinzierl, 2003: 3). Sarah Tornton, David Muggleton, Andy Bennett gibi temsilcilere sahip bu kuramsal yaklaşım alt kültürleri temelde dağılan, tüketime kayan, çok parçalı toplulukların post-modern dünyada oluşturduğu yepyeni anlatı biçimi üzerinden tanımlamaktadırlar.

1970'li yıllara kadar ayırksız stiller ile kendisini ortaya koyan alt kültürler 1980 ve 1990'lı yıllar itibari ile pek çok farklı stilin bir arada bulunduğu çoğul, melez ve parçalanmış bir yapı üzerinden varlık göstermeye başlamıştır. Bu dönemdeki alt kültürler, modern dönemde sınırları ve ideolojisi belli olan, sınıf, cinsiyet ve etnisite ile bağ kuran alt kültür temsillerinin aksine kurallardan ve ideolojilerden bağımsızca bireylerin hareketlilik sağlayabildiği tüketici bir yapıya bürünmektedir (Muggleton, 2002: 47-48). Gençlik tarzlarında artan bu parçalanma nedeni ile 1980 sonrası alt kültür çalışmalarına odaklanan gençlik sorunları artık post-alt kültür adı ile kavramsallaştırılmaktadır. Post-alt kültürel analizler müzik zevki, tarz ve kimlik arasındaki ilişkinin kırılmaya ve akıcılaşmaya başlamasıyla alt kültürel ayrımların da değiştiğini iddia etmektedir (Bennett ve Harris, 2020: 11). Post-alt kültürel çalışmalar alt kültürü scene, neo-tribe ve life stile kavramlar üzerinden tanımlamakta ve Birmingham Çağdaş Kültürel İnceleme Merkezi'nin öne çıkardığı sınıf temelli alt kültürel yaklaşımlara karşı çıkmaktadırlar (Shildrick ve MacDonald, 2006: 125).

Bu doğrultuda Bennet (1999: 599) gençlik, müzik, tarz ve kimlik kavramlarının sınıf temelli alt kültür bağlamında ele alınıyor olmasına itiraz etmektedir. Bennet, alt kültür kavramının sosyal sınıflara bağlı olmadığını ifade etmekte ve bu görüşün modern dönemde yer alan kimliğin inşa edilmeyip verili olduğu, akışkan değil de sabit olduğu döneme atıf yaptığını belirtmektedir. Bennet bu bakımdan Birmingham Çağdaş Kültürel İnceleme Merkezi'nin alt kültürlerle bakış açısına bir eleştiri getirmektedir.

Artık günümüz gençlik kültür çalışmaları alt kültürleri daha bireysel yaşam tarzları ve tüketim kültürüne dayalı geçici birliktelikler üzerinden ele almaktadır. Bu teorik çalışmalar alt kültürel

grupların içerisindeki akışkanlığa, tutarsız söylemsel birlikteliklere ve gençlik kimliklerinin stabil olmayan, çoklu yapısına yönelmektedirler. Bu yaklaşımlar post-modern teorik bir bakış açısından hareketle gençlerin sosyal bölünmelerden bağımsız olarak parçalanmış ve bireyselleşmiş kimlikler üzerinden kendilerini ifade ettiklerini varsaymaktadır (Torkelson, 2010: 58; Shildrick ve MacDonald, 2006: 125).

Enformasyon iletişim teknolojilerinin gelişimi ile internetin yaygınlık kazanması bireylerin alt kültürlere dahil olma biçimlerini de değiştirmektedir. Bu dönemde gençlik alt kültürlerinin incelenmesinde sadece müzik değil internet tabanlı etkileşime geçen alt kültürler de öne çıkmaktadır. Bu bakımdan internet alt kültürlerin tanımlanmasında yeni bir alan açmaktadır (Williams, 2006: 173-175). İnternet tabanlı alt kültürler müziğin merkeze alındığı alt kültürlerden farklı özellikler göstermektedir. Stil ve direnişleri müzik üzerinden değil kültürel alan ve aidiyet arayışları üzerinden temsil edilmektedir. Bu alt kültürler teknoloji geliştikçe ve kültür ana akıma yaklaşmaya başladıkça daha görünür olmaktadır (McArthur, 2008: 69). Artık internet aracılığı ile online ve yüz yüze etkileşim sınırları aşıldığı gibi ana akım kültür ve alt kültür arasındaki sınırlar da aşılmaktadır (Williams 2006: 194-195).

Çalışmanın bir sonraki başlığında yeni aidiyet ilişkilerinin heterojenleşme, sanal birliktelikler ve alt kültürler içerisinde görünüm kazanan nihai noktası olarak post-modern kimliklerin yükselişi ele alınmaktadır. Post-modern kimlikler mikro, akışkan ve bireysel yapıları dolayısıyla geleneksel dönemden farklılaşarak, bireylerin inşa süreçlerine dahil olduğu yeni aidiyet görünümünü yansıtmaktadır.

#### 2.1.3.3. Post-Modern Kimlikler: Akışkan Mikro Kimlikler

Kimlik kavramı sosyal bilimler tarihinde psikoloji, sosyoloji, felsefe ve antropoloji gibi pek çok farklı disiplinin çalışma konuları arasında yer almaktadır. Bu disiplinler kimlik kavramına ortaklaşa bir tanım getiremese de kimlik; temelde bireylerin “ben kimim?” sorusuna verdikleri cevaplar hakkındadır (Aka, 2010:17). Bu noktada bireyin kim olduğu sorusuna verdiği cevap bir yandan bireyi diğerlerinden ayıran bir özellik gösterirken diğer yandan da bireyin kolektif bağlarla kurduğu aynı/benzer olmayı temele koyan sosyal gruplarla özdeşleşmesini ve bu gruplar aracılığı ile kendini tanımlamasını da kapsamaktadır (Buckingham, 2008:1). Başka bir ifade ile kimlik bireysel ve toplumsal olanın bir bütün olarak bireyde toplanmasına gönderme yapmaktadır



(Deaux, 1994:1). Bu doğrultuda kimlik, bireysel ve sosyal boyutu üzerinden ikili bir yapıya sahiptir (Meşe, 1999:1-).

Aidiyet ve kimlik değişebilen, vazgeçilebilen ve sonsuza kadar sabit kalmayan kavramlardır. Kimlik kavramı en başta ve bir kereliğine inşa edilip, sonrasında o kimliğin istikrarı için mücadele edilen bir yapı olarak sunulmaktadır. Ancak kimlik anlamı gereği içerisinde eksiklik, kırılabilirlik ve istikrarsızlık barındırmaktadır (Bauman, 2017: 20-25).

Modern dönemde bireyselliğe vurgu yapan kimlik kavramı, bireylerin kendi seçim ve tercihleri özelinde inşa edilmektedir. Modern dönemde adeta bireyselliğin dışavurumunu temsil eden kimlikler, modern dönem sonrası belirsizlik kaynaklı parçalanmış, kolayca giyilip çıkarılabilen, özgürce seçilebilen bir yapıya bürünmektedir. Bu dönemde inşa edilen post-modern kimlikler imajlar etkisi altında tüketimin ve boş zaman etkinliklerinin etrafında şekillenmektedir. İmaj ve görünüşlerin etkisi ile oluşturulan bu kimlikler çoklu, hareketli, değişken ve buna bağlı olarak sürekli bir oluş halindedir. Değişime uğrayan kimlik kavramı farklılıkları, çoğullukları ve akışkanlığı öne çıkaran alt-kimlik, üst-kimlik, çok kültürlülük ve sanal kimlik kavramları özelinde şekillenmektedir. Bu kimlikler parçalı, akışkan, her an değişebilir, istenildiğinde terk edilebilir ve yeniden inşa edilebilir bir yapıdadır (Karaduman, 2010: 2888-2897). Özellikle Bauman değişen kimlik kavramı özelinde toplumsal yapıda ortaya çıkan gelip geçicilik, akışkanlık ve parçalanmaya dikkat çekmektedir. Modern dönemde kimlik inşa etmeye verilen önem değişmektedir. Artık bireyler sorunsuzca uzun süre taşıyabilecekleri bir kimlik bulmakta zorlanmaktadır. Çünkü hayatın akışkanlığı ve değişim hızı içerisinde istikrarlı ve güvenle sürdürülebilir kimliklerdense duruma göre değişebilen kimliklere ihtiyaç duyulmaktadır (Bauman, 2013). Bireyler de bu dönemde özenle inşa edilen kimliklerin boşa çıkması gibi risklerle karşılaşmaktansa artık üzerlerine yapışmayan, kolayca giyilip çıkarılabilen kimlikler aramaktadır (Bauman, 2014:125-126). Bu durumun nedeni olmasa da sonucuna bağlı olarak gelişen internet tabanlı iletişim bireylere bu akışkan yapı içerisinde kimlikleri ile dolaşım sağlama imkânı tanımaktadır (Bauman, 2017: 109).

Özellikle yeni sanal kimlik alanları post-modern öznelerin gözlemlenebildiği bir alandır. Bu alandaki özne parçalanmış, çoğul ve merkezsiz bir yapıda var olmaktadır. Sanal ortamlarda kimlikler fiziksel dünyada değiştirilemeyen özelliklerin yapay alanda yeniden oluşturulması bakımından önem kazanmaktadır. Bu yeniliğe teknoloji öncülük etmektedir. Yeni teknolojiler

sayesinde oluşturulan kimlikler banal, hareketli ve keşfedilen kimliklerdir (Robins, 2013: 152-155).

Online ortamlarda oluşturulan kimlikler çoklu ve esnek bir forma sahip olmaktadır. Bireyler kendilerini farklı ortamlarda kullanılabilen ve değiştirilebilen kullanıcı adları ile ifade etmektedir. Rol yapma oyunları, haber bültenleri, sohbet odaları bu kullanıcı adlarının sergilendiği yerlerdir. Bu kimlikler sayesinde bireyler bir yandan kendi keşfedilmeyen yanlarını da keşfedebilmektedirler. Bilgisayar ekranında pencereler arasında gezinti yaparçasına bireyler de farklı pencerelerde gezinerek farklı benliklerini sergileyebilmektedirler (Turkle, 1999: 643-644).

Birey sanal kimlikler aracılığıyla kendisini offline hayatındakinden farklı duygu, düşünce ve tutumlar etrafında ifade edebilmektedir. Birey cinsiyet, etnik köken, yaş, ırk ve sınıf gibi kimliğe atanan sabit parametrelerinin ötesine geçmekte ve kimliği yeniden yaratmaktadır. Mahremiyet, anonimlik ve bir yere dahil olup olmama koşulları bireyin tercihi bırakılmaktadır. Anonimlik birey, topluluk ya da kurumların, kendileri hakkında edinilebilecek olan bilgiye yönelik kontrolü ellerinde tutmaları hakkındadır. Bu sayede birey, topluluk ya da kurumlara dair bilgilerin gizli tutulması ve kamusallaşmaması sağlanmaktadır. Artık anonimlik adı altında gerçek kimliklerden bağımsız bir şekilde hareket edebilme imkânı ortaya çıkmaktadır. İnsanlar kendileri hakkında dolaşıma girecek olan bilgileri seçebilmekte ve takma isimler kullanabilmektedir. Tüm bu anonimlik fiziken coğrafi sınırların aşılmasına imkân tanıyan bir özgürleşme aracına dönüşmektedir. Dahası bu özgürleşmenin bir getirisi olarak bireyler dahil olmayı istedikleri grup ve toplulukları seçebilmektedir. Mekânsal ve zorunlu olarak kurulmak durumunda olan aidiyetler artık internet sayesinde bireylerin istekleri ile yönelindikleri yeni topluluk alanlarında inşa edilebilmektedir (Timisi, 2005: 95-101).

#### **2.1.4. Yükselen Bir Alt Kültür Grubu Örneği: Geek Toplulukları**

Bu başlık altında geek kültürüne yönelik kavramsal çerçeve sunulmaktadır. Çalışmanın merkezine alınan alt kültür kavramı geek kültürü üzerinden şekillenmektedir. Bu doğrultuda geek kavramının anlamı, geek kültürünü oluşturan etmenler ve geek kültürü üzerinden kurulan etkileşim ağları bu başlık altında aktarılmaktadır.

#### 2.1.4.1. Geek Kavramı

Geek kavramının orijini 16.yy. Almanya'sında kullanılan aptal/ahmak anlamına gelen geck kelimesine dayanmaktadır. Kavram 1990'lı yıllarda yeni bir anlam kazanarak önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm sonucu geek kavramı, "teknolojiyle ilgili olan kişi" anlamına gelecek şekilde kullanılmaya başlamıştır (Cabrera ve Cabrera, 2016: 1).

Geek kavramının sözlük anlamlarına bakmak gerekirse; Cambridge Dictionary'de geek kavramı iki ayrı anlamda kullanılmaktadır. Geek ilk olarak zeki ancak çekici ya da popüler olmayan kişi anlamına gelmektedir. İkinci olarak ise herhangi bir ilgi alanında oldukça bilgili kimse olarak tanımlanmaktadır.

New Oxford American Dictionary'de de geek kavramı iki farklı anlam özelinde tanımlanmaktadır. Birinci anlam geek'i sıkıcı, moda olmayan giysiler giyen, sosyal durumlarda nasıl davranması gerektiğini bilmeyen kişi olarak tanımlarken ikinci anlam ise geek'i bilgisayar bilimlerine fazlasıyla meraklı kişi olarak tanımlamaktadır.

Merriam-webster'de ise geek üç farklı anlamda tanımlanmaktadır. Geek ilk olarak entelektüel ama aynı zamanda sevilmeyen kişi anlamına gelmektedir. İkinci olarak geek, teknoloji alanında hevesli olan kimse demektir. Üçüncü ve son olarak ise geek, bir çeşit canlı tavuk ya da yılanın kafasını ısırarak vahşi adam olarak tanımlanmaktadır.

Geek kavramını daha iyi anlayabilmek için nerd kavramına bakmak gerekmektedir. Geek ve nerd kavramları sıklıkla birbirleri yerine kullanılan ya da birbirleri ile karıştırılan kavramlardır. Cambridge Dictionary nerd kavramını iki farklı anlamda tanımlanmaktadır. İlk olarak nerd garip, çekici olmayan ve sosyal anlamda utanç verici erkek birey anlamına gelmektedir. İkinci olarak ise başta bilgisayarlar olmak üzere herhangi bir alana aşırı ilgi duyan ve o alan hakkında oldukça bilgi sahibi olan kişi olarak tanımlanmaktadır.

New Oxford American Dictionary'de ise nerd kavramı sıkıcı, aptal ve çekici olmayan kişi olarak tanımlanmaktadır. Cross (2005: 26)'a göre nerd kavramı olumsuz çağrışımlar yapmaya sebebiyet verecek bir şekilde çok zeki ve çalışkan olup sosyal iletişimleri gelişmemiş, içekapanık, çekingen ve topluma uyumlu görünmeyen kişileri tanımlama amacıyla kullanılmaktadır. Özellikle bu kavram okul çağlarındaki çocukların üstlerine almak istemedikleri ve kaçınmaya çalıştıkları bir

anlama sahiptir. Geek kavramı ise sosyal hayatta daha efektif bir yansıma ile bireyleri damgalaması amacıyla kullanılmaktadır.

Özet olarak Geek ve Nerd kavramlarının anlam kümelerinde kesiştikleri ortak noktalar olsa da temel bir ayrım yapmak mümkündür. Geek’ler sosyal beceriler anlamında daha yetkin, nerd’ler ise çok daha çekimser kimselerdir.

Geek ve nerd kavramları özellikle son 25 yıl içerisinde önemli bir anlamsal dönüşüm geçirmiştir (Woo, 2012: 26). Özellikle görsel ve işitsel medya ile teknolojinin gelişimi, film ve dizilerdeki geek/nerd tasvirlerinin değişimine bağlı olarak bu kavramlara ilişkin algılar da değişmeye başlamıştır. 1970’ler ve 1980’lerde geek ve nerdlerin tasvir edilmişindeki ‘cool olmayan, ezik kimseler’ imajı dijital çağa geçilmesi ve bir zamanların dışlanan ilgi alanları olan bilgisayarların yeni fenomen haline gelmesiyle birlikte dönüşmüştür. 1990’lı yıllarda başlayan dönüşümde geek alt kültürünün oluşmaya başlaması etkili olmuştur. Bu doğrultuda 2000’li yılların başları itibariyle geek kavramı gülünç, dalga geçilesi ve aptal anlamlarından kopmaya başlamıştır (Dierr, 2012: 8-86). Artık geek kavramı sosyal beceriler bakımından yetersiz olan insanları tanımlamak için değil zeki, meraklı, tutkulu ve alanının uzmanı kişileri ifade etmek için kullanılan pozitif bir yöne evrilmiştir (McArthur, 2009: 61). Bu doğrultuda dönüşüm geçiren geek ve nerd kavramları çizgi romanlar, dijital oyunlar, bilimkurgu ve teknoloji ile uğraşan kişileri niteler hale gelmiştir (Woo, 2012:20)

Bu anlamsal dönüşümün yaşanmasında teknoloji, internet, bilgisayar ve medya kullanımlarının artması ve bu alanların sosyal hayatta daha fazla yer kaplayarak etkin hale gelmesi belirleyici olmuştur (Cross 2005: 26). Medya bireylerin algılarının şekillendirilmesi konusunda oldukça etkilidir (Dier, 2012: 87). Bu doğrultuda geek imajının ana akım medya ve pop kültürün hâkim olduğu mecralarda ikonlaşması dönüşümü tetikleyen ana unsurlar arasındadır (McArthur, 2009: 61). Konzack (2014: 52) geeklerin ve geek kültürünün geçirdiği dönüşümü yaygın medya kullanımı sayesinde kültürün görünürlüğünün artmasına bağlamıştır. Tocci (2009) ise geek ve nerd kavramlarının günümüzde geçirdiği dönüşümü geek kültüründe internet teknolojilerinin yoğun kullanımına, nüfuslu geek aktörlerin başarılarına, geek kültürünü temsil eden ürünlerin popüler tüketim nesnelere dönüşerek yaygınlaşmasına, özellikle Hollywood’da popülaritesi artan fantezi/bilimkurgu yapımlar aracılığı ile geeklerin kültürlerini ve kolektif kimliklerini tanıtmaya başlamaktadır. Yeni medya mecraları üzerinden ortak anlamlar etrafında birleşebilme sayesinde geek kültürünün yayılımı hızlanmış ve kültürün yeniden inşası mümkün olmuştur.

Bir diğerk yandan kimin geek olduđu ve kime geek denileceđi noktasında da kavramsal bir tartışma sürmektedir (Şentürk, 2017: 38). Geek herhangi bir hobiye tutku ve şevkle bađı olan kişidir. Geeklik ilgi alanları içerisinde tüketilen kültürel içerikler çizgi romanlar, filmler, bilim kurgu ve fantezi yapımlarından oluşmaktadır. Aslında fotoğraf geeki, film geeki vb gibi pek çok farklı alan üzerinden geek kimliğine sahip olmak mümkündür. Ancak kavrama yönelik kültürel öz farkındalık kişinin kendisini geek olarak tanımlamasında önemli bir ayırım olarak devreye girmektedir. Kültürel öz farkındalık bilinçli bir eylemdir ve buna bađlı olarak bireyin sosyal bir gruba veya bir alt kültüre üye olması ve bununla gurur duyması özelinde anlam kazanmaktadır (Dier, 2012: 20). Bu bağlamda kültürel farkındalık özelinde kişilerin kendilerini geek olarak tanımlamaları, oldukları kişi ile gurur duymaları, kimin geek olup olmadığı noktasında oldukça önemli bir cevap niteliđi taşımaktadır (Dier, 2012: 86).

Sonuç olarak geniş anlamıyla kullanılan geek kavramı herhangi bir alana tutkuyla bađlı olan, o alanı merak eden ve araştırmaktan keyif alan kişi anlamına gelmektedir (Şentürk 2017:38). Bu kavram bireyin kendisini ilgi duyduđu herhangi bir alanın *geeki* olmak şeklinde tanımlamasına imkân vermektedir (Dier, 2012: 11). Bu kullanıma göre geek kavramı başına ilgi alanını niteleyen bir sıfat almasıyla birlikte kullanılmaktadır (Cross, 2005: 27). Örneđin geek kavramı futbol geeki, anime geeki, bulmaca geeki, teknoloji geeki vd. şeklinde herhangi bir alanın meraklısını nitelemektedir.

Daha dar anlamda kullanılan ve bu çalışma içerisinde de ele alınacak şekliyle tanımlanan geek kavramı ise tutkuyla bađlı olunan alanları; bilimkurgu ve fantastik eserler, dijital oyunlar, masa üstü rol yapma oyunları, teknoloji merakı, filmler ve diziler üzerinden ifade eden kişileri nitelemektedir (Sugarbaker, 1998).

#### 2.1.4.2. Geek Kültürü

Geek kavramının işaret ettiđi ilgi alanlardan hareketle geek kültürü; çizgi romanlara, fantastik edebiyata, sinemaya, dijital oyunlara, masaüstü rol yapma oyunlarına ve bilgisayar teknolojilerine meraklı kişilerden oluşan bir topluluđu ifade etmektedir (Tocci, 2009: 7-17). Geek kültürünün bu ilgi alanları, medya görünürlüğünün dışında kalmaktadır. Ancak geek kültürünün popülerliđi gittikçe artmakta ve geek kültürü ana akım içerisinde sıklıkla kendisine yer bulmaya başlamaktadır. Özellikle çizgi roman uyarlamalarının Box Office başarıları, bilim kurgu ve fantezi temalı video oyunların milyon dolarlık getirileri ve geek buluşma etkinlikleri olan Comic-Con ve

Dragon Con gibi etkinliklere katılımların gittikçe artıyor olması geek kültürünün görünürlük konusunda edindiği başarıyı ortaya koymaktadır (McCain ve Chavis, 2015: 1-2). Geek kültürü popüler olmayan ve çoğunluk tarafından seilmeyen bir kültür olarak da tanımlanmaktadır. Bu nedenle geekler kültürlerini geliştirmek için caba göstermiş ve son dönemde oldukça önemli kazanımlar elde etmişlerdir. Bu kazanımların sağlanmasında geek kültürünün entelektüel yapısı ve üyelerinin kendilik bilinci etkili olmaktadır. Geek kültürü aynı zamanda bir fan kültürü olarak da görülmektedir. Lord of The Rings, Star Wars, Star Trek ve Doctor Who gibi yapımlar bu kültürde öne çıkmaktadır. Bu yapımlar tıpkı popüler bir spor takımını ya da müzisyeni destekler gibi kendi fan kitlelerinin desteğine ve ilgisine sahiplerdir. Geek kültüründe yer alan bu fan kültürünü diğer alanlardan ayıran önemli nokta, duygusal bağlanmanın yanında entelektüel ilgi düzeyinin yarattığı harmonidir. Geek kültürü kendi içerisinde duygusal ve entelektüel olarak oldukça ödüllendirici bir kültürdür (Konzack, 2014: 52-53).

Küreselleşme de geek kültürünün ortaya çıkışında önemli bir rol oynamaktadır. Birey kendi dışında yer alan kültürlerle bağ kurmaya başladığı noktada, belirli bir bölgede üretilen ürünler dünyanın farklı yerlerinde de tüketilebilir hale gelmektedir. Özellikle teknolojik gelişmeler sonucu enformasyon ağının genişlemesi, küreselleşmeye bağlı kültür alışverişinin artması, milletlerin iç içe geçmesi, kitle iletişim araçlarının ve coğrafi mekanların etkilerinin azalması geek alt kültürünün yükseliş nedenleri arasındadır (Dier, 2012: 23).

Sonuç olarak geek kültürü, çizgi romanlar, fantastik bilim kurgu eserler, masa üstü rol yapma oyunları, video oyunları, japon anime ve mangaları özelinde kültürel ortak ilgiler etrafında birleşen kişilerin oluşturduğu bir topluluktur. Bu kişiler benzer eserleri tüketmeyi seven, bu konular üzerinde konuşmaktan keyif alan bireylerin kolektif bir bilinç ve öz farkındalık etrafında bir araya geldiği birlikteliklerdir.

#### 2.1.4.3. İnternet Tabanlı Gelişen Bir Alt Kültür Olarak Geek Kültürü

Geek kültürü post geleneksel bir alt kültürdür. Bu kültüre ilgi duyan bireyler geek kültürünün kendine özgü değer ve normları etrafında kolektif bir yapı çerçevesinde toplanmaktadır (Kazakova vd, 2018; 175-176). Geek kültürü aynı zamanda akılcı ve entelektüel bir alt kültür olarak tanımlanmaktadır. Geekler, geek kültürü ana akım kültürlerden farklı olsa da kendi kültürlerini sürekli geliştirmekte ve tanıtmaktadırlar. Bu sayede ana akıma kendilerini fark ettirmektedirler. Ancak yine de geek kültürü topluluğun özgün sınırlarını vurgulayan zeki ve kendi

kimliğinin farkında olan geekleri nitelediği için hala ana akım kültürden uzak durmakta ve ayrılmaktadır (Konzack, 2014: 52-53).

İnternet geek kültürünün ortaya çıkışında, yükselişinde ve bu kültüre seven bireyleri bir araya gelişinde oldukça önemli bir etkidir. Geek kültürü, internetin farklı ilgi alanlarına sahip kişilerin birbirlerini keşfetmelerine imkân sağlamasından hareketle gelişen bir alt kültürdür (Şentürk 2017: 35-37). İnternet genel olarak alt kültürlerin bir araya gelmesine katkı sağlayan bir alandır. Bu alan içerisinde geek kültürü sohbet odaları gibi ortamlar özelinde kendisine bir iletişim ortamı yaratmaktadır (McArthur, 2009: 69-70). Bu tarz medya ortamları kültür içerisinde bireylere güvenli bir alan yaratmakta ve bu sayede aidiyet duygusunun oluşmasına katkı vermektedir. (Tocci, 2009: 10-11).

Literatürde geek kültürü alt kültür kuramları tarafından farklı yaklaşımlar özelinde ele alınmaktadır. Bu farklı yaklaşımlar arasında McArthur (2009: 66-67) geek kültürünü internet tabanlı gelişen bir alt kültür olarak ele aldığı çalışmasında, sohbet odalarında yer alan geeklerin yazışmaları üzerinden bir analiz gerçekleştirmiştir. McArthur bu analiz sonucunda Hebdige'nin alt kültürleri ana akıma direniş gösteren tarzların yansıtımı ve grubun sembollerinin tüketimini ön plana çıkaran yaklaşımına benzer bir şekilde yorumlamaktadır. Çalışma temelde geek alt kültürünün ana akıma direniş gösterdiğini, tüketimi de bir ifade aracı olarak kullandığını ve bu alt kültürde özellikle internet dili üzerinden oluşturulan stillerin avatarlar ve kullanıcı adlarıyla yansıtıldığını ortaya koymaktadır. Bu bakımdan hem Hebdige'nin hem de post-modern alt kültür kuramlarının yaklaşımlarının aynı potada yer alabildiği sonucuna ulaşmıştır. McArthur geek kültürünü Muggleton ve Benett'in müziğin merkeze konulduğu alt kültürlerin stil ve fiziksel görünüş üzerinden ifade edildiği yaklaşımlarından farklı olarak ele almaktadır. McArthur, geek kültürünün stil ve görünüşlerinin çevrim içi alanda kendi kültürel ilgi alanları üzerinden kurdukları aidiyete dayandırdıklarını ve bu durumu online mecralarda dönüşüm geçirerek yeniden üretilmiş haliyle devam ettirdiklerini ifade etmektedir.

Başka bir çalışmada ise Tocci (2007) geek kültürünün hem marjinal bir alt kültür olup hem de popüler kültür ile sıkı bağlar kurduğunu vurgulamakta ve online geek giyim mağazası ürünleri üzerinde yaptığı incelemede geek modasının ve giyim stillerinin geekler tarafından kendilerini ifade etme aracı olarak kullanıldığını ortaya koymaktadır. Tocci, bu sayede geek stillerinin offline alanlarda da geek kimliğini yansıtan bir araç olduğunu ancak bu kimliğin yerine göre bağlamsallaşabildiğini ifade etmektedir. Tocci (2009:61-65) bir başka çalışmasında Birmingham

Çağdaş Kültürel İnceleme Merkezi'nin alt kültürleri işçi sınıfını temsil eden stil, müzik ve ritüellerden oluşan bir yapıda ele almasına karşıt olarak, alt kültürlerin bundan daha fazlasını ifade etmesi gerektiğini söylemektedir. Ona göre alt kültürler yaşam tarzı ve kültürel tüketim olarak ele alınmalıdır. Yani alt kültürler stil, kimlik ve tarzın ötesinde uygulamaya dökülmüş davranışlar olarak değerlendirilmelidir. Tocci, geek ve nerd alt kültürünü yalnızca ontolojik bir durağanlığın ötesinde uygulamalara katılım, aktiflik ve kültüre dair anı toplamak üzerinden hareket edebilen bir alt kültür olarak ele almaktadır. Busse (2013: 84) ise çalışmasında Hebdige'nin gençlik alt kültürlerinde stil ve tarzın gücüne yaptığı vurgunun yeterli olmadığını, kültür içerisindeki yaşanmışlıklar, olaylar ve hikayeler gibi bilgi biçimlerinin kültüre üyelikte önemli etkenler olduğunu ifade etmektedir.

Sanal ortamda bir aradalık kurmak alt kültürlerin oluşumunda oldukça önemli bir etmendir. İnternet üzerinden sınırların olmadığı, ırk, etnisite, sınıf ve sosyal statülerin önemsiz olduğu küresel bir alt kültür oluşturmak mümkün olmaktadır. Geekler teknoloji ile içli dışlı oldukları için interneti ilk zamanlarından itibaren kullanmakta ve bu doğrultuda zaten çevrimiçi platformlara ve topluluklara yatkın olmaktadır. Bir diğer yandan geekler özellikle sanal ortamdaki anonimlik olgusundan yararlanarak kavramsal önyargıdan kurtulmakta ve herhangi bir zorbalıkla karşılaşmadan kültürel birliktelikler kurabilmektedirler (Dier, 2012: 33). Yukarıda ifade edilenlerden hareketle geek kültürü internet ve sosyal ağlar aracılığıyla sevenlerinin birbirleri ile iletişim kurduğu bir alt kültürdür. İnternet üzerinde pek çok farklı sanal topluluk oluşturma platformu yer almaktadır. Özellikle Youtube, Twitch ve Discord gibi platformlar geek kültürüne ilgi duyan bireylerin sıklıkla bir araya geldiği sanal topluluklardır. Çalışmanın bir sonraki başlığında bu platformlar içerisinde yer alan Discord sanal topluluk oluşturma platformu detaylı bir şekilde sunulmaktadır.

#### 2.1.4.3.1. Geek Topluluklarının İnternet Tabanlı Etkileşim Alanı Olarak Discord ve Star Wars Türkiye- Sithpedi Sunucusu

Discord, ortak bir ilgi alanı özelinde oluşturulmuş sunucu adı verilen kanallarda bir araya gelen kullanıcıların; sesli, görüntülü ve yazılı metinler aracılığı ile sohbet edip iletişim kurdukları bir sanal topluluk platformudur (Verma vd., 2021: 533). Discord 2022 yılı itibarı ile yaklaşık olarak aylık 150 milyon aktif kullanıcı sayısı, 19 milyon haftalık kullanıcı sayısı ve 4 milyar günlük sunucu sohbet dakikasına sahiptir (About Discord, 2022).



Kendilerini oyun sever olarak tanımlayan Jason Citron ve Stan Vishnevskiy 2015 yılında Discord'u kurmuşlardır. Discord, global çapta çevrim içi oyun oynayan bireylerin birbirleri ile iletişim kurmalarını sağlayan araçların yetersiz olması nedeniyle bu alanda bulunan açığı kapatmak amacıyla kurulmuştur. En başta oyun toplulukları için kurulmuş olan Discord günümüzde tüm dünyada milyonlarca insanın günlük 4 saate kadar sohbet ettiği, takıldığı, ilişkiler kurduğu bir ortama dönüşmüştür (About Discord, 2022). Özellikle pandemiyle birlikte Discord'un popülaritesi önemli bir artış göstermiştir (Verma vd., 2021: 2). Bu doğrultuda Discord kapsayıcılığını arttırmasıyla birlikte teknoloji, sanat ve eğlence konularını da bünyesinde barındırarak çok daha geniş ölçekli bir kullanım alanı sunmaya başlamıştır. Örneğin Discord eğitim amacıyla kullanılan bir online öğrenme uygulaması haline gelmiştir. Özellikle uygulama ara yüzünün basit ve kolay olması, çok fazla internet kotası yememesi Discord'un alternatif bir öğrenme platformu olarak pandemi dönemiyle birlikte öne çıkmasını sağlamıştır (Arifianto ve Izzudin, 2021).

Discord kendisine özgü işletim yapısı ve terimleri What is Discord 2022 web sitesinden alınan tanımlamalar özelinde aşağıda ifade edilmektedir;

*Sunucu:* Sunucular Discord'da yer alan topluluklar ve arkadaş grupları tarafından oluşturulan alanlardır. Herhangi bir kullanıcı ücretsiz olarak bir sunucu oluşturabilmekte ve arkadaşlarını davet edebilmektedir.

*Kanal:* Sunucular içerisinde her biri belirli konulara sahip olan metin ya da ses temelli kanallar oluşturulmaktadır.

*DM ve GDM:* DM'ler kullanıcıların birbirlerine doğrudan mesaj gönderebildiği alanlardır. GDM'ler ise en fazla 10 kişinin bulunduğu ve girişlerin davet üzerinde gerçekleştiği mesajlaşma alanlarıdır.

*Nitro:* Discord'da yer alan premium hizmetidir. Bu hizmet sunuculara ve hesaplara Discord etiketlerini özelleştirme, sunucuya ait özel ifadeler kullanma, daha yüksek boyutlu dosya paylaşımı ve indirimli sunucu güncellemeleri yapabilme gibi birtakım ayrıcalıklar sağlamaktadır (What is Discord 2022).

Özet olarak Discord'daki topluluklara sunucu adı verilmektedir. Sunucular yazılı ve sesli iletişim kurulabilen kanallara sahiptir. Bir sunucuda pek çok farklı kurala ve konuya sahip istenildiği kadar kanal oluşturulabilmektedir. Örneğin aynı sunucu içerisindeki bir kanal sadece oyun muhabbeti yapmak için kurulmuşken başka bir kanal üyelerin genel sohbet etmesi amacıyla kullanılabilir. Discord'da binlerce sunucu bulunmakta ve bu sunucular neredeyse her ilgi alanına denk düşen geniş bir yelpazeye yayılmaktadır (Verma vd., 2021:2).

Discord temelde herkesin kendini ait hissedebileceği bir ortam yaratmayı amaçlamakta ve kendisini kullanıcılarına *'herkesin aidiyet duyabileceği bir ortam oluştur'* sloganı ile tanıtmaktadır (Discord Company 2022). Discord yönetimi güvenli ve hoşgörülü bir ortamda bulunmanın aidiyeti sağlamada etkili olduğunda yola çıkarak güvenliği hayati bir öncelik olarak tanımlamaktadır (Safety Discord, 2022).

28 Mart 2022 yılı itibari ile Discord'da geçerliliği bulunan belli başlı kurallar mevcuttur. Bu kurallar temelde herkesin keyif alarak iletişimde bulunabileceği ve aidiyet oluşturabileceği bir ortamda başkalarının olumsuz etkilenmesini önlemek amacı ile geliştirilmiştir. Bu bağlamda oluşturulan kurallar; taciz, nefret söylemi ve şiddet içeren herhangi bir eylemde bulunmamak ve bunları teşvik etmemek, çocukların hiçbir şekilde cinselleştirilmemesi, 18 yaş altındaki kimselere yetişkin içeriği sunulmaması, başkalarının müstehcen içeriklerinin rızası olmadan paylaşılması, intihar ve kendine zarar vermeyi teşvik eden paylaşımların yapılmaması, başkalarına zarar verme amacı taşıyan kan, aşırı şiddet ya da hayvana zarar verme ile ilişkili gerçek medya görüntülerine yer verilmemesi, fikri mülkiyet ve hakları ihlal eden içeriklerin paylaşılması şeklindedir (Community Guidelines, 2022).

Discord özünde, katılımcıların ortak ilgiler etrafında bir araya gelerek topluluk oluşturduğu bir platformdur. Bu sanal toplulukta bireyler, Discord'un kapsamlı iletişim imkanlarından yararlanarak birbirleri ile sosyalleşebilmektedir. Bu sosyalleşme süreçleri ve karşılıklı olarak kurulan etkileşimler, topluluk duygusu oluşturmaya ve bu doğrultuda aidiyet kurmaya olanak tanımaktadır. Discord'un ilk ortaya çıkış amacının geek kültürü ilgileri içerisinde yer alan oyun toplulukları olduğunu göz önüne alırsak, Discord hali hazırda geek kültürüne ilgi duyan bireylerin sıklıkla tercih ettiği ve yöneldiği bir platformdur. Dolayısıyla Discod geek kültürüne ilgi duyan bireylerin oluşturduğu topluluk duygusu ve aidiyetin anlaşılması için uygun bir çalışma alanıdır.

Araştırmanın saha çalışması ise Discord'da yer alan Star Wars Türkiye-Sithpedi isimli sunucuda yürütülmektedir. Sithpedi 2023 Mayıs ayı itibari ile içerisinde yaklaşık 5300 üye barındıran herkese açık bir Discord sunucusudur. Sithpedi “*bütün severlerin bir araya gelip Star Wars hakkında her şeyi konuşabilecekleri bir sohbet sunucusudur*” şeklinde tanımlanmaktadır. Sithpedi'nin içerik ürettiği “Star Wars” George Lucas tarafından yaratılan ve 1977 yılında vizyona giren fantastik bilim kurgu temalı bir film serisidir. Başlangıçta bir film serisi olarak ortaya çıkan yapım daha sonrasında genişletilmiş bir evrene dönüşerek kitaplar, çizgi romanlar, video oyunları, diziler ve animasyonlar şeklinde pek çok farklı medium özelinde içerik üretmeye başlamıştır. Sithpedi sunucusunda Star Wars haricinde çizgi romanlar, anime-mangalar, dijital oyunlar, Marvel ve DC yapımları hakkında da konuşulmakta ve bilgi paylaşımı yapılmaktadır. Bu bağlamda Sithpedi geek içerik paylaşımı yapılan bir sunucu olarak tanımlanabilmektedir. Sithpedi içerisinde geek evrenler dışında üyelerin gündelik yaşama dair bilgi alışverişi yapabildiği genel sohbet kanalları da mevcuttur. Bu durum sunucu içi etkileşimlerde yalnızca alt kültürel ilgiler özelinde iletişim kurulmadığını aynı zamanda sosyal ilişkiler geliştirmeye olanak tanıyan paylaşımların da yapıldığını göstermektedir.

## **2.2. TOPLULUK İNŞASI EKSENİNDE AİDİYET OLUŞTURMA SÜRECİ: MCMİLLAN VE CHAVES'İN TOPLULUK DUYGUSU KURAMI**

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın ana kuramsal çerçevesini oluşturan McMillan ve Chaves'in Topluluk Duygusu Kuramı aktarılmaktadır. Çalışma içerisinde topluluk duygusu kuramı topluluk ilişkileri ekseninde oluşturulan aidiyet görünümünü anlamak amacıyla kullanılmaktadır.

İnsan kültürü iki önemli özelliği bakımından niteliksel anlamda diğer türlerden ayrılmaktadır. İlk olarak insan yapıtları ve davranışları tarihsel süreçler içerisinde gelişerek ve karmaşıklaşarak nesillere aktarılmaktadır. Bu durum kültürün, geçmiş üzerinden miras alındığını ve öğrenildiğini gösteren birikim süreçlerine işaret etmektedir. İkinci olarak insanlar ortak norm ve kurallar dizinini ifade eden sosyal kurumları oluşturarak ortaklaşa bir düzende yaşamının sınırları belirlemektedirler. Bu iki edim insan türünün ortaklıklar kurmaya eğilimini göstermektedir. Çünkü insan kültürü tek başına var olmaktan ziyade etkileşim çarkı içerisinde bir anlam ve varlık kazanmaktadır (Tomasello, 2019: 12-15). İnsan hayatta kalmak için başkaları ile iş birliği yapmaya, destek almaya ve arkadaşlık kurmaya ihtiyaç duyan sosyal bir varlıktır. Bu durum avcı toplayıcı dönemde doğa koşullarından koruma ihtiyacı ile başlamakta, modern dönemde sosyal

etkileşimler ve başka bireylerle olumlu ilişkiler kurma ihtiyacı ile devam etmektedir (Bruhn, 2011: 1).

Topluluk kavramı iki önemli özelliğe sahiptir. Topluluk, üyelerin belirli bir ortaklık üzerine bir araya geldiği ve bu ortaklık aracılığı ile diğer gruplardan ayrıldığı birlikteliklerdir. Bu durum göstermektedir ki topluluk kavramı hem benzerliği hem de farklılığı bünyesinde barındırmaktadır (Cohen, 1999: 8). Topluluk, üyelerin ortak hedef ve çıkarlarını paylaştığı, üyelerin fikirlerinin değer gördüğü, saygı temelli anlamlı ilişkilerin yürütülebildiği, ortak sorumluluk bilincine sahip birlikteliklerdir (Westheimer ve Kahne 1993: 325). Topluluğa ait olmak toplumsal ilişkilerin de devreye girdiği üyelerin birbirleriyle paylaşımlar yaptığı ve ortak deneyimlerde bulunduğu ilişkileri ortaya çıkarmaktadır (Woo, 2012: 17). Topluluk olmanın özünde üyeler arası karşılıklı bağımlılık, güven, ortak değerler, beklentiler, hedefler ve ortak bir geçmişe sahip olmak yer almaktadır (Rovai, 2002:4).

Topluluklar, üyeleri tarafından ortak değerler ve amaçlar etrafında birleşilen yapısı sayesinde aidiyet duygusunun oluşmasını sağlamaktadır (Aydemir, 2011: 76-79). Aidiyet duygusu ise bireylerin kendilerini bir sisteme, başka bir insana, bir mekâna veya bir şeye bağlı hissetmesi anlamına gelmektedir (Caxaj ve Berman, 2010; Hagerty vd., 1992: 172-173). Bireyler çevresel faktörler haricinde benliklerini şekillendiren yaş, cinsiyet, etnik köken, hobiler ve kültür aracılığıyla sosyal hayatlarında onları çeşitli bağlamlar içerisinde etkileşimde bulunmaya iten pek çok aidiyet duygusuna sahip olmaktadır (May 2011: 370).

McMillan ve Chaves'in kuramsal bakış açısı aidiyetin sağlanmasında gruplar aracılığı ile oluşturulan topluluk duygusunun merkezi rolü üzerinedir (Osterman, 2000: 324). Topluluk duygusu bireyin aidiyet kurduğu topluluklara karşı sahip olduğu düşüncelerinin çok boyutlu bir perspektiften ele alınmasıdır (Aydemir, 2011: 81). McMillan ve Chaves'in geliştirdikleri topluluk duygusu kuramı hem mekânsal anlamda (bir yere) hem de ilişkiler bazında bireylerin sahip olduğu aidiyetlerin iki boyutunu da kapsamaktadır (McMillan ve Chaves, 1986: 8). Topluluk duygusu kuramı dört unsur üzerinden ele alınmaktadır. Bunlar; *Üyelik, Etki, Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi, Duygusal Bağ* şeklindedir.

### 2.2.1. Üyelik

Topluluk hissinin oluşmasında topluluğa ait olan ve olmayanın belirlendiği dolayısıyla biz ve ötekinin sınırlarının çizildiği adım üyelik aşamasında ortaya çıkmaktadır. Bu aşama kendi içerisinde hiyerarşik bir düzene sahip olmaktan çok döngüsel bir yapı etrafında şekillenen beş unsurdan oluşmaktadır. *Sınırlar, duygusal açıdan güvenlik, aidiyet ve kimlik, ortak semboller sistemi ve kişisel yatırım* bu beş unsuru oluşturmaktadır. Bu beş unsuru sırasıyla ele almak gerekirse; *Sınırlar* daha çok mahalle çalışmalarında öne çıkmaktadır. Sınıflar ve etnik grupların mekânsal ayrılmalarını inceleyen çalışmalar bu kavramın örnekleri arasındadır. Temelde bu unsur yaratılan sosyal mesafe aracılığı ile biz ve ötekinin belirlendiğini ortaya koymakta, topluluğu diğerlerinden ayıran sınırlara vurgu yapmaktadır. Bu sayede kimin içeride kimin dışarıda olduğunu belirlemektedir. Biz ve ötekinin birbirinden ayrılması ise güvenilir olanın netleşmesi üzerinden kaygıyı azaltıcı bir işlev göstermektedir (McMillan ve Chaves, 1986: 9-19). Sınırlar bir topluluğun başladığı ve bittiği noktayı göstermektedir. Sınırlar bir topluluğun önemini ortaya koyan simgesel boyutu ifade etmektedir. Topluluk sınırları topluluğun yapısal özelliklerine göre fiziksel bir mekân, ırksal, dilsel, dinsel ya da yasallarla belirlenmiş bir sınırı ifade edebilmektedir (Cohen, 1999: 8-9).

İkinci unsur olarak bireylerin üye olma beklentisine uygun düşmeleri ve sınırlara dahil olmaları *duygusal güvenliğin* oluşmasını sağlamaktadır. Üyelik için gereken kriterlere sahip olmak ve bu sınırlar içerisinde grup mahremiyetini korumak bu unsurun önemli parçalarıdır. Burada güvenlik kavramı daha geniş bir ölçekte düşünülmektedir. Örneğin çeteler fiziksel güvenlik sağlamaya yararken, kolektif oluşumlar ekonomik bir güvenlik oluşturabilmektedir. Bireyler grup içerisinde bir yer kapladığını hissettiğinde ve kendisini grubun bir parçası olarak gördüğünde üçüncü unsur olan *aidiyet ve kimlik* oluşumları devreye girmektedir. Bu unsur üyenin “burası benim grubum”, “ben grubun bir parçasıyım” dediği bölümdür. Üye artık gruba uyduğuna ve grup tarafından kabul edildiğine dair inanç, his ve beklentilere sahip olmakla birlikte kendisini grup için feda edebilmeye gönüllü hale gelmektedir (McMillan ve Chaves, 1986: 10).

Dördüncü unsur olarak bireylerin gruba üye olmak için gösterdikleri eforlar *yatırım* gibi görülmekte ve bu yatırıma bir karşılık alındıkça da aidiyet artmaktadır. Üye grup için çalışmaya başladıkça ve grupta bir yer edinmeye başladıkça grup, üye için daha anlamlı ve değerli olmaya başlamaktadır. Üyenin gerçekleştirdiği katkılar onu daha değerli hale getirmektedir. Üyeliğin son unsurunu oluşturan *ortak sembolere ve değerler* ise dil, törenler, ortak anlamlar ve giyim kuşam

gibi grup sınırlarının belirlenmesi başta olmak üzere grubu diğerlerinden ayıran özellikleri ortaya çıkarmaktadır (McMillan ve Chaves, 1986: 9-11).

Üyelik aşamasının tüm parçaları bir arada çalışmakta ve temelde gruba kimlerin ait olduğu ya da kimlerin ait olmadığını göstermektedir. Topluluk duygusu kuramının üyelik elementindeki tüm unsurları birbirleri ile döngüsel bir şekilde etkileşim kurmaktadır. Sınırların çizdiği biz/öteki ayrımı üyelerin duygusal güvenliklerini de sağlarken aynı zamanda aidiyeti ortaya çıkarmaktadır. Aidiyet ise ortak sembollerin kullanımını arttırmaktadır. Tüm bunlar üyelerin topluluğa dahil olmak için çaba göstermesi ve yatırım yapmasını da beraberinde getirmektedir (McMillan ve Chaves, 1986: 9-15).

### 2.2.2. Etki

Topluluk duygusunun ikinci ana başlığı etki unsurundan oluşmaktadır. Özellikle grupla uyumluluk içerisinde olmanın öne çıktığı etki unsurunda, üyelerin topluluk içerisinde bir etkiye sahip olmaları hem aidiyetin hem de grupla uyumluluğun artmasına olumlu etki yapmaktadır. Aynı zamanda topluluk ve üye arasındaki etki ilişkisi karşılıklıdır. Bu ilişki eş zamanlılık üzerinden yürümekte ve üyeler topluluk üzerinde etkili olabildiği gibi, toplulukta üyeler üzerinde etkili olabilmektedir. Gruba etkisi olduğunu düşünen üye, gruba daha çok ilgi duymaya başlamaktadır. Birey ve grup arasında oluşan uygunluk ilişkisi bir tutarlılık ve bağlılık yaratmaktadır. Üye ve topluluk arasında birbirlerini etkileme ilişkisinin dengede olması, topluluk bağının kuvvetli olduğunun bir göstergesidir (McMillan ve Chaves, 1986: 11-12).

### 2.2.3. Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi

Topluluk duygusu kuramının üçüncü elementine göre bir toplulukta üyelerin pekiştirilmeleri ve ihtiyaçlarının giderilmesi oldukça önemlidir. *Entegrasyon ve ihtiyaçların giderilmesi* ya da başka bir ifade ile ödüllendirmeye *dayalı pekiştirme* unsuruna göre pekiştirme, bazen sadece topluluğa üyelikle mümkünken bazen de topluluğun başarılı olması ve toplulukta yer alan diğer üyelerin yetkilikleri ile de mümkündür. Toplulukta birliktelik duygusunun oluşması için ödüllendirilme gereklidir. Aynı zamanda üyeler kendi ihtiyaçlarının yanı sıra diğer üyelerin ihtiyaçlarını da karşılayabilmelidir. Ortak değerler ve ihtiyaçlar etrafında birleşen ve bu değerleri önceleyerek aynı duyguları paylaşan topluluk üyelerinin, bu değerler aracılığı ile birbirlerinin de ihtiyaçlarını karşılamaları topluluğun gücünü ve etkinliği artmaktadır. Bireyler başkaları ile ortak değerler

etrafında birleştikçe benzer ihtiyaçlar, öncelikler ve hedefleri de paylaşmaya başlamaktadırlar. Bu nedenle üyeler kendileri ile benzer değerlere sahip ve benzer ihtiyaçları giderebilen ve pekiştirebilen gruplarda yer almak istemektedirler. Ortak değerlere sahip olmak uyumlu bir topluluğun önemli parçasıdır. Başarılı bir topluluk, birbirlerinin ihtiyaçlarını karşılayabilen üyeleri bir araya getirebilmelidir (McMillan ve Chaves, 1986: 12-13). Topluluğa dahil olma durumunda bireylerin ihtiyaçları ön plandadır ve dahil olunan topluluk o ihtiyaçların giderilmesine olanak tanımaktadır. İhtiyaçların topluluk içerisinde giderilmesi üyeler arasındaki yardımlaşma sayesinde pekişmektedir (McMillan ve Chaves, 1986: 15-16).

#### 2.2.4. Paylaşılan Duygusal Bağ

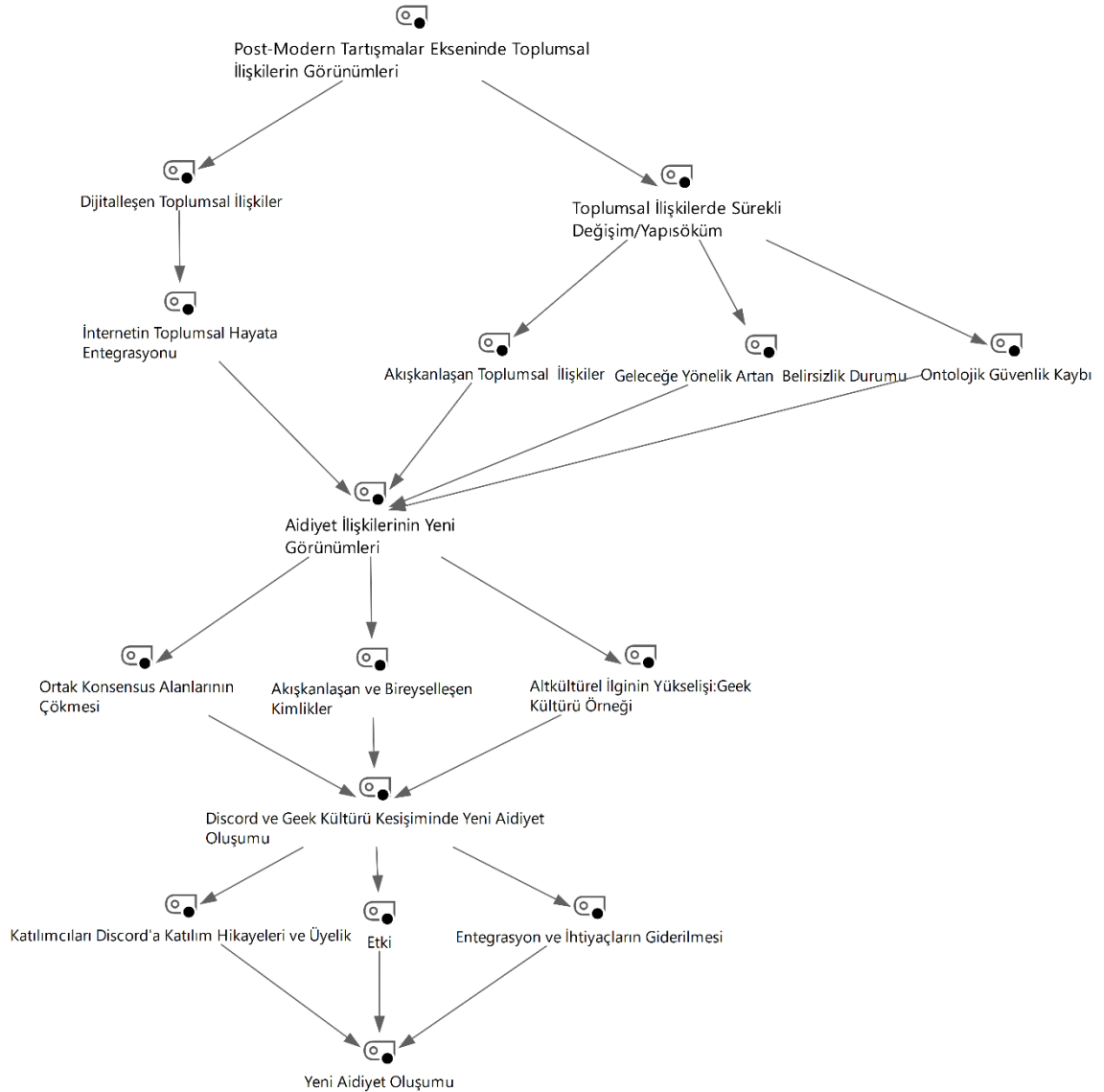
Topluluk duygusu içerisinde *paylaşılan duygusal bağ* noktasında ortak bir tarih üzerinde özdeşim kurmak önemli olmaktadır. Tarihi bizzat deneyimlemek şart değildir. Önemli olan üyelerin tarihle özdeşim kurabilmesidir. Bu özdeşim ise etkileşimde bulunan üye sayısı ve üyelerin etkileşim kaliteleri, üzerinde konuşulacak önemli ortak konular, ilgiler ya da sorunların bulunmasına bağlıdır. Bu sorunların konuşulması, tartışılması ve çözümlenebilmesi oldukça önemlidir. Üyelerin topluluğa gösterdikleri zamansal ve ilgisel yatırım ile manevi bağ, duygusal bağı kuvvetlendirmektedir. Etkileşime ne kadar çok insan girerse, yaklaşma ihtimali artmaktadır. Etkileşimlerden kaynaklı deneyimler olumlu olursa bağ kuvvetlenmekte, etkileşimler net olmadığı ve sorunlara bir çözüm bulunamadığı noktada ise bağ zayıflamaktadır. Kriz çözümleri ya da önemli olayları atlatmak da topluluk bağını güçlendirmektedir (McMillan ve Chaves, 1986: 13-14).

Topluluk duygusu kuramı temelde tüm topluluklara uygulanabilir olmakta ancak toplulukların özgün nitelikleri doğrultusunda unsurların önemi değişmektedir. McMillan ve Chaves toplulukların ortak bir öze sahip olmaları dolayısıyla bu kuramın tüm topluluklar için eşit derecede uygulanabilir olduğunu düşünmektedirler. Ancak topluluk duygusu kuramının elementleri topluluğun yapısına göre değişmektedir. Bu farklılıklar da toplulukları birbirleri ile karşılaştırmayı ve sahip oldukları zıtlıkları ortaya çıkarmayı sağlamaktadır (McMillan ve Chaves, 1986: 19).

Kuramın her topluluğa uygulanabilir olduğu iddiası bir bakıma incelenen topluluğun ayırıcı özelliklerini ortaya çıkarmaktadır. Bu durum hem topluluğu hem de topluluk üzerinden inşa edilen aidiyetin anlaşılabilmesine imkân vermektedir. Bu bakımdan bu çalışmada, Discord

platformunda yer alan bir sanal toplulukta üyelerin hangi dinamikler üzerinden bir araya geldiği ve hangi değerler üzerinden nasıl bir aidiyet inşa ettiği topluluk duygusu kuramının dört ana elementinden hareketle anlaşılmasına çalışılacaktır.

### 2.3. ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL KURAMSAL ÇERÇEVESİNİN MODELLEMESİ



**Şekil 1. Araştırmanın Bilişsel Şeması**

Çalışmada temelde iki ana sorunsal üzerinden hareket edilmektedir. Birinci sorunsal dijitalleşme ve sürekli değişim/yapısöküm olgusu özelinde aidiyet ilişkilerinin nasıl değiştiğini aydınlatmak üzerine, ikinci sorunsal ise değişen aidiyet ilişkilerinin alt kültür ve sanal topluluk birlikteliğinde nasıl yeni/mikro bir görünümde kurulduğunu anlamak üzerinedir.



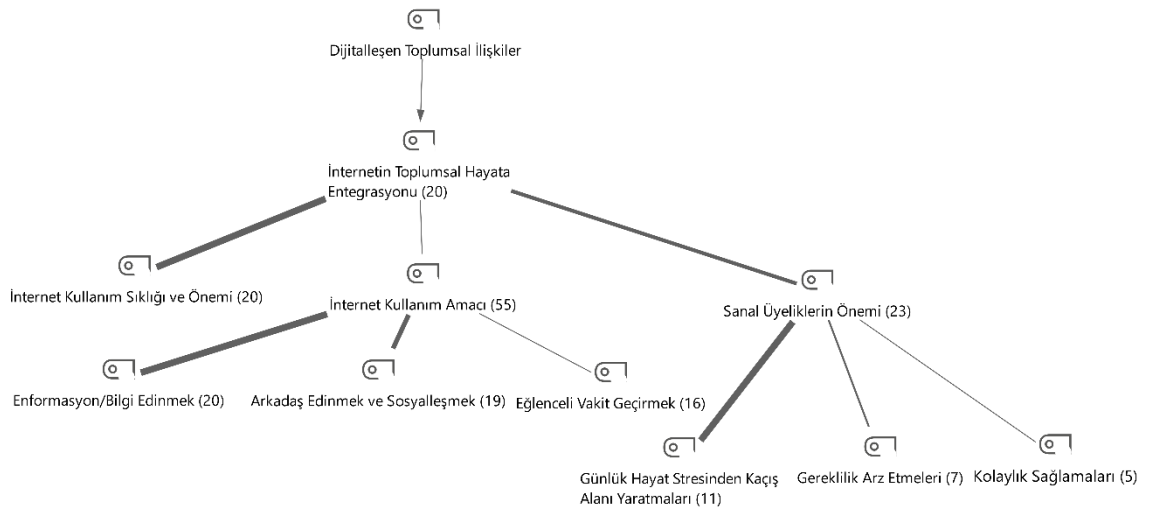
Enformasyon iletişim teknolojilerinin gelişimi doğrultusunda zaman ve uzam sınırları aşılmakta, dolaşıma giren bilgi miktarı artmakta ve iletişim hızlanmaktadır. Küresel çapta artık tüm dünya birbirleri ile temas etmekte ve bağlantı kurmaktadır. Dolaşıma giren bilgi miktarının artışı ve küreselleşen iletişim imkanları sonucunda toplumlar hızla değişmekte ve bu değişmelere bağlı çözümler ve yeniden inşalar yapışöküm üzerinden gerçekleşmektedir.

Dijitalleşme ise bireylerin mikro-ortak etkileşimler özelinde sanal ortamlar aracılığıyla yeni birliktelikler kurma mecralarını ortaya çıkarmaktadır. Görülmektedir ki dijitalleşme bir yandan toplumda heterojen kümelenmeleri ortaya çıkarmakta bir yandan da sanal ortamlar aracılığıyla bireylere özgürlük ve tercih alanı açmaktadır. Bu bağlamda sanal ortamlar bireylerin yeni topluluklar, alt kültürler ve kimlikler özelinde ortak ilgilere ve değerlere sahip başkaları ile birliktelikler kurmasına olanak tanımaktadır. Çalışmanın ikinci sorunsalı bu noktadan filizlenerek bireylerin alt kültür ve sanal topluluk bağlamında mikro ölçekte kurmuş olduğu yeni aidiyet görünümlerini anlamak üzerinedir. Çalışma içerisinde bu durum geek alt kültürü ve Discord sanal topluluk oluşturma platformu kesişiminde ele alınmakta olup, topluluk duygusu kuramının üyelik, etki, entegrasyon ve ihtiyaçların giderilmesinden oluşan üç ana unsurundan hareketle ortaya konulmaktadır. Topluluk duygusu kuramı bireylerin bir topluluğa ya da gruba karşı kendilerini ait hissetme durumunu merkeze almaktadır. Burada kurulan aidiyet ilişkisi topluluğa üyelik, toplulukla kurulan etkileşimler ve topluluktan sağlanan fayda üzerinden şekillenmektedir. Tüm bu unsurlar bireylerin kendilerini topluluğun bir parçası olarak görmelerini sağlayan ortak kimlik, değerler, deneyimler, semboller ve amaçlar etrafında örülen bir birliktelik sağlamaktadır.

### 3.BÖLÜM ARAŞTIRMANIN BULGULARI: GEEK KÜLTÜRÜ VE DISCORD KESİŞİMİNDE TOPLULUK İNŞASI VE AİDİYET OLUŞUMU

Araştırmanın üçüncü bölümde katılımcılardan elde edilen bulgulara yer verilmektedir. Bu bağlamda ilk olarak “Dijitalleşen Toplumsal İlişkiler” teması altında katılımcıların internet kullanım pratikleri sunulmaktadır. İkinci olarak “Toplumsal İlişkilerde Sürekli Değişim/Yapısöküm” teması altında toplumsal yaşamda akışkanlaşma olgusunun katılımcıların hayatlarında deneyimlendiği boyutlar aktarılmaktadır. Üçüncü olarak “Aidiyet İlişkilerinin Yeni Görünümleri” başlığı üzerinden katılımcıların toplumsal hayatta kurmuş olduğu aidiyet ilişkilerinin yansımaları ifade edilmektedir. Bulgular bölümünün son kısmında ise geek kültürü ve Discord kesişiminde ortaya çıkan yeni aidiyet ilişkilerinin temel dinamikleri McMillan ve Chaves’in Topluluk Duygusu Kuramından hareketle “Discord ve Geek Kültürü Kesişiminde Yeni Aidiyet Oluşumu” başlığı üzerinden sunulmaktadır.

#### 3.1. DİJİTALLEŞEN TOPLUMSAL İLİŞKİLER



Şekil 2. Dijitalleşen Toplumsal İlişkiler

Araştırma içerisinde dijitalleşmenin toplumsal yaşama yansıdığı en önemli boyut katılımcıların hayatına entegre olan internet kullanımını üzerinden ele alınmaktadır. Bu doğrultuda gündelik hayattaki dijitalleşmenin itici gücü olarak internet kullanımının katılımcıların hayatında kritik bir

noktayı işgal ettiği görülmüştür. Bu bağlamda ‘‘İnternetin Toplumsal Hayata Entegrasyonu’’ teması altında katılımcıların internet kullanım pratikleri sunulmaktadır.

### 3.1.1. İnternetin Toplumsal Hayata Entegrasyonu

Çalışmada yer alan katılımcılar interneti günün her anı, sıklıkla, çok boyutlu amaçlar çerçevesinde kullanmaktadır. Bir diğer yandan internet kullanımını yaygınlaştıran ve kolaylaştıran dijital platformlar ve bu platformlar üzerinden edinilen sanal üyelikler de internetin bireylerin yaşamına entegrasyonunun bir diğer önemli görünümünü yansıtmaktadır. Bu bağlamda internetin toplumsal hayata entegrasyonu çalışma içerisinde üç boyut üzerinden ele alınmaktadır. Bu boyutlar ‘‘İnternetin Gündelik Hayatta Artan Kullanım Sıklığı Ve Önemi’’ , ‘‘İnternet Kullanım Amacı’’ ve ‘‘Sanal Üyeliklerin Önemi’’ şeklindedir.

#### 3.1.1.1. İnternetin Gündelik Hayatta Artan Kullanım Sıklığı ve Önemi

Dijitalleşmenin toplumsal yaşama yansıdığı boyutların başında internet kullanımının bireylerin gündelik yaşamında artan sıklığı ve önemi gelmektedir. Günümüz toplumlarında küresel çapta internet erişimi olmayan bölge neredeyse kalmamıştır. Artık dünyanın her bölgesinden insanlar internete bağlamakta ve interneti hayatlarının bir parçası haline getirmektedirler. Bu bağlamda katılımcılara ‘‘interneti gündelik hayatlarında ne kadar sık kullandıkları’’ sorusu sorulmuştur. Katılımcıların tamamı interneti her gün kullandıklarını ifade etmiş ve interneti bu kadar sık kullanmalarının nedenini de internetin hayatın sürdürülebilirliği için çok önemli bir merkez haline gelmesine bağlamışlardır. K8 günlük internet kullanımının gün başlangıcından sonuna kadar sürdüğünü şu sözlerle açıklamaktadır:

‘‘Uyuyana kadar. Uyandım uyudum geri kalan kısım komple internet. ‘1’den 10’a kadar ne kadar bağımlısınız?’’ sorusuna 9000 diyebilirim. Yani çok bağımlıyım, aşırı bağımlıyım, vazgeçemiyorum. Bu konuda kesinlikle şikayetçi değilim. Bunu bir sorun olarak görmüyorum. Reddediyorum görenleri böyle bir şey yok’’

K8 aynı zamanda internet ile küçük yaşlarında tanıştığını ve interneti eğlenceli vakit geçirmekten, arkadaşlarla iletişim kurmaya kadar pek çok amaç için kullandığını şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Damarlarımda kan olmasa internet olurdu (gülüyor). Daha iyi bir şey söyleyemem. Artık var ya ailem ‘yeter artık bilgisayar aldığımız güne’ diyor yani (gülüyor). Ben çok seviyorum yani 2 yaşından beri bilgisayar kullanıyorum. Bu çevirmeli süper

online hattı vardı ya dırırı dırırı, ben onları biliyorum onları falan gördüm. Ben her şeyini kullandım diyebilirim. Ben buradan hobilerimi gördüm. Buradan dil öğrendim, eğlendim, dizi izledim. Ben televizyon falan kullanmıyorum. Arkadaşlarımla yine buradan konuşuyorum, çünkü uzaktalar. Yani hepsi karşıda oturuyor. Hani ben şimdi nasıl konuşuyum onlarla? Bunlarla daha rahatım seviyorum yani interneti.”

K4 de benzer bir şekilde interneti gün başlangıcından gün bitimine kadar sıklıkla kullandığını söylemekte ve internete ulaşmak için para harcamaktan hiç çekinmediğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Çok yani sabah kalkar kalkmaz bakarım, eve gelirim bakarım. Bağımlısı gibiyim. Günde 2 saatim internetsiz geçiyordur. Uyku, kalk, internet, yemek ye, dışarı çık, yemek ye bir daha, sonra bir daha internet, tekrar uyku.”

“Çok kullanırım. Şöyle söyleyeyim, mesela İsrail’e gittiğimizde, Mısır’a gittiğimizde, Rusya’ya gittiğimizde. Eee hat geçmiyor. Hat almamız gerekiyor. Parasının ne olduğuna bakmam. İsrail’de 100 gb internet 20 dolardı, aylık 20 dolar internet hiç gözümü kırpmadan parayı verirdim. [...] İsterse 100 dolar olsun veririz yani.”

K13 internetti mesleği, ilgileri ve eğlence anlayışı dolayısıyla çok sık kullandığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Çok sık yani şöyle dediğim gibi, ben aslında bir yazılım mühendisi öğrencisiyim. Benim işim bilgisayarda geçiyor ve yazılım sektörü de sürekli gelişen, sürekli yeni bir şey çıkan bir yer. O yüzden benim sürekli bunları öğrenmem lazım. Sürekli internette bunu araştırmam lazım bu bir. İkincisi Sithpedi ile ilgilenmem lazım. Yani bu kendi inisiyatifim olarak, ben sorumluluğum olarak hissediyorum. Buraya bakıyorum. Severe de bakıyorum. Herhangi bir şekilde böyle zorundaymışım gibi şekilde bakmıyorum. O yüzden bayağı bir internet, Discord kullanıyorum. Onun haricinde artık sıkıldığımız zaman yaptığımız etkinlikleri, videoları izlemeye falan Youtube’da bir şeyler açıp izliyorum canım sıkılınca. Onun haricinde insanlarla konuşma, yazışma, görüntülü konuşma... ya aslında internet hani hayatımızda. ‘İnternet kullanmıyorum, az kullanıyorum’ falan çok az kişi vardır. Baya kullanıyorum.”

K3 gün içerisinde internete çok fazla ihtiyaç duyduğunu için sıklıkla internet kullandığını şu sözlerle vurgulamaktadır:

“İnternet hayatımın 24 saatinin 20 saatini uyumamam dışında kaplıyor (gülüyor). Sürekli internet ile ilgili bir sıkıntımız oluyor ya sıkıntımız derken interneti kullanma durumumuz oluyor. [...] Örnek veriyorum, yabancı bir şeyi gerçekten anlamıyору,

hemen internetten çeviriye açıyorum. Kendisi yazıyor, bana gösteriyor. [...] Arkadaşımla görüşeceğim, internet üzerinden görüşeceğim. Yani hayatımın çok büyük bir bölümünü kaplıyor.”

K9 da benzer bir şekilde kişisel ilgileri ve çalışma hayat dolayısıyla interneti gün başlangıcından sonuna kadar çok sık kullanma ihtiyacı hissettiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“İnterneti her gün kullanıyorum. Her gün gün içerisinde sıklıkla kullanıyorum. Hem işim gereği kullanıyorum. Hem kişisel işlerim için kullanıyorum. Her gün sabah 9’da başlıyorum gece 12 diyeceğim biraz abartılı olacak ama. [...] Şimdi şöyle iş yerindeki her şey mail üzerinden ilerliyor. Maili görmediğin zaman sıkıntı çıkıyor. O yüzden sabah 9’dan akşam 6’ya kadar iş yerinde onun için zorunlu olarak bilgisayar kullanıyorum. Benim yapacağım şeyler genelde raporlamayla alakalı. Akşam evdeki kısmında niye kullanıyorum? Dersler ya da ödev yapmak zorunda kalıyorum. İşlerimi yetiştiremiyorum ya da mesela yemek yiyeceğiz, bir şey izleyeceğiz ve laptoptan da bir bölüm dizi açalım gibi bir şey oluyor.”

K7 ise internet ortamını ilgi çekici bulduğu için sürekli internet kullandığını şu sözlerle belirtmektedir:

“İnternet hayatımın tamamını kaplıyor. Yani baya tüm hayatım kısmında internet kaplıyor. Durmadan internet kullanıyorum. O ortam beni kendine çekiyor. Çekince kendimi ortamdaki koparamıyorum. Bir saat geçiyor, iki saat geçiyor. Konu beni, kendini alıp götürüyor.”

### 3.1.1.2. İnternetin Kullanım Amacı

Katılımcıların interneti her gün sıklıkla kullanmaları interneti kullanım amaçları bağlamında değerlendirildiğinde daha da anlam kazanmaktadır. Çünkü internetin toplumsal hayatın sürdürülebilirliği ve organizasyonunda sahip olduğu işlevsel rol, internet kullanım sıklığı ve önemini doğrudan arttırmaktadır. Bu bakımdan katılımcılara “İnterneti hangi amaçlarla kullandıkları” sorulmuş ve bu doğrultuda katılımcıların internet kullanım amaçları “Enformasyon/Bilgi Edinmek”, “Arkadaş Edinmek ve Sosyalleşmek” “Eğlenceli Vakit Geçirmek” şeklinde üç başlık altında kategorize edilmiştir.

#### 3.1.1.2.1. Enformasyon/Bilgi Edinmek

Enformasyon iletişim teknolojilerinin gelişimi sayesinde bireyler dünyanın dört bir yanındaki bilgiye çok kolay ve hızlı bir şekilde ulaşabilmektedir. İnterneti bilgi edinme amacı ile

kullandığım belirten katılımcılar, akademik ve çalışma hayatına ilişkiler bilgileri edindiklerini, haber takip edebildiklerini ve sosyal çevrelerinde yer alan kişilerden haberdar olabildiklerini vurgulamaktadırlar. Katılımcılardan bazıları okul dersleri ve ödevleri için internetten bilgi aldıklarını ifade etmekte bazıları da profesyonel çalışma hayatlarında işlerin yürütülebilmesi için interneti kullandıklarını belirtmektedirler. K5 okul ödevleri ve öğretmenleri ile iletişime geçmek için interneti kullandığını şu şekilde ifade etmektedir:

“Ödevlerimi hazırlamak gibi, bilgisayar üstünde birçok aktiviteyi gerçekleştirdiğim yerdir internet. Arada sunum hazırlamam gerekiyor. E ödev falan da veriyorlar ya da en basitinden hocaya e-mail atmam gerekiyor. Orada kullanıyorum. Şu an staj için falan da kullanırım ilerde mesleğimi icra ederken de. İnternet hayatın her yerinde büyük ihtimalle.”

K20’ de benzer bir şekilde ders çalışmak için internet kullandığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Şu an günümüz gereği. Çok fazla sık kullanmam gerekiyor. Mesela ders videosunu izleyeceğim o zaman kullanmam gerekiyor vs.”

K15 mesleği gereği yaptığı alım satım işlemlerinin hepsinin internet aracılığı ile gerçekleştiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Tüm işim oradan yürüyor. Benim tüm işim şu düzende yürüyor; bana bir talep geliyor yabancı bir yerden [...] bana bir malzeme talebi geliyor. İnternet yoluyla geliyor bana. Bu malzeme talebine yönelik işte şey araştırıyorsun literatür araştırıyorsun, firma araştırıyorsun, öğrenmen gerekiyor. Çoğu inşaat malzemesini satın almıyorum ve bazen tıbbi malzemeler de satın alıyorum. İşte bakıyorum işte bu cihaz neymiş, hangisi daha uygun, niye bu daha pahalı, niye daha ucuz? Hepsini, bunları internetten öğreniyorum. O yüzden önemi çok büyük benim için.”

Katılımcıların interneti bilgi edinme amaçlı kullanmanın bir başka boyutu ülke ve dünya gündeminde yaşananları takip edebilmektir. İnternetin gelişimiyle geleneksel medya organlarının yerine geçen yeni medya mecraları bireylerin gündemi internet üzerinden kolayca ve hızlı bir şekilde takip edebilmesine olanak sağlamıştır. Bu doğrultuda katılımcılar da haberleri hem sosyal medya platformları hem de internet üzerinden takip ettiklerini ifade etmektedirler. K7 Twitter sayesinde gündem hakkında kolay ve hızlı bilgi edindiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“ Twitter’a çok fazla giriyorum. Gündemi takip etmek için takip ettiğim şeyleri orada rahatça görebiliyorum. Twitter olabilir. Dediğim gibi orada takip ettiğim bazı

sayfalar var. Orda bana direkt anında bilgi ulaştırabiliyor. Direk görebiliyorum bilgiyi herhangi bir sıkıntı ya da dert çekmeden.”

K4 mesleği gereği yaptığı uzun yol gemi seyahatlerinde internet aracılığı ile gündemden uzak kalmadığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Gündemi takip edebiliyorsun. Denizde kaldığımda sanki denizde değilmişsin gibi oluyor. O dört köşeli metal yığınının içinde değilmişsin gibi oluyor. Sanki dışarıdaymışsın gibi takip edebiliyorsun haberleri açıkçası.”

Taşınabilir aygıtların ve kablosuz ağ merkezlerinin çoğalması ile iletişim teknolojileri bireylerin günlük yaşamda yer ve zaman fark etmeksizin birbirleri ile etkileşime geçebilmesine imkân tanımaktadır. Artık bireyler telefonlar ve uygulamalar sayesinde birbirleriyle haberleşebilmektedir. Bu bağlamda katılımcılar da interneti gün içerisinde aileleri ve arkadaşları ile iletişim kurmak ve onlardan haber almak için kullandıklarını ifade etmektedirler. Bu doğrultuda K9 uzak mesafede yaşayan arkadaşları ile online platformlar sayesinde iletişime geçebildiğini şu sözlerle açıklamaktadır:

“Ben çok dokunsal bir insanım. Mesela arkadaşarımla buluşup sarılmayı elimi omzuna atmayı seviyorum. Online’da bunu gerçekleştiremezsiniz ama mesafeleri küçülten bir şey. Mesela çok yakın arkadaşlarım var. Şehir dışında ya da yurt dışında. Onlarla evet bunu sağlayacaksa online platform üzerinden çok rahat sağlayabiliyoruz. Yalnızlık hissini azaltıyor. Destek bulma arayışımı azaltıyor. Bu açıdan çok güzel. Aynı zamanda şöyle bir şey var, çok yoğun çalışıyoruz. Yani genelde sabah çok erken saatlerde çıkıp çok geç saatlerde geliyoruz. Benim kullanabileceğim, arkadaşarımla görüşebileceğim bir hafta sonum var. Aynı şekilde olsak bile benim için ciddi bir zaman tasarrufu oluyor o an onunla olan görüşme ihtiyacında.”

K20 ise aynı şehirde yaşadığı arkadaşlarıyla dahi internet üzerinden iletişime geçtiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Direk insanlarla sohbet hani nasıl diyeyim. Aynı şehirde bulunduğum şehirdeki insanlarla da görüşemeyebiliyorum. Onlarla da telefonda görüşüyorum genelde hani değişiyor bu durum. Dışarı çıksam da çıkmasam da görüşebileceğim insanlar olsun istiyorum. Hadi buna sadece WhatsApp dahil değil, Discord’da dahil, Instagram da dahil. Tabi orası biraz daha işin içerik kısmına, eğlence kısmına kaçıyor ama genel olarak mesajlaştığım insanlarla ben oradan mesajlaşıyorum.”

### 3.1.1.2.2. Arkadaş Edinmek ve Sosyalleşmek

Bu başlık altında katılımcıların internet üzerinden edindiği sanal arkadaşlık deneyimleri ifade edilmektedir. Bu durum katılımcıların sanal ortamı arkadaş edinmek için kullandıklarını göstermektedir. Katılımcılar bu sanal arkadaşlık deneyimlerini oldukça samimi ve işlevsel bulmakta aynı zamanda sanal arkadaşlık deyimlerini yüz yüze kurulan ilişkilere eş değer görmektedirler. K10 sanal ortam üzerinden tanıştığı arkadaşları ile uzun yıllara yayılan oldukça samimi bir ilişkisi olduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

“Arkadaşlarım genellikle sanal ortamdan tanıştığım arkadaşlarım var, hatta birisiyle bayadır 6 senelik arkadaşlarımdan biri diyebilirim. Hani toptasak birbirimize en fazla 3-4 kere görmüşüzdür. Yani 5-6 yıl içerisinde ama diğer arkadaşlarımdan daha sıkı bir bağım olduğunu düşünüyorum. Arkadaşımın aracılığıyla sosyal medyadan tanıştım. Arkadaşımın arkadaşıydı hani oradan konuşmaya başladık. Sonra birbirimize çok yakın arkadaş olduk. Bir an hani konuşa konuşa birbirimizi anlaya anlaya birkaç kere de görüşünce hani gerçekten birbirimize iyi bir arkadaşlık yapabileceğimizi düşündük. Birçok arkadaşına anlatmadığımı hatta ona anlatıyorum. Hani gerçekten canı gönülden dinler, sorunlarımı önemser. Ben çözüm odaklı olduğunu düşünüyorum. Mesela şu an 6-7 senedir arkadaşlık yaptık. Baya da iyi hala da iletişimdeyiz her günde konuşuruz.”

K12 ise internet ortamı sayesinde pek çok yakın arkadaş edindiğini ve bu arkadaşlarıyla gerçek hayattaki sosyal çevresine kıyasla daha yakın ve sık iletişim kurabildiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“İnternet, internet dışı hayatı inanılmaz etkiliyor ve yol gösteriyor gerçek hayata. Çoğu arkadaşım benim Discord’da. Covid döneminde üniversite Zoom’dan oldu. Sınıf arkadaşlarımı internet üzerinden tanıyorum. İnternet üzerinden Sithpedi olarak belirli bir noktamız var çok fazla kullanıyorum.”

“Gerçek hayatta yakın arkadaşım olarak kabul edeceğim kişilerden yüzlerce kat daha yakın olduğum Discord arkadaşlarım var. Bence kesinlikle sınırlar ve duvarlar oluyor ama sanal arkadaşlık hani ileri arkadaşlık kadar normal ve ok bir şey. Bence aynı şey sadece yüzünü o kadar sık görmüyorsun. Hatta belki daha sık görüyorum. Benim kendi şehrimde yaşayan arkadaşlarımdan daha çok buradaki başka bir arkadaşımın yüzünü görüyorum. O yüzden hani sıcak bakıyorum sanal arkadaşlıklara. ‘

K2 de benzer bir şekilde yüz yüze arkadaşlıklara kıyasla sanal ortamda edindiği arkadaşlıklarını daha samimi bulduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Sanal ortamla arkadaşlık benim aslında tüm dünya ile arkadaşlık kurmak istememle başladı. [...] Yüz yüze olan arkadaşlıkta da aralarında az çok farklılık oluyor. Çünkü yan yana olmuyoruz, görüşemiyoruz. Ama yakınlık olarak bir fark



olduğunu sanmıyorum. Mesela buradaki V (özel isim) benim en yakın arkadaşım olabilir. Keşke yan yana olsaydık. Ya da buradaki en yakın arkadaşlarımla karşılaştırıyorum hani diyorum yüz yüze olan arkadaşlarım yerine onlarla olsaydım. Çünkü aynı okul ortamında olunca ister isteme uzaklaşıyorsunuz. Mezun oluyorsunuz. Ben yüz yüze arkadaşlarımdan baya kazık yedim. O yüzden de şu an pek yüz yüze arkadaşım ı ı (yok anlamında).”

K15 özellikle oyun grupları aracılığı ile sanal arkadaşlıklar kurduğundan söz etmektedir. K15 diğer katılımcı ifadelerinden farklı olarak kurduğu bu arkadaşlıkların çok samimi olmadığını ve kolayca dağılabildiğini ifade etmekte ve bu durumu olumlu olarak değerlendirdiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Çok çok edindim [...] Call of Duty diye bir oyun var. Kendi chat’inde konuşabiliyorsun. Böyle orada oynama seviyesine göre tanıştığın insanlar seni arkadaş olarak ekliyorlar. Orada bir komitesi var. Mesela orada tanıştığım sürekli onlarla oynadığım ama fiziki olarak hiç görmediğim insanlar var mesela.”

“Şöyle tuhaf hani hiç tanıımıyorsun bu adamla ya da kadınla hiç sesini bile duymuyorsun. Hani neye benziyor hiç görmüyorsun ama gidiyorsun zaman geçiriyorsun, bitiyor sonra. Zaten belki de güzelliği odur. Tuhaf ama belki de güzel kısmı o yani. Sonrasında bir sorumluluğu yok. Yani arayıp ‘niye sormadın?’ diye sana şey yapmıyor yani. Ortak bir amacın var eğlendiğin. O da bittikten sonra ayrılıyorsun yani.”

### 3.1.1.2.3. Eğlenceli Vakit Geçirmek

İnternet üzerinden yayınlanan dizi/film izleme, oyun oynama ve canlı yayın takip etme platformları aracılığıyla bireyler zaman geçirmek için internet kullanmaktadır. Bireyler bu sayede bir yandan keyifli vakit geçirmekte bir yandan da günlük hayatta karşılaştıkları sorunlardan uzaklaşmakta ve rahatlamaktadırlar. Bu bağlamda interneti keyifli vakit geçirmek için kullandığını ifade eden katılımcılar dizi/film izlediklerini, müzik dinlediklerini ve oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. K5 oyun oynayarak, dizi ve film izleyerek internette keyifli vakit geçirdiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Yani boş vakitlerimde öncelik verdiğim hobilerimden biridir internette vakit geçirmek, film, dizi izlemek, oyun oynamak. Eğlenceli vakit geçirmek. Hani ben dizi izlerken oyun oynarken gayet keyifli vakit geçiriyorum. Oyun oynayarak geçiriyorum. Hadi bazıları gereksiz olarak görebilir ama ben sevdiğim şeyi yapıyorum. Bundan dolayı bir çekincem yok yani.”

K15 de benzer bir şekilde interneti eğlenmek için kullandığı ve bu sayede günlük hayat stresinden uzaklaştığını şu şekilde ifade etmektedir:

“(eğlence alanı olarak) Bilgisayar oyunları, internet tabanlı oyunlar, film, sinema, anime, şarkı, müzik artık ne varsa.”

“Burası beni dış dünyadan, düşüncelerden kurtaran, uzaklaştıran... [...] yoğun bir iş temposundan çıkıp gelmişim işte günde 10 kişiyle kavga etmişim mesela tartışmışım, gidiyorum böyle bilgisayarımı açıyorum beyni kapatıyorum böyle oyun oynuyorum. Mesela arkadaşlarımla muhabbet ediyorum. Kız arkadaşımınla film izliyorum. O yüzden bu konfor.”

K3 de internet üzerinden oynadığı oyunlar sayesinde günlük hayatta karşılaştığı sıkıntılardan uzaklaştırdığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Sadece bilgisayar başında oturan bir insan değilim. Oturmayı çok seviyorum. İşte hani dünyadan beni uzaklaştırıyor. Genel maddi konular olsun, ülkenin durumu olsun, cart olsun, curt olsun bu tarz şeyler beni çabuk geriyor. Bilgisayar ortamında ben genelde zaten rol play tarzında oyunlar oynayan bir insanım. Başka hikayelere dalmayı severim ki bu benim de sanat yapımı geliştirir”

### 3.1.1.3. Sanal Üyeliklerin Önemi

Katılımcıların internet kullanım amaçları bilgi alma, eğlenme ve arkadaşlık kurmak üzerinden şekillenmektedir. Ancak tüm bu edimlerin gerçekleştirilebilmesinin anahtar rol dijital platformlarda yer alan sosyal medya hesapları, streaming servisleri ve diğer sanal üyelik platformlarına aittir. Bu bağlamda sanal üyeliklerin bireylerin yaşamına entegre olma biçimi dijitalleşmenin toplumsal yaşama yansıdığı bir diğer önemli boyuttu yansıtmaktadır. Dijital platformlar üzerinden sahip olunan sanal üyelikler, bireylerin interneti kullanım amaçlarının işlevini ve önemini arttırmaktadır. Bu üyelikler katılımcıların dijitalleşen toplumsal ilişkiler ağı içerisinde yer almalarını sağlamakta ve çeşitli ihtiyaçlarına karşılık gelmektedir. Bu doğrultuda katılımcıların üyelikleri kullanım amaçları çalışma içerisinde “Günlük Hayat Stresinden Kaçış Alanı Yaratmaları”, “Gereklilik Arz Etmeleri” ve “Kolaylık Sağlamaları” şeklinde 3 ayrı kategorizasyon üzerinden aktarılmaktadır.

#### 3.1.1.3.1. Günlük Hayat Stresinden Kaçış Alanı Yaratmaları

Katılımcılar kullandıkları sanal üyelikler sayesinde rahatladıklarını, keyifli vakit geçirdiklerini ve stres attıkları ifade etmektedirler. Özellikle streaming servislerin sunduğu hizmet sayesinde her an her yerde kolaylıkla dizi/film izlemek ve müzik dinlemek katılımcıların günlük hayat stersinden uzaklaşmalarında önemli bir rol oynamaktadır. Bu doğrultuda K1 günlük hayatında müzik dinleyerek ve dizi izleyerek kalabalık ortamlardan kendince uzaklaşma fırsat bulduğunu şu şekilde ifade etmektedir:

“Yani insanlardan kaçış gibi. Mesela kulaklığımı taktığım zaman dünyayı duymuyorum. Metroda giderken bazen dizi izliyorum Netflix’ten indirip. Hani insanlarla birbirimize boş boş bakmaktansa ya da bakışlarımızı kaçırmak zorunda olmaktansa mesela bir şey izliyorum. O an bir şey yapıyor olmak daha güzel geliyor. Bir şey izliyorum kendime bir şey katıyorum.”

K8 en çok Spotify’de vakit geçirdiğini söylemekte ve Spotify’de müzik dinleyerek huzur bulduğunu şu sözlerle belirtmektedir:

“Spotify huzur veriyor. Öncelikle yani arabada dinliyorum, her yerde dinliyorum direk bağlanıyor ya şu anda açarım. Hani arkaya çok güzel chill bir şey geliyor. Anında atmosfer böyle değişiyor. Yani sevdiğim sanatçıları istediğim kadar dinliyorum.”

K15 bu platformların neredeyse tüm sosyalleşme ihtiyacını karşıladığını şu şekilde ifade etmektedir:

“Spotify’den müzik dinliyorum. Prime Video’dan video izliyorum, film izliyorum. Discord, Steam üzerinden de ben arkadaşlarımla orada sosyalleşiyorum, orada vakit geçiriyorum. O yüzden benim için önemi var. Hatta bunları şey yaparım yani ara ara güncellerim paraları yattımı düzgünce kontrol ederim. Öyle üyeliklerimi yükseltirim. Yenisini satın alırım. İlgim var yani. Bütün hayatım belki de odur yani sosyal anlamda.”

“Kendim böyle şey artık pandemiden sonra da şey oldu, hiç dışarıya çıkıp konsere gidesim gelmiyor. Eskiden çok isterdim böyle şeyleri ‘sinemaya gidelim ya’ diyordum. Şimdi film izliyoruz zaten bu düşecek birkaç haftaya. Yani neredeyse bütün sosyalleşme araçlarımız da bu oldu arkadaşlarla. Bir gittiğim tiyatro var ekim ayında, eylül ayında tiyatroya giderim sürekli. Başka da yok. Yani sosyalleştiğim artık neredeyse tüm eğlence aracım bu oldu.”

### 3.1.1.3.2. Gereklilik Arz Etmeleri

Bu başlık altında katılımcıların sanal üyeliklerin varlığını ne kadar önemli gördükleri, sanal üyelikleri hayatın devamlılığı için bir gereklilik olarak yorumlamaları üzerinden ifade edilmektedir. Bu gereklilik olma durumu özellikle kişisel ve kamusal ilişkilerin dijital platformların sağladığı toplu ve hızlı iletişim sağlama özelliği etrafında şekillendiğini ortaya koymaktadır. WhatsApp gibi platformların varlığının sosyal etkileşimler kurma bakımından adeta bir zorunluluk haline geldi görülmektedir. Bu doğrultuda K9 özellikle mesleki iletişim için WhatsApp'ın bir zorunluluk haline geldiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Mesela şu an bize toplantılarda söylenen şey şu ‘WhatsApp sizin resmi haberleşme aracınız ve resmi haberleşme aracı olarak kabul edilir. Dolayısıyla buradan gelen yönergelere uymak zorundasınız’ deniliyor. Şimdi ben o grupta olmayı reddettim diyelim veya o grupta herhangi bir şekilde yokum diyelim. Ben o zaman oradaki orada gelen bilgiyi alamıyorum. Akşam toplantı var yazıyorlar. O toplantıya katılamıyorum.”

K6 da benzer bir şekilde okul duyurularını takip etmek için WhatsApp kullanmak zorunda olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Eksikliğini hissedeceğim tek şey WhatsApp sanırım. Çünkü özellikle bu sene çok fazla şey kullandım. Çok fazla duyuru yapılıyor. O yüzden bunlardan mahrum kalmak hani okul hayatım için iyi olmaz ama yani çünkü diğerlerinden geri kalırım. O yüzden şu an bağlı olduğum tek şey WhatsApp denebilir.”

### 3.1.1.3.3. Kolaylık Sağlamaları

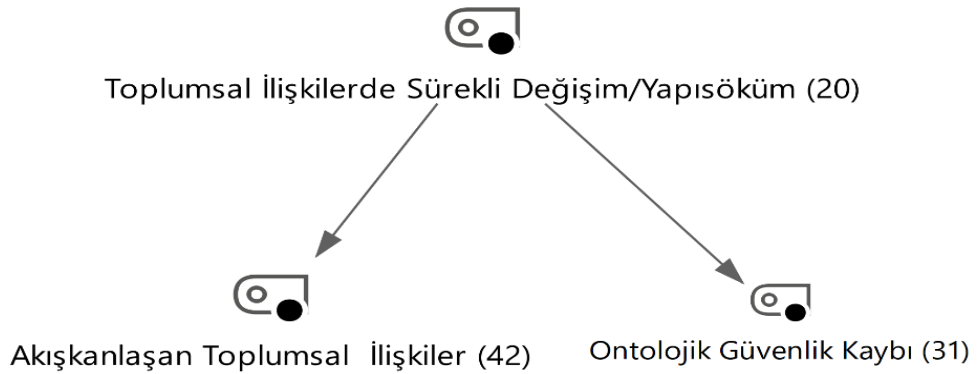
Katılımcılar kullandıkları dijital platformların hayatlarını oldukça kolaylaştırdığını düşünmektedirler. Bu kolaylaştırma durumu internetin zaman ve mekân sınırlarını kaldırıyor olması ve sunulan içerik kalitesi bağlamında katılımcılar gözünden olumlu bir şekilde yorumlamıştır. K10 bu durumu alışveriş platformlarına üye olmanın getirdiği kolaylık özelinde şu sözlerle ifade etmektedir:

“Kolaylık diyebilirim. Özellikle alışveriş için işte vaktin olmayabilir, günün olmayabilir, bir tıkla evine getirebilmek bence kolaylık.”

K12 ise sahip olduğu üyelikleri vazgeçilemez görmediğini söylemekte ancak hayatı kolaylaştırdığı için bu üyelikleri kullanmaya devam ettiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Teknolojinin amacı insanların işini kolaylaştırmak, hepsini bırakabilirim sanırım. Discord’da partner olmasam Nitro vazgeçilebilir gayet. Ben yapmasam başka bir arkadaşım, üyem o, bu, şu sunucu boostlayabilir. Netflix yerine televizyon izleyebilirim. Prime için de aynen cd alabilirim. Takip etmesem ölüyorum dediğim bir şey yok. Müzikler için de cd alabilirim ama gidip bir albüme 20 lira vereceğime Spotify’ya 20 lira verip tüm albümlere erişiyorum. Vazgeçebilirim hepsinden, olmazsa olmaz yok. Ama işimi çok kolaylaştırdıkları için hepsini kullanıyorum.”

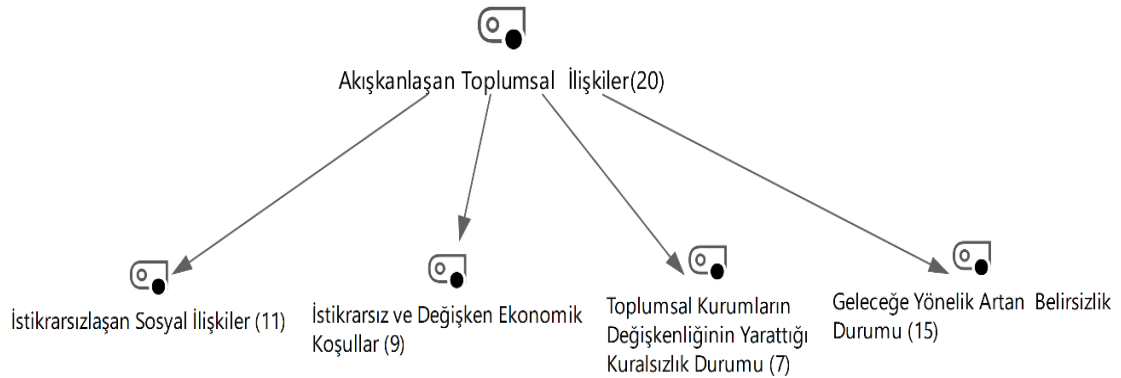
### 3.2. TOPLUMSAL İLİŞKİLERDE SÜREKLİ DEĞİŞİM/YAPISÖKÜM



**Şekil 3. Toplumsal İlişkilerde Sürekli Değişim/Yapısöküm**

Araştırmanın bu başlığında katılımcıların toplumsal hayatta karşılaşılan sürekli değişim/yapısöküm olgusunu nasıl deneyimledikleri kendi ifadelerinden hareketle aktarılmaktadır. Sosyal hayatta artan değişim hızı, toplumsal hayatın akışkan bir şekilde sürekli değiştiği ve devindiği bir yapıyı ortaya çıkarmıştır. Düzenden uzaklaşan yaşamda belirsizlik duygusu artmakta, belirsizlik ise bireylerin ontolojik güvenlik duygularına zarar veren korku ve endişeyi ortaya çıkarmaktadır. Bu doğrultuda katılımcıların toplumsal hayatta deneyimledikleri sürekli değişim olgusu çalışma içerisinde ‘Akışkanlaşan Toplumsal İlişkiler’ ve ‘Ontolojik Güvenlik Kaybı’ üzerinden iki başlık halinde sunulmaktadır.

### 3.2.1. Akışkanlaşan Toplumsal İlişkiler



**Şekil 4. Akışkanlaşan Toplumsal İlişkiler**

Akışkanlaşan toplumsal ilişkiler gündelik hayatta bireylerin sürekli değişimden ve hızdan kaynaklı karşılaştıkları değişken ve istikrarsız durumlara denk düşmektedir. Katılımcılar bu durumu sosyal ilişkilerinde kırılmalıklar, ekonomik dengesizlikler, kuralsızlık durumu ve geleceğe dair plan yapmamanın belirsizliği üzerinden deneyimlemektedirler. Bu durum çalışma içerisinde “İstikrarsızlaşan Sosyal İlişkiler”, “İstikrarsız ve Değişken Ekonomik Koşullar”, “Toplumsal Kurumların Değişkenliğinin Yarattığı Kuralsızlık Durumu” ve “Geleceğe Yönelik Artan Belirsizlik Durumu” şeklinde dört başlık altında aktarılmaktadır.

#### 3.2.1.1. İstikrarsızlaşan Sosyal İlişkiler

Toplumsal yapıya hâkim olan akışkanlaşmanın toplumsal ilişkilere yansıdığı ilk boyut, katılımcıların sosyal ilişkilerinde kurdukları kısa süreli arkadaşlık ilişkileri, samimiyetten uzak, gelip geçici ve yüzeysel sosyal birliktelik deneyimleri üzerinedir. Bu doğrultuda K1 ise özellikle dersane ortamında edindiği arkadaşlık ilişkilerinin geçici olduğunu düşündüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

”Hani belli bir amaç için bulunuyoruz bir yerde mesela dershanede hepimiz sınavı geçmek için bulunuyoruz ama oradaki sadece samimi olduklarımızla gelecekte görüşürüz. Belki de görüşmem. Çünkü hepimizin farklı hayatları olacak. Belki başka şehirlere gideceğiz ya da evlenecekler farklı bir hayatları olacak. Ya o insanla zaten ilerde çok samimi olmayacağım göremeyeceğim için çok samimi olmaya gerek olmadığını düşünüyorum. Çünkü o insanı bir daha nerede göreceğim, nasıl samimi olacağım diye düşünüyorum.”

K1 dersane çevresinde gözlemediği çabuk kaynaşan kişileri samimiyetsiz bulunduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

”Samimiyetsizlik. Çok sahte geliyor. Yani bir de yeni tanıştığın insana nasıl bu kadar muhabbet kurabilirsin? Nasıl her şeyini anlatabilirsin bu şekilde? Yani arada bir bağ olsa da yani bu kadar şey kurmak sahte geliyor. Bence o insanlar o anı kurtarmak için birbirleriyle konuşuyorlar ve yaptıkları sahte yani.”

K6 ise samimiyetsizlik durumunu Instagram’da çok gözlemediğini ve buna daha fazla maruz kalmamak için sosyal medya ile arasına mesafe koymayı tercih ettiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Önceden bir yere gittiğimiz zaman veya etrafımızda gözlemediğimiz hani gözlemlemiştir, insanlar yemek yediği zaman çekip birilerinin haberdar olmasını istiyorlar. Veya artık Instagram’a uzun süredir post da atmıyorum artık. ‘Atayım insanların benden haberi olsun’ gibi. Hani ben de bu kafadayım işte. İnsanlar beni görsün, ben insanları göreyim ne yapıyorlar ne ediyorlar, çok güzel hayat yaşıyorlar falan. Bundan vazgeçtiğim zaman ne kadar rahat olduğunu anladım. Hani sana ne? Neden göreyim ki gibi. İnsanların ne yaptığını umursamamak beni çok rahatlatı. İnsanlardan haberdar olmamak beni rahatlatı aslında fazla insan seven biri değilim çünkü.”

K10 sayıca çok fazla arkadaşı olsa da nitelik olarak çok azı ile bağ kurduğunu ifade etmektedir. Aynı zamanda geçmişte yakın arkadaşı olarak gördüğü kişileri kaybetmenin onda ilerisi için bir şüphe oluşturduğunu şu sözlerle vurgulamaktadır:

”Arkadaş olarak çok fazla arkadaşım var ama gerçekten çok sevdiğim insanların sayısı kısıtlı. Eskiden yaşadığım şeylerden de böyle hissediyor olabilirim. Çünkü yani kaç yıllık arkadaşlarım artık ailemin tanıştığı, birbirimize aile olduğumuz arkadaşlarımı kaybettim. Yani konuşmadım o anlamda kaybettim. Yani yeni arkadaşlıklar edindiğimde o insanlarla aynı bağ kurmaya çalıştığım da ya kafamda diyorum ki ‘acaba yine aynı olacak mı? Hani bu insanla da acaba aynıyı çekecek miyim?’ diye bazen bu düşünceleri düşünebiliyorum. O yüzden değiştirmek yerine yanındakinin sabit kalmasını daha çok tercih ederim. Çok fazla zaten hani artık arkadaş canlısı değilim. Hani severim ama çok fazla gerek olmadığını düşünüyorum.”

K8 arkadaşlık ilişkilerinde değişikliği sevmemesine rağmen kopmalar ve ayrılmalar yaşadığını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Yani arkadaş değişikliğini hiç sevmiyorum. Bazı insanlar tabii ki hayatımızdan çıkacaklar, gidecekler ki gidiyorlar zaten. Benle ilişkisini kesmiş olan arkadaşım da var. Bunlar mesela benim aklıma takılıyor. Bir anda birisi benimle konuşmayı kesince üzülüyorum. Yani bir anda ne oldu diye düşünüyorum.”

K13 kendisi için düzen kavramının çok önemli olduğunu belirtmekte ama insanların birbirleri ile kurduğu sosyal ilişkilerin değişkenliğinden duyduğu rahatsızlığı şu sözlerle ifade etmektedir:

”Ben daha çok düzen ve stabiliteyi seven biriyim aslında. Çünkü son zamanlarda bu değişiklik kavramı çok şey oldu artık. Yani insanlar çok rahat bir şekilde telefon değiştirir gibi arkadaş dost eş değiştirmeye başladı mesela. Ama ben daha çok stabilite ve düzenini tercih ediyorum. Çok değişikliği sevmem yani.”

### 3.2.1.2. İstikrarsız ve Değişken Ekonomik Koşullar

Akışkanlaşan toplumsal ilişkilerin bir diğer yansıması katılımcıların ekonomik yapının istikrarsız ve dengesiz gidişatı üzerinden yaşadığı deneyimler üzerinden bu başlık altında ifade edilmektedir. Katılımcıların temel deneyim anlatıları sürekli ve kısa sürede gerçekleşen fiyat artışları, alım gücünün düşmesi ve kaybolan fiyat algılarına dayanmaktadır. Bu doğrultuda K9 hayatında yaşadığı en önemli değişimin fiyat artışlarından kaynaklandığını şu sözlerle açıklamaktadır:

“En büyük hayatımdaki değişim ekonomik. En basiti her gün öğretmenler odasında okul fiyatlarını konuşuyoruz.”

K5 ise figür koleksiyonu üzerinden karşılaştığı fiyat değişimlerini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Ben koleksiyonumdan örnek vereyim. Geçen sene öğrenciyim. Tabi ben çok da bir şeyim yok. Yani maddi bir şeyim yok. Hani şu anda olduğu (para) için topluyorum. O zamanlar figür ortalaması 200-300 (TL) ortalama tanesi. İşte sınav döneminden sonra bakardım. Ben bunları alırım işte şu parçalar güzel listeme eklerdim falan. Sınavdan sonra işte geçtik temmuz, ağustos, eylüle geldik. Hani bir maddi bütçe oluşturduğum artık alacağım. Bir baktım tane olarak 800 liraya çıkmış durumda. Bazıları piyasadan kalkmış. Olanlar 750-800 civarında. İşte o yüzden ayda 2-3 defa alıyorum al sat yaparak. O da biraz borsayla da uğraştığım için oradan biraz destek oluyor.”

K1 de ekonomik istikrarsızlık nedeni ile yaşadığı belirsizlik yüzünden harcama reflekslerinin nasıl bozulduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:



“Yani bugün aldığını yarın alamıyorsun yoksa yarın alamayacağını bildiğin için bugün daha çok alıyorsun. Yani sürekli değişen bir durum.”

“Bende geçen şey oldu mesela. Özellikle bu aralıktan sonra hani bir ocaktan sonra fiyatlar acayip artabiliyor. Mesela telefon fiyatlarına bakıyorum. Hani şu an 1 ocaktan itibaren telefon alamıyorum asla maalesef. Mesela geçen de şey oldu. Bir tane arkadaşımın doğum günü vardı, bizden kitap istiyor ‘önce alın kitabı’ dedi. Gelecekti ya zam gelecek diye.”

### 3.2.1.3. Toplumsal Kurumların Değişkenliğinin Yarattığı Kuralsızlık Durumu

Toplumsal ilişkilerde yaşanan akışkanlaşmanın bir diğer boyutu gündelik hayatta sürekli yaşanan kural değişimleri üzerinden gerçekleşmektedir. Katılımcılar gözünden yasaların, yönetmeliklerin ve kamusal düzeni sağlayan kuralların sürekli ve habersiz bir şekilde değişiyor olması sosyal yaşamda düzen eksikliği ortaya çıkmaktadır. K9 karşılaştığı sürekli kural değişim durumunu şu sözlerle örneklendirmektedir:

“Kural değişikliğinde kestirilemiyor olması ihtimali insanları tedirgin edebilir, çünkü her şeyi kontrol etmiyorsun sürekli değişiklik var [...] Mesela fotokopi çekiyorsun, sonra bir haber geliyor ‘Artık fotokopi çekemezsin’ diye. Kağıtla ilgili bir şey ve ne oldu bir anda değişti. Kırtasiyeye gittim. Yok bir yerden çıktı alacağım falan. Tabi rahatsız edici bir değişiklik. Çünkü hani konfor gitti yani ister istemez. Bir yerden bir yere yürüyoruz. Mali bir durum, harcıyorum falan.”

K8 meslek hayatında karşılaştığı sürekli, habersiz ve bilgilendirmeden uzak kural değişikliklerinden duyduğu rahatsızlığı şu şekilde aktarmaktadır:

“Bizim bu iş yerinde garanti sorumluluğu diye bir kısım var. Garanti dakika başı değişiyor arkadaş canları nasıl isterse. Bugün böyle istedim böyle oldu. Böyle istedim, şöyle olsun. Bununla bir sıkıntım yok. Tabii ki değişebilir, güncellenebilir her şey ama canınız istediğin gibi olmasın. Yani bunun da bir kuralı olsun. Her şeyin bir kuralı vardır.”

K1 ise araçlarının hareket saatlerinin habersiz değişimi yüzünden yaşadığı mağduriyeti şu sözlerle ifade etmektedir:

“Hani bir kuralı başka bir yerde uygulamıyorlar bile. Hani mesela bir otobüs ya da bir metro atıyorum gece 1’e kadar en son 1’e kadar diye gidiyor. Ama bir anda 12’ye kadar oluyor. Mesela bu benim hayatımı geçenlerde etkilemişti ve bunun haberi verilmedi. Yani bir anda kural değişti.”

### 3.2.1.4. Geleceğe Yönelik Artan Belirsizlik Durumu

Bir önceki başlıkta ifade edildiği üzere toplumsal ilişkilerde yaşanan akışkanlaşma bireylerin hayatına sosyal, ekonomik ve kurumsal boyutlarda etki etmektedir. Sonuç olarak bireyler istikrar ve süreklilik beklentisinden uzaklaşmakta, geleceği kestirememekte ve kısa süreli birliktelikler üzerinden anı yaşamaya odaklanmaktadır. Sürekli olan tek şey değişimin kendisi olmakta ve kestirilemez yaşam koşulları nedeni ile bireyler plan yapmakta dahi zorluk çekmektedir. Bu doğrultuda katılımcıların hayatlarında deneyimlediği belirsizlik durumu ‘‘geleceğe ilişkin plan yapıyor musunuz?’’ sorusundan hareketle bu başlık altında sunulmaktadır. Bu bağlamda K9 ekonomik ve siyasi belirsizliklerden dolayı artık geleceğe dair plan yapamadığını ve anlık yaşamaya çalıştığını şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘ (plan yapmaya dair) Valla aslında hiç yapmıyorum bu aralar. Yani şöyle artan maliyetlerle de beraber çok günlük yaşamaya başladım işte. Günü kurtarma, günün sonunda ayı kurtarma, bir sonraki ayı bekleme şeklinde giden bir şey var. Aslında tabii hayal kurmak, planlamalar yapmak istiyorum ama ekonomik olarak ve zaman açısından maalesef benim için yeterli olmuyor. Çünkü meslek hayatına girdiğimden beri süreç artık bana planladığım şeylerin olmadığını öğretmeye başladı. Bu durumda aslında biraz artık akışa bırakmayı, günlük hayatı yaşamayı deneyimledim.’’

K2 ise ekonomi kaynaklı yaşadığı belirsizlik durumu yüzünden eğitim hayatına yönelik plan yapamadığını sözlerle ifade etmektedir:

‘‘ (plan) Yaparım bazen gaza geliyorum ben şu akademik kariyerde ilerlemek istiyorum diye. Genelde benim gelecek ile ilgili hayallerim akademik kariyerle ilerlemek. Moleküler biyoloji genetik okumak istiyorum. Başka ülkede mesela ABD’de MIT gibi bir üniversite. Şu an için bakarsak bunun gerçekçilik olasılığı düşük ‘‘

‘‘ (MIT hayalini gerçekçi görmemesi üzerine) genel olarak hayat pahalılığından. Başvurusu pahalı, oraya gitsem okul ücretini nasıl karşılayacağım, burs alabilecek miyim? Bunun gibi sorular aklıma geliyor. Olur mu olmaz mı? Orada yaşayabilecek miyim? Yaşam masraflarımı karşılayabilecek miyim? Okul, Amerika vatandaşı olmayanlara karşı pahalı. Birkaç yıl önce baktığımda 45 bin dolardı yıllık. Bu imkansıza yakın bir rakam benim için. Ama onun dışında zaten Türkiye’de okuyacağım. Akademisyenlik benim için gerçekçi bir hayal çünkü çalışmayı seviyorum. Bu tarz konular ilgimi çekiyor. Bunların olmasına daha çok ihtimal veriyorum.’’

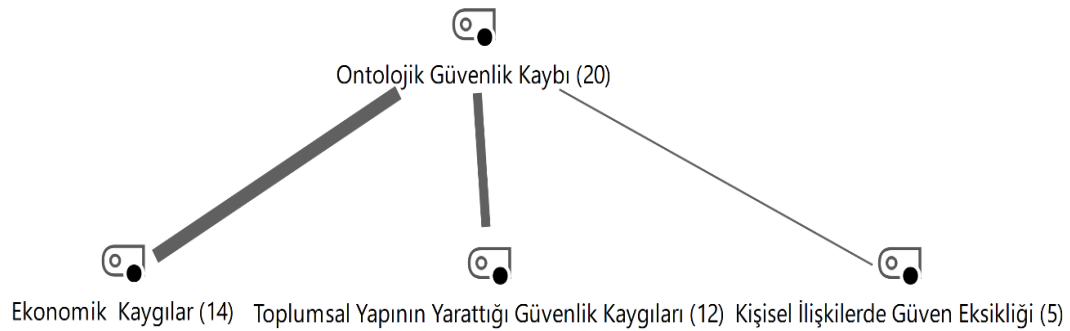
K14 ülke koşulları dolayısı ile planlarını gerçekleştiremediğini şu sözlerle ile açıklamaktadır:

“Planlarım var. Ama planlarına sadık kalmıyorum çoğunlukla. Şu an şeyin içinde bulunduğu durum, ülkenin içinde bulunduğu durum beni biraz karamsarlığa itiyor o yüzden.”

K10 ise iş bulma durumunu belirsizliği nedeni ile geleceğe dair plan yapamadığını şu sözlerle ifade etmektedir:

”Yalnız şu an pek bir şey yaptığım aslında söylenemez. Her şey için şu alımı (iş başvurusu) bekliyorum. Alım gerçekleşirse kendim için bir şeyler yapmaya hani o zaman daha rahat bir şekilde yapabilirim. Çünkü ekonomik şartlardan dolayı şu an pek bir şey de yapamıyorum, kendimi geliştirebilecek.”

### 3.2.2. Ontolojik Güvenlik Kaybı



**Şekil 5. Ontolojik Güvenlik Kaybı**

Ontolojik güvenlik, bireylerin içinde yaşadığı dünyaya dair sahip olduğu düzen, değerler, anlamlar ve norm sistemlerinin değişmezliği ve sürekliliğine dair geliştirdiği inanç ve anlayışlardır. Bu inanç ve anlayışlar bireyin belirsizlik, risk ve korkularla baş edebilmesine imkân tanıyan mekanizmalardır. Ancak bir önceki başlıklarda ifade edildiği üzere katılımcılar geleceğe dair birtakım belirsizlikler yaşamaktadır. Toplumsal yaşamın düzenden, kurallardan, istikrardan ve anlamlardan uzak oluşunun yarattığı belirsizlik durumu birey üzerinde korku ve kaygı yaratmaktadır. Bu korku ve kaygılar bireylerin toplum düzenine ve varoluşuna dair sahip oldukları inanç ve anlamların güvenilirliğini sorgulanabilir hale getirmektedir. Sabit güven parametrelerinden uzaklaşan bireyler düzenden uzak, karmaşaya yakın belirsizlik durumunda pek çok boyut üzerinden güvensizlik yaşamaktadırlar. Bu boyutlar makro yapılardan mikro ilişkilere kadar pek çok farklı noktadan birey yaşamına yansımakta ve ontolojik güven kaybını ortaya çıkarmaktadır. Katılımcıların deneyimlediği ontolojik güven kaybı çalışma içerisinde “Ekonomik

Kaygılar”, “Toplumsal Yapının Yarattığı Güvenlik Kaygıları” ve “Kişisel İlişkilerde Güven Eksikliği” şeklinde üç boyut üzerinden aktarılmaktadır.

### 3.2.2.1. Ekonomik Kaygılar

Daha önceki ekonomik istikrarsızlık başlığında ifade edildiği üzere katılımcıların yaşanan zamlar yüzünden bozulan fiyat algıları toplumsal yaşamda sürekli değişimin gözlemlendiği boyutlardan bir tanesiydi. Bu boyuttan bir yansıması olarak katılımcılar ekonomik istikrarsızlık ve kriz nedeniyle temel ihtiyaçlarını karşılayamamakta, iş bulamamakta, istediklerini alamamakta, geleceğe yönelik plan yapmakta zorlanmaktadır. K1 işsiz olduğu için ekonomik anlamda kaygılandığını ve iş bulabilmek için hem KPSS kursuna hem de polislik sınavlarına hazırlandığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Mesela iş bulabilecek miyim? Geçinebilecek miyim? Kendi paramı kazanabilecek miyim? Artık şeyi geçtim istediğim mesleği sevdiğim işi yapmayı. Hani nasıl para kazanabilirim, ilerde hayatımı sürdürebilecek miyim? Bunlara bakıyorum artık şu an. Aslında önümü göremiyorum. Sonuçta birçok işte de çalıştım bu zamana kadar. Hepsi kısa kısa işlerdi. Hiç birisi hayalim değildi. Hepsi para kazanmak, günü kurtarmak adınaydı. Sonuç olarak şu an da sınavı deniyorum. Önümü göremiyorum aslında. Yani aslında çok umutlu değilim açıkçası. [...] Yani hiçbir şey kolay değil. Her şey zor. O yüzden geleceğimi planlamakta da zorlanıyorum. Geleceğimi göremiyorum yani. Şu an üniversite mezunuyum, işlerde çalıştım. KPSS kursuna gidiyorum işlerim için. Uzmanlıklar için A grubuna hazırlanıyorum. Bunun haricinde aslında ne yol olursa deniyorum diyebilirim.”

K19 da mezun olduktan sonra işsiz kaldığı için kaygılı olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Üniversiteden mezun olalı 1,5 sene oldu ve iş arayışım hala sürüyor. İş bulma konusunda endişelerim var”

K13 ise henüz mezun olmadan iş bulma kaygısı yaşamaya başladığını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Son sınıfım mesela üniversite bitince iş nasıl olacak, şu an bile var bu. Kendime bir gelecek kurmam gerekecek, eve geçmem gerekecek bu tarz kaygılarım var.”

K10 ailesinden aldığı paranın kendisine yetmediğini, hobilerine vakit ayırıp dışarıda rahatça gezemediğini ve ileride iş bulup bulamayacağından da emin olamadığını söylemekte ve bu durumun onda yarattığı güvensizliği şu sözlerle aktarmaktadır:

“Ben mesela şu an ailemden alıyorum aylık geçirebileceğim parayı bu beni çok büyük bir bağımlı hale getiriyor. Hani bu ekonomik olarak bağımlı olmak beni çok üzüyor. Mesela bir şey alırken bile o verilen paraya göre alman gerekiyor. Kendimi ona göre ayarlamam gerekiyor.”

“Mesela dışarı çıkmamamın nedeni bu ekonominin aşırı pahalı olması diyebilirim. Yani birçok açıdan bana güvensizlik veriyor, iş imkânı bulabilecek miyim? Okuduğum bölüm bu ülkede yeteri kadar değer gören bir bölüm değil. O yüzden yani her anlamda güven verecek bir durum olmadığını düşünüyorum.”

K6 ekonomik koşullar nedeniyle eğitim hayatının geleceğine dair endişelendiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Ben geleceğimi dokuzuncu sınıftan itibaren belirledim aslında ne kazanacağımı ileride ne olacağımı. O yüzden kafam bu konuda rahat. Bunun harici [...] bazı şeyler suya düşebiliyor. Örneğin buradaki çoğu arkadaşım Ankara’da yaşıyor. Ben de Ankara’da okumak istiyorum. Hani eskiden yurt ayda 300 liralardan falan iken şu an 1000 TL. Kyk yurdu kazanamazsam nerede kalacağım endişesi var şu anda. Ya da kazanamazsam ne olacak? Ya da bir tane kitap olmuş 110 TL. Ben nasıl test çözeceğim vs. Şu an panik içindeyim ama hani geçen senelerde sorsaydınız çok rahat bir şekilde size böyle döker anlatırdım işte şurayı kazanacağım sonra buraya gideceğim mezun olunca falan. Ama şu an çok belirsizlik içinde hani süreç belirleyecek bunu. Ülkemizde biraz belirsizlik içinde olduğu için ne olacağını kimse bilmiyor”

### 3.2.2.2. Toplumsal Yapının Yarattığı Güvenlik Kaygıları

Ontolojik güvenlik yitiminin yaşandığı toplumsal kaygıların ikinci boyutu, toplumsal yapının yarattığı güvenlik kaygıları üzerinden gerçekleşmektedir. Bu kaygıların temelinde toplumsal sorunlardan kaynaklı olarak toplumun geneline yayılan korkular yer almaktadır. K1 can güvenliği konusunda sahip olduğu endişeleri şu sözlerle ifade etmektedir:

“Can güvenliği konusunda sıkıntı yaşıyorum. Sonuçta dışarıda bir sürü kötü insanlar var. Yani sapığı var, hırlısı var, hırsız var, katili var. Her gün haberleri izliyoruz yani güvenlik sorunu olabilir.”

K6 da benzer bir şekilde sokakları güvende bulmadığı için can güvenliğinden endişe duyduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

“Sokağa her çıktığımda öldürülme düşüncesi. Yani güvende hissetmiyorum. Hiçbir şekilde. Zaten dışarı çıkınca şunu harcamayım, bunu harcamayım. Param cebimde

kalsın endişesinden dolayı hiçbir şey yapamıyorum. Bunu hangi gence sorsanız, babası da annesi de fabrika sahibi olmadığı sürece bunu söyleyecektir size. Bu yüzden hani yani dediğim şekilde.”

K17 de bir kadın olarak sokakta yürümekten korktuğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

”Bu biraz da içinde bulunduğumuz toplumla alakalı sanıyorum. Her genç kadın gibi ben de güvenlik endişeleri yaşıyorum, özellikle dışarıda yalnız dolaşmak beni korkutmuyor değil.”

K4 güvenli olmayan sokaklar yüzünden yaşadığı kaygıları şu sözlerle ifade etmektedir:

“ben bile gece 1 de sokağa çıkmam. Hani çıkarım da çıkmak istemem tedirgin bir şekilde yani [...] Hani bazen arkamdan biri gelirken sürekli bakıyorum ona dik dik bakıyorum hani geçene kadar hani genelde hızlı yürürüm ben. O geçsin diye yavaşlarım.”

K8 hem kalabalıktan korktuğunu hem de haberlerde denk geldiği olaylar sebebi ile güvenlik kaygısı yaşadığını şu sözlerle aktarmaktadır:

”Ama hani genel olarak baksak bir yere gitmek, arabasız gitmek benim için korku gerçekten çok korkunç bir her yere uzağım. İkincisi aşırı kalabalığı hiç sevmiyorum. Üçüncüsü ben etrafta o kadar güvenli bulmuyorum. Mesela bugün bir tane haber gördüm. Tekel işleten bir kadına tacizde bulunmuş. Çok etkilendim aşırı sinirlendim ve dedim 'helal olsun'. Hani kadın hani sert bir şekilde şiddetle yaklaşıyor. Ama kadın kendini korudu. Şiddeti kesinlikle doğru bulmuyorum. Sinirlendiği için ben de üzülüyorum.”

### 3.2.2.3. Kişisel İlişkilerde Güven Eksikliği

Daha önce İstikrarsızlaşan Sosyal İlişkiler başlığında ifade edildiği üzere katılımcılar hayatlarında pek çok istikrarsız ve samimiyetten uzak sosyal ilişki ağı içerisinde yer almışlardır. Bu durumun bir sonucu olarak katılımcılar kişisel ilişki kurdukları aktörlere güvenmemekte ve genel olarak insanları güvenilmez bulmaktadırlar. Bu güven eksikliğinin temelinde ise daha önce yaşanan ilişkilerden edinilen olumsuz tecrübeler yer almaktadır. K6 daha önceki kişisel ilişkilerinde güven sorunları yaşadığı için kendisini insanlardan uzaklaştırdığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Şu an arkadaşlık ortamı derken benim çok fazla arkadaşım yok. Çok da istemem. Çünkü her zaman kime güveneceğim konusunda çok sıkıntı çektim ve bu konuda haklıyım da bence. Çünkü kime güvendiysen post yedim. Ve insanları

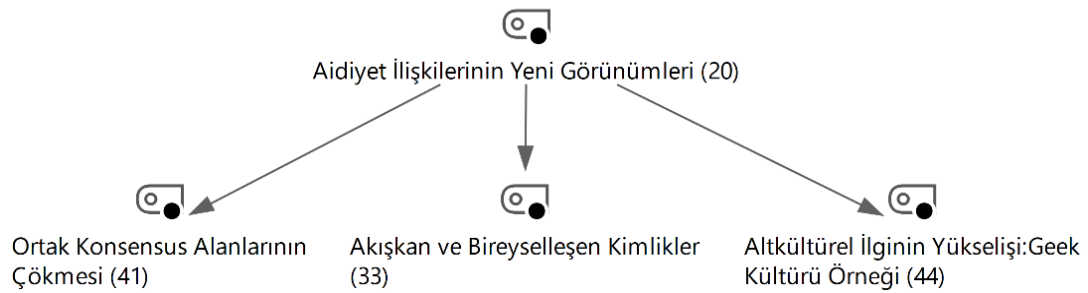
değiştirmekten ziyade bana zarar veren insanları ve aldığım değer kadar verdiğim insanları hayatımdan çıkarıyorum. Sadece bu değişiklik yaşıyor. Onun harici çok da insan olarak değişiklik yapmıyorum.”

“Genel olarak içime kapanık bir insanım. Çok fazla insanlara ne hissettiğimi falan söylemem. Çünkü insanlar aslında her zaman fırsatını her bulduğunda birbirlerini yargılamaya çalışan veya birbirlerine zarar vermeye çalışan varlıklar ve her zaman en büyük zararı da birbirlerine veriyorlar. Geri telafisi de olmuyor. O yüzden hani kendi türümü sevmiyorum denebilir (gülüyor). Hani ‘hiç mi sevmiyorum?’ dersiniz tabiki de hayır. İnsanların başardığı tabiki de çok muazzam şeyler var. En basitinden şu an konuştuğumuz internet, telefon veya bilgisayar. Ama insanların yaşamları beni hiç artık ilgi ve alaka etkilemiyor. Çünkü insanlar böyle. Başkalarının gözünde izlenim bırakmaya çalışıyorlar. Bu hoşuma gitmiyor benim”

K10 da benzer bir şekilde geçmiş tecrübelerinden dolayı artık insanlara karşı kolay kolay güvenemediğini şu sözlerle aktarmaktadır:

”Eskiden evet ama şimdi hayır. Tecrübe diyeyim aslında. [...] Yani asla şunu demiyorum ‘asla bir insan bunu yapmaz’ diyemiyorum ya da ‘bu insana kesinlikle güveniyorum’ diyemem. Çünkü kendime güvenemem bu konuda. Mesela şimdi bunu yaparım. Sonra hayat beni farklı bir evreye evirir. Ben onu yapmak zorunda kalırım. Hani o yüzden bu açıdan da güvenmemeyi tercih ediyorum. Çünkü hayatın bize ne getireceği de belli olmaz.”

### 3.3. AİDİYET İLİŞKİLERİNİN YENİ GÖRÜNÜMLERİ

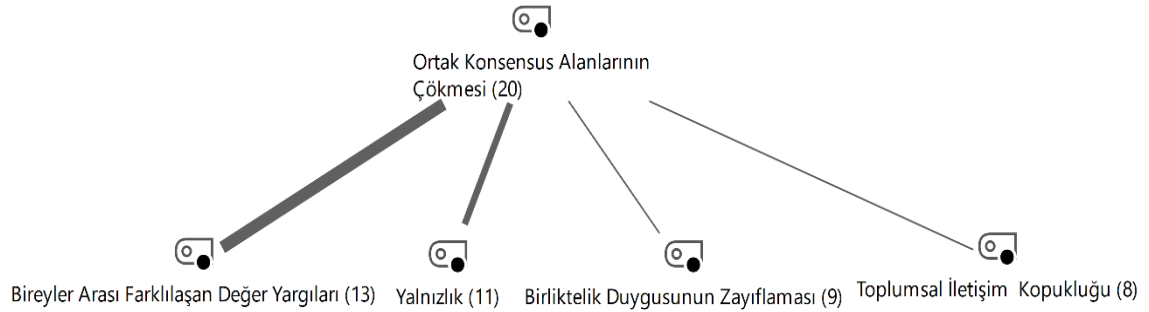


**Şekil 6. Aidiyet İlişkilerinin Yeni Görünümleri**

Modern dönemden farklılaşmayla birlikte post-modern görüşler toplumların çok daha heterojen bir yapıya büründüğünü tartışmaktadır. Bu bağlamda farklı değerler, kimlikler ve ilgiler özelinde heterojenleşmeye başlayan ve bireysel yaşam örüntülerinin ön plana çıkmaya başladığı toplumsal yapı bireylerin aidiyet ilişkilerini de etkilemektedir. Artık aidiyet ilişkilerinin oluşum dinamikleri, bireylerin yaşam tarzları özelinde oluşturdukları heretojen kümelenmelere yönelmektedir. Bu

doğrultuda ortaya çıkan yeni aidiyet ilişkilerinin görünümleri çalışmanın bu bölümünde ‘‘Ortak Konsensus alanlarının Çökmesi’’, ‘‘Akışkanlaşan ve Bireyselleşen Kimlikler’’, ‘‘Altkültürel İlginin Yükselişi: Geek kültürü Örneği’’ üzerinden sunulmaktadır.

### 3.3.1. Ortak Konsensus Alanlarının Çökmesi



**Şekil 7. Ortak Konsensus Alanlarının Çökmesi**

Toplumda heterojenleşme arttıkça birbirlerinden farklılaşan değerleri benimseyen bireyler ve gruplar ortaya çıkmaktadır. Bu başlık altında katılımcıların toplumsal yaşamda farklılaşmaları deneyimledikleri boyutlar sunulmaktadır. Bu başlıklar ‘‘Bireyler Arası Farklılaşan Değer Yargıları’’, ‘‘Yalnızlık’’, ‘‘Birliktelik Duygusunun Zayıflaması’’ ve ‘‘Toplumsal İletişim Kopukluğu’’ şeklinde dört boyut altında aktarılmaktadır.

#### 3.3.1.1. Bireyler Arası Farklılaşan Değer Yargıları

Ortak konsensus alanlarının çöktüğünü gösteren ilk boyut bireyler arası değer yargılarında artan farklılaşmalardır. Bu farklılaşmalar bireylerin ilgi duydukları alanlar ve dünya görüşü özelinde yaşanmaktadır. Bu bağlamda K7 ilgi duyduğu alanlar doğrultusunda toplumla arasında bir değer farklılığı olduğunu düşünmektedir. Bu durumu Star Wars sevdiği için toplum tarafında saygı görememesi üzerinden şu ifadelerle örneklendirmektedir:

‘‘Belki kafa yapımız uyuşmuyor olabilir. Onların düşünceleriyle benim düşüncelerim ters düşüyor olabilir. Onlar hayata daha başka bakıyorlar ben daha başka bakabiliyorum. Mesela en basitinden Star Wars seviyorum. Ben Star Wars sevdiğim için zorbalığa uğruyorum.’’

‘‘Yani açıkçası saygı duyulması. Yani en basitinden Star Wars seviyorum ben. Bana saygı duyulsun. Bu Star Wars sevdiğim ya da izlediğim için bana karşı tepki



göstermesinler. Ben zaten onlara karşı normal bir şekilde yaklaşırım ama onlar bana karşı bir tepki gösterdiklerinde ben onlardan bir iki adım geri atıyorum kendimi.”

K6 da benzer bir şekilde toplum kalıplarına ters düştüğü düşünülen ilgileri yüzünden bir değer çatışması yaşadığını belirtmektedir. K6 odasında posterler, çizgi romanlar ve figürler olduğu için komşusu tarafından yargılandığını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Aslında çok kendimi toplumun bir parçası hissetmiyorum. Kendimi buradan çok uzakta hissediyorum. ‘Neden?’ diye sorarsanız ben de gerçekten bilmiyorum hani insanların değer yargıları çok değişik. Hani onu yapmadığınız zaman ‘nasıl yapmazsın, sen daha genç kızsın.’ Seni direkt bir kalıba soktukları için. Ya uymadığınız zaman işte ‘ayıp yapılmaması gerek’, ‘başkaları ne der’ ve türevleri. Yani hani çok kötü hissediyorum. Benim odam bayağı erkek odası gibi aslında her tarafta posterler, figürler, çizgi roman dolu. Bizim bir komşumuz gelmişti ve dediği şey şuydu ‘kızınız batılılara mı özeniyor?’. İşte ‘kızınızın odası batı odası gibi’. Bu batı odası kavramı nedir? Yani önce onu bilmek lazım ama saçma sapan şeyler söylendiği için herkes tarafından ben kendimi kendi dünyamda düşünüyorum yani toplum gerçekten çok saçma şeylere sahip olduğu için.”

K3 toplumun maddiyatçı değer anlayışı ile ters düştüğü için kendisini toplumun bir parçası olarak görmediğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Toplumun bir parçası olarak hissettiğimi çok fazla söyleyemem. Çünkü ben toplumu şu anda çok fazla politik, çok fazla dünya odaklı görüyorum. Çok fazla maddiyat odaklı görüyorum ama ben çok fazla maneviyat odaklı ve dünyadan bir gün göçeceğimizi bilen ve bu yüzden de dünyanın tadını çıkarma, yani kendi yaşamınızın tadını çıkarma taraftarıyım. O yüzden de ‘toplum ne der? Bunu yaparsam nasıl bakar? Bunu edersem nasıl yaparlar?’ düşüncesinde çok fazla önemseyen biri değilim. Çünkü bunu önemsedim zamanında çok fazla hastalıklar da geçirdim. ‘Bunu yaparsam bu ne der? Bunu yaparsam bu ne der?’ diyerekten çok fazla kendimi üzdüm. Bu sebeple toplumla birebir aynı olduğumu düşünmüyorum. Daha farklı olduğumu düşünüyorum ve topluma da uymak istemem açıkçası.”

K8 toplumun cinsiyetçi değer yargıları nedeni ile yaşadığı çatışmayı şu sözlerle ifade etmektedir:

“Nasıl söyleyeyim, ya ben sürekli şunu duymaktan sıkıldım. ‘Makine mühendisliği bir kadın olarak zor değil mi? Makine mühendisliği okuyorsun ama onca erkeğin...’ ya size ne kardeşim okuyorum. Hiçbirinden de bir zarar görmedim. Yani anlamıyorum ki. Mesela ya da ‘kızsın sen öyle davranma’ ya sanane ben böyle davranıyorum. Ben sevmiyorum. Ya da en nefret ettiğim laf, en tetiklendiğinde laf ‘bunu yapmıyorsan evlenince çok zorlanırsın’ ya yapmıyorum. Kocam yapacak belki Allah Allah. Yani bunlar beni tetikliyor. Mesela kimseye bir şey söylemiyorum ama rahatsız oluyorum. Ortamdan uzaklaşmaya çalışırım. Yani kabul edilmiyorum. Yani

ben farklıyım yani bir erkek gibiyim ya. Biraz hani konuşma tarzım böyle. Ya hani sevmiyorum bu tarz lafları”

K2 diğer insanlarla ilgiler, davranışlar ve değerler üzerinden ortak bir paylaşım yapamadığı ve şu sözlerle ifade etmektedir:

“Genel insanın kültürlü olmasına bakıyorum açıkçası. En başı bir kitap olsun, film olsun bahsediyoruz yüzüme bakıyorlar öyle. Ya da bir şeyden bahsediyorsun seni dinlemediğini hissettiriyorlar ya da davranış tarzları olarak çok farklılar. Benim kişiliğim çok farklı. Diyorum ‘ben bunlarla arkadaş olamam.’. Mesela çok rahatsız ediyorlar. Mesela el kol şakası yapıyorlar ve ben hiç sevmem tanımadığım kişiler tarafından bana el kol şakası yapılmasını. Ya da sadece hayatını elindeki telefonundan ibaret görüp hiçbir şeye vakit ayırmaması bilmiyorum beni çok geriyor. O tarz insanlar olduğu için mesela ben garipseniyorum. Mesela elimde kitap var kalın bir kitap ‘aa kitaba bak!’ oluyor. Ya da voleybol oynuyorduk ‘tam bu kızsın!’ falan. Daha çok insanlar hiç fikrimi önemsemiyormuş gibi hissettiriyor. Bu da beni çok geriyor. Bir şeyler paylaşamayacağımı hissediyorum. Çünkü paylaşsam bir ortak paydada buluşamayacağız. Konuşmadan keyif almayacağım daha sonra kalacağım. O yüzden hiç girmiyorum.”

### 3.3.1.2. Yalnızlık

Ortak konsensus alanlarının çöktüğünü gösteren ikinci boyut katılımcıların toplum içerisinde kendilerini yalnız hissetmeleri üzerinden deneyimlenmektedir. Bu doğrultuda K6 hem sosyal çevresindeki yüzeysel arkadaşlıklar hem de ortak ilgiler etrafında anlaşabileceği kimseyi bulamadığı için yalnızlık çektiğini şu ifadelerle aktarmaktadır:

“ (Yalnızlık hissi üzerine) Sık sık hissediyorum. Okuduğum şu an okuduğum lise. Nitelikli bir lise %1’lik bir dilimde ve buradaki herkesin ilk amacı ders çalışmak ve çok fazla gruplaşma var. Hani bir ders grubu var, bir çalışma grubu var. Hani ben ders grubu içindeyim ve insanlar sadece teneffüste arkadaşlık yapıyorlar. Onun harici hiçbir şekilde, yani dışarıda buluşalım, onu yapalım bunu yapalım yok. Örneğin geçen hafta filme gidelim dedim 9 kişi, sadece 2 kişi gittik. O tarz şeyler yaşadığı için hani onları artık arkadaşım olarak görmüyorum. Onlar sadece teneffüste vakit geçirmek için takıldığım bireyler denebilir. Ve Türkiye’nin eğitim sistemi sağ olsun okul o kadar vaktimizi yiyor ki ben gerçekten 6 buçukta eve geldim. Arkadaş edinecek dışarıda herhangi bir sosyal çevreye girecek vaktim yok. Çevreye girecek param da yok. Hani cosplay yapmayı her zaman çok istedim ama bir kostüm 60 \$ falan. O çevreye giremezsin. Zaten vaktin yok. Paran yok. O yok. Bu yok. Arkadaş edinecek bir ortam da yok ve en rahatı böyle bir ortama girmek, Discord gibi.”

K1 de benzer bir şekilde hem onu anlayan insanların olmaması hem de insanların davranışlarındaki samimiyetsizlik nedeni ile kendisini toplum içerisinde yalnız olarak nitelendirmekte ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

Aslında biraz bazen yalnız hissediyorum. Kalabalıkların içinde yalnız hisseden insanlar gibi ne kadar sevilirsem seveyim bana çok sahte geliyor. Daha yeni tanıştığım insanın beni bu kadar sevebilmesi ya da bana bu kadar ilgi göstermesi çok saçma geliyor. O yüzden genellikle yalnız takılıyorum. Dershanede falan yalnız takılıyorum. Yine sevdiğim arkadaşlarım var ama arkadaş bile değilim. Yani ortam paylaşmak zorunda olduğum insanlar. Arkadaşlık yapmıyorum aslında. Dışarıda buluşup da bir kahve içmem yani. Bu hareketleri beni çok darlıyor. O yüzden ortak paylaşımlarım çok zor oluyor.

K2 de dersane ortamındaki gruplaşma nedeni ile yalnızlık çektiğini şu sözlerle ifade aktarmaktadır:

(Yalnızlık hissetmesi hakkında) Genel olarak pek bir şeyimi paylaşmadığımda. Şu an çok şükür çoğu arkadaşlarımla konuşabilirim ama. İnternette o an anlatmak kolay. Yüz yüze gelip dertleşme de var hani. Ya da bir sıkıntım oluyor. Annem benim sürekli çalışıyor işte oluyor. Onun işte olduğu saatlerde ben evde oluyorum. Evde de tek kalıyorum genelde, dershaneye tek gidiyorum, dershanede tekim. Çünkü gittiğim yerde önceden tanıştığım arkadaşlarım yok. Hani bundan birazcık çektim. Herkes kendi içinde grup oluşturmuş gibi burada. Orada duruyorsun, bir şey oldu tek başınasın, evdesin tek başınasın, bir yere gidiyorsun tek başınasın. Şu an en yakın arkadaşım üniversiteye gidiyor. Onunla denk gelemiyoruz. Bu tarz şeylerde tek kalıyorum. Gelecekle ilgili baskı hissettiğimde tek kalıyorum. Birilerine yük olma ya da birilerine sırtımı dayamayı sevmiyorum. Bu tarz konularda yalnız hissediyorum.

K9 kendisini farklı ve kaygılı hissettiği zamanlarda yalnız hissettiğini ve bu yalnızlığı paylaşma noktasında yargılanacağını düşündüğü için bazı çekincelere sahip olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Kendimi yalnız hissettiğim oluyor. O kalabalık, sosyal çevreye rağmen yalnız hissettiğim oluyor. Çünkü yani karmaşık bir canlıyız. Her zaman her şeyi topluma uygun veya kişilere uygun düşünemiyoruz. Ben de düşemiyorum ve zaman zaman onu açıklamaya çalışmakla hiç konuşmamak arasında bir ayrıma gittiğimde hiç konuşmamak daha cazip gelebiliyor. Tabi ki ruh halime bağlı yoğunluğuna da bağlı. Ama zaman zaman bunu hissettiğim ve yalnız hissettiğim oluyor. Yani bunu düşündüğümde de şöyle bakıyorum, mesela sürekli olarak anlaşılamadığımı ifade etsem ve o yalnızlığı çekmesem diyorum. Bu defa da artık dışarıdan nasıl biri olarak algılandığımla alakalı fikirler sizi rahatsız etmeye başlıyor işte. Onlar da beni hep böyle kaygılı, hep böyle sorunlu, hep böyle başka bir şey gibi algılayacaklar telaşı

düşüyor. ‘Ya insanlar sürekli olarak hep şöyle biriyle arkadaş olmak ister mi?’ gibi bir kaygı yerleşiyor.”

### 3.3.1.3. Birliktelik Duygusunun Zayıflaması

Ortak konsensus alanlarının çöküşünün bir diğer boyutu toplumda paylaşılan ortak sevinçlerin, kutlamaların ve üzüntülerin etkisini yitirmesi üzerinden deneyimlenmektedir. Bu doğrultuda K9 ortak sevinç ve üzüntülerin beraberlik duygusu için çok önemli olduğunu düşündüğünü belirtmekte ancak bu duyguların etkisinin giderek azaldığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Aynı şeye üzülme ve aynı şeyi görebilmek çok önemli birleştiren bir duygu bence. Mesela biz eskiden milli maçlar olurdu işte. Biz böyle bir şekilde o dönem çok başka bir ruhtu. Hani böyle 2002'ler falan hep beraber sokaklara dökülüyor falan. Öyle fanatik olan olmayan bir şekilde bir araya gelir beraber eğlenirdik. Ben bunu hep böyle keyifli bir şey olarak hatırlıyorum. Yani bir şey olduğunda mesela toplumsal bir olay olduğunda insanların birbirleri içerisinde o acıyı hissetmesi, insanları birbirine yakınlaştırıyor.”

K1 da benzer bir şekilde eskiden milli maçlarda ve bayramlarda yaşadığı birliktelik duygusunun etkisini yitirdiğini şu sözlerle belirtmektedir:

”Kedimi toplumda gibi hissettiğim yerler eskiden mesela milli maçlar olurdu ben küçükken hani dünya kupası falan olurdu biliyorsunuz. Orada mesela daha heyecanlıydım böyle diğer devletlere karşı hani bir olurduk şarkıları yapıldı vs baya gaza getiriyordu ama şu an hiç gündemi takip etmiyorum. Spordur, hangi maç oldu, milli takım ne yaptı vs. bunlar şu an ilgilimi çekmiyor. Ya da bayramlarda eskiden hani daha çok heyecanlıyordum. Çocuğuz sonuçta yeni kıyafetler misafirler gelecek falan filan. Şu an bana böyle zulüm gibi geliyor. Bırak heyecanlanmayı bayram gelmesin diye dua ediyorum. Tek istediğim bayramda yeni yerler görmek, gezmek, boş vaktin olması onun dışında akraba vs görmek istemiyorum yani”

### 3.3.1.4. Toplumsal İletişim Kopukluğu

Ortak konsensus alanlarının çöktüğünü gösteren bir diğer boyut katılımcıların toplumda karşılaştığı bireylerle sağlıklı iletişim kuramamalarından kaynaklanan sorunlardır. Bu doğrultuda bireyler arası kurulan toplumsal iletişimde artan saygısızlık, kabalık ve hoşgörü eksikliği katılımcıların gündelik yaşamda deneyimlediği temel problemlerdir. K8 yaptığı meslek gereği sıklıkla kaba üsluplarla konuşan kişilerle karşılaştığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Yani nasıl söyleyeyim? O kadar günlük hayatta kaba insanlarla karşılaşıyorum ki. Çünkü benim içinde bulunduğum sektör otomotiv. Daha çok erkek ağırlıklı erkek egemen bir sektör. Haliyle karşısındakinin de insan olduğunu unutmuyor bazen insanlar hani. Çünkü toplumumuz da biraz kaba olduğu için. Hani bazen hakikaten diyorum ki, ben niye buraya geldim de böyle yaptım diye ağlıyorum köşede. Annem diyor ki, ‘Ağlayacak bir şey yok. Bana da aynısını yapıyor insanlar’. Babam diyor ki ‘Bana da yapıyorlar’. Yani insanların kalabalığından tak ediyor bana.”

K4 özellikle gençlerin davranışlarından duyduğu rahatsızlığı şu sözlerle ifade etmektedir:

”Mesela gençler olsun böyle tutup dövesim geliyor. Şey şey bol bol kıyafetleri giymişler. Hiphop kültüründen özendikleri bol kıyafetleri giymişler. Bir de tasma gibi zincirlere takıp da öyle şey gibi geziyorlar. Ha bunu da aşağılamak için söylemiyorum. Herkesin kendi rahat edeceği şekilde, yani onlar da o şekilde rahat ediyorlarsa bir şey diyemem ama gidip de kimseye o bakışlarla rahatsız edemezsin. Yolda geçerken böyle dik dik kafasını aşağı inip bakamazsın. O yüzden kıyafet ve hip hop kültürü özentisi örnek olarak örnek verdim. Öyle birisini gördüğünde sana dik dik bakıyor. Biz çok işte denk geldik. Öyle çok tartışmalarımız oldu.”

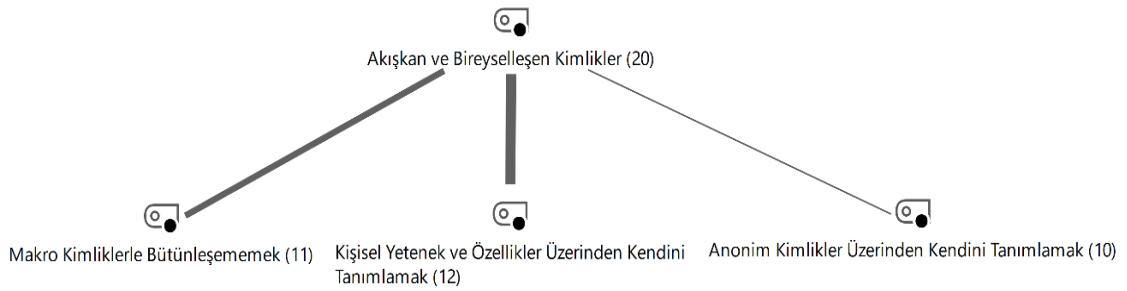
K13 ise görgü kurallarının ihlal edilmesi yüzünden duyduğu rahatsızlığı şu sözlerle aktarmaktadır:

”Biraz insanların halleri diyebilirim. Yani en azından son zamanlarda bayağı böyle bir okula gidelim, bir yere gidelim falan ve trafikte olsun, toplu taşımada olsun insanların çok dikkatsizliği, rahatlığı birazcık ayıp olacak ama gevşeklige öne çıkıyor artık baya bir. Yani ne bileyim birini böyle toplu taşımada otururken bacaklarını baya v şeklinde açık halde işgal edebiliyor ya da trafikte hiç takmadan arabayı tak diye basıp geçebiliyor, ışığa bakmadan gidebiliyor. Yürürken mesela 4 kişi bir tane kaldırımını kapatabiliyor. Karşıdan karşıya geçiyorsunuz araba birden cart diye geçebiliyor. Yaya geçidi varken bu da artık biraz şey oldu bende fobi değil de sinirlerimi bozmaya başladı. Hani artık çok daha böyle insan içinde durmayı falan sevmiyorum. Topluluğu da sevmiyorum. O yüzden böyle yalnız kaldığımda falan tamam daha iyi, daha güzel kafasındayım (Gülüyor).”

K1 de hem kendisinde hem de toplumun genelinde hoşgörü anlayışının eksikliğini şu sözlerle ifade etmektedir:

” (Hoşgörü) Toplumumuzda gram yok. Ben de değilim mesela çok hoşgörülü bir insan değilim. Çünkü insanların birbirine tahammülü yok. Hoşgörülü olamazsın. Benim istemediğim bir hareketi yapsa, sevmediğim bir şey yapsa gıcık kapıyorum. Keşke ben de çok hoşgörülü bir insan olabilsem ama değilim. Başka bir yeri tercih ederdim. Yani şu anki ülkemi falan çok seviyorum ama toplumu sevmiyorum. Yani toplumu oluşturan insanlar, yani insanlar dediğim gibi çok kaba birbirine hoşgörüsüz yani ben de öyleyim de yani saygısız, hoşgörüsüz, kavgacı.”

### 3.3.2. Akışkanlaşan ve Bireyselleşen Kimlikler



**Şekil 8. Akışkanlaşan ve Bireyselleşen Kimlikler**

Bu başlık altında aidiyet ilişkilerinin yeni görünümünü ifade eden göstergelerden birisi olarak kimlik olgusu ele alınmaktadır. Aidiyetin önemli bir yansıması olan kimlikler günümüz toplumlarında akışkan ve bireysel bir zemin üzerinde hareket etmektedir. Bireyler makro kimliklerle aralarına mesafe koymakta, kendilerini toplumsal yaşamın hızla değişen ve istikrarsız koşulları özelinde oldukça mikro, değişken ve sanal kimlikler üzerinden tanımlamayı tercih etmektedirler. Bu doğrultuda Akışkanlaşan Ve Bireyselleşen kimlikler teması “Makro Kimliklerle Bütünleşememek”, “Kendini Kişisel Yetenek ve Özelliklerle Tanımlamak” ve “Kendini Anonim Kimlikler Üzerinden Tanımlamak” şeklinde üç boyut üzerinden ifade edilmektedir.

#### 3.3.2.1. Makro Kimliklerle Bütünleşememek

Çalışmada yer alan katılımcılar kendilerini dini kimlikler, milli kimlikler, etnik kimlikler ve cinsiyet kimlikleri gibi makro kimliklerle tanımlamamakta ve bu kimlikleri oldukça fanatik ve kısıtlayıcı bulmaktadırlar. K19 kendisini etnik kökeninden ziyade dünya vatandaşı olarak tanımlamayı tercih ettiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Kökenim Laz ancak kendimi dünya vatandaşı olarak tanımlıyorum.”

K10 ise kendisini bir grup üzerinden tanımlamanın oldukça kısıtlayıcı olduğunu düşünmektedir. Belirli bir kalıba girmek istemediği için kendisini tanımlama noktasında ihtiyatlı yaklaştığını şu şekilde ifade etmektedir:

“ (Kendini bir grubun içinde görememesi hakkında) Görmüyorum diyebilirim. Neden böyle? O açılardan kendim çok ait hissedemiyorum. Ben de bir aitlik sorunu var diyebilirim.”

“Nasıl söyleyeyim? Kalıplar. Şöyle söyleyeyim, mesela hani bir insan vardır ya bir insanın tanımlarsanız o bunu yapar, bunu yapmaz, şunu yapar, şunu asla yapmaz. O kalıplara girmek istemem. İşte ‘ben bunu yapmam, asla bunu yapmaz’ gibi bir insan değilim. Hani ben böyle bir insan değilim, yapabilirim. O kalıplara girmem. O olay durum ne gerektiriyorsa onu yaparım. Bir kalıp insanı değilim. Şöyle düşünüyorum, ‘Bu bana uygun bir şey değil. Ben bu kalıba uyan bir insan değilim. Onu yapmam’ diyemem. Kendim yapabilirim çünkü. Hani şeyde mesela çok fazla feministim diyebilirim ama hani bir bakarım orada kadınların haksız olduğu bir şey varsa da feministim de deyip de hani karşı tarafa şey yapamam öyle.”

### 3.3.2.2. Kişisel Yetenek ve Özellikler Üzerinden Kendini Tanımlamak

Bir önceki başlıkta katılımcıların makro kimlikler doğrultusunda kendilerini tanımlamayı tercih etmedikleri ifade edilmiştir. Bu başlık altında ise katılımcıların kendilerini çok daha bireysel özellikler ile tanımladıkları aktarılmaktadır. Katılımcılar kendilerini toplumsal ve sosyal gruplar üzerinden tanımlamaktansa artık daha bireysel, akışkan ve karmaşık kimliklerle tanımlamayı tercih etmektedirler. Bu doğrultuda katılımcılar kendilerini ilgileri, hobileri, dünya görüşleri ve karakter özelliklerinden hareketle tanımlamaktadırlar. K12 kendisini yapıp ettikleri ve politik görüşleri üzerinden tanımladığını şu sözlerden hareketle ifade etmektedir:

”Şöyle cinsiyet işte meslek falan bu konularda pek fazla bunları öne çıkaran birisi değilim açıkçası ama yaptığım şeyleri kişiliğimin bir parçası olarak görüyorum. Mesela bir Discord partneri olmak Instagram sayfası olmak, Avangarde gibi. Bunlar kesinlikle kişiliğini oluşturan şeylerden olduğu için yapı taşlarından olduğu için bunları kişiliğimin bir parçası olarak görüyorum. Onun dışında hani siyasi görüşlerimi kesinlikle kişiliğimin parçası olarak görüyorum. Sadece işte kapitalizm, komünizm, sağ-sol gibi değil. Hani direkt sosyal politik şeylerde de sorunlarda da.”

K1 de benzer bir şekilde dini ya da milli kimliklerin onu tanımlayıp tanımlamadığı sorusu üzerine bu kimliklerle büyük bir özdeşleşme yaşamadığını, kişinin kendisini hobileri ve yapıp etmeleri üzerinden tanımlamasının daha doğru olduğunu düşündüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

”Yani bu %20 falan etkiliyordur bence insanın yaşadıklarıyla bulunduğu ortamlarla nereli olduğun ya da dinin, kim olduğunun bir önemi yok. Yani hani yaşadıklarını tecrübe ettiklerini, bulunduğu ortamlarda ne kadar genel kültürlü olduğunun izlediğin filmler, okuduğun kitaplar bunlar seni şekillendiriyor. Yani etnik kökenin bir önemi yok. Bence ben şu an mesela Karşılıym. Karşılı başka bir kız olabilir, onla çok ortak noktamız olacağını düşünmüyorum.”

K5 kendisini tanımlarken kişisel hobileri üzerinden tanımlamayı tercih ettiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Kendime birine tanıtırken birinci olarak karakterim hobilerim gelir. Sevdiğim şeylerden bahsetmek. Hayallerimden bahsetmek gibi. Bunun dışında daha sonra işte mesleki durum var söz konusu olur biriyle tanıtırken. [...] Aynı zamanda da kendime Star Wars hayranı, bir bilim kurgu hayranı, bir anime hayranı mesela tanımlayabilirim yani sosyal açıdan. Yani bir film hayranıyım sinema izlemeyi çok severim. Onun dışında işte koleksiyon mesela koleksiyon yaparım. Star Wars figür koleksiyonum var. Çok da severim yapmasını spesifik olarak öyle bir cevap verebilirim sanırım. “

K17 ise kimlik olgusuna “insan” kavramı özelinde genel bir perspektiften yaklaştığını şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Yeter ki insan insan olsun. Kendimi kişisel özelliklerimle tanımlamayı tercih ederim. İdeolojiler öznedir ne de olsa.”

K14 ise kendisini sadece geek kültürün seven birisi olarak tanımlayabileceğini şu sözlerle aktarmıştır.

“Düşünüyorum şu an hani ‘ben kimim?’ diye. Geek kültürünü seven biriyim. Hani başka bir şey söyleyebileceğimi zannetmiyorum.”

### 3.3.2.3. Anonim Kimlikler Üzerinden Kendini Tanımlamak

Bireyselleşen ve akışkanlaşan kimlikler sanal ortamlarda sergilenebilmekte ve oldukça görünür kılınmaktadır. Bireyler sanal ortamda kendilerini ifade etmeye başladıkça anonim kimliklerin kullanımı, nicknameler ve profil fotoğrafları bireyin kendisini tanımlayabilmesi için yeni bir alan oluşturmaktadır. Bu doğrultuda bu başlık altında katılımcıların kendilerini anonim olarak nasıl tanımladıkları sunulmaktadır. K5 Discord platformunda anonim bir kimlik aracılığıyla yer aldığını şu sözlerle ifade etmektedir:

”Instagram, Facebook profillerim daha ciddi bir profile sahip olduğu için gerçek adımlı kullanıyorum. Bazen hocalarım falan takip ediyor. Orada adımlı kullanıyorum. Discord genelde eğlenmeye geldiğim için bana hoş olan bir nickname belirleyip kullandım yer.”



”Profil fotoğrafım en sevdiğim Jedilardan biri. Yani her zaman bir Jedi olmak istemiştim. Öyle profil fotoğrafım o yüzden yansıtıyor olabilir beni. Her zaman bir güç kullanıcısı olmak istemiştim. İşte nasıl yansıtıyor olabilir beni bilmiyorum. Yani Yunan mitolojisi sevdami yansıtıyor, o özelliğimi yansıtıyor olabilir.”

K4 anonim profilini kişisel ilgileri doğrultusunda nasıl düzenlediğini şu sözlerle anlatmaktadır:

”Mesela görmüşsünüzdür ben erkeğim. Profilimdeki animeden bir kadın karakter. Onun sebebi de hem arkadaş ortamında dalga olması falan filan hem de bir de animede sevdiğim bir karakter. Artıları da fazla. Yani profili kendimce kişiselleştirebilirim. Profili kendime göre ayarlamak hoşuma gidiyor. Mesela dikkat ettiyseniz Discord profilimdeki tema, arka tema; üstü kırmızı aşağısı mavidir. Bu izlediğim Fairytail animesinde bu karakterin ship yapıldığı bir kişinin mavi rengi. O kırmızı renkte saçından da anlayacağınız üzere onun kırmızı rengi.”

K6 kullandığı anonim kimliği sayesinde kişisel mahremiyeti sağlayıp kendisine güvenli bir alan yarattığını şu şekilde ifade etmektedir:

”Bundan önce Instagram gruplarında ve WhatsApp gruplarında bulunmuştum. Ve hani insanlara kendi kişisel hesabınızı ve telefon numaranızı vermek çok hoş değil. Hani fotoğraflarınızı görüyorlar sonuçta veya kişisel bilgilerinizi. Burada benim hakkımda bildikleri tek şey biyografilde yazan. Bu kullanıcı adım, o da kendi adım değil zaten bu yüzden hem kişisel bilgiler açısından güvenli hem de insanlar herhangi bir şeyin sizden sizin şu şu olduğunuzu çıkaramıyor. Ya da sizi herhangi bir özelliğine göre yargılamıyor. Mesela ‘sen küçüksün şusun, busun veya senin yüzün çirkin, sen ne bilirsin, kızsın vs.’ Bu yüzden daha güvenli geldi bana.”

K8 2011 yılından beri bir nickname’i kullandığını şu sözlerle ifade etmektedir:

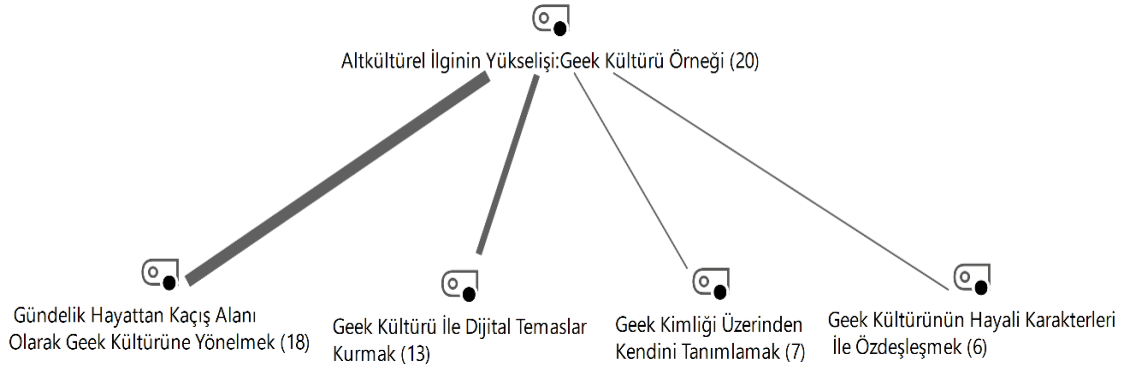
”Öncelikle nickimi değiştirmedim. Bir kez karar verdim ve bir daha da değiştirmedim. Çoğu oyunda çoğu yerde kullandım. Ekim 2011 yılında ben Star Wars oyununa girerken ben bu nicki kullandım. [...] Ben de bunu kalıcı bir nick olarak kullandım. 12 sene olmuş 12 senedir değiştirmedim. Bu benim nickim.”

K3 kendisini kullandığı nickname üzerinden tanımladığını belirtmekte ve bu nickname’i bir *imza* olarak gördüğünü şu sözlerle aktarmaktadır:

”Şöyle kullanıcı adım dediğim gibi, benim imzam. Herkesin kendine özel bir imzası varsa kullanıcı adımın da benim imzam olduğunu düşünüyorum. Yani bir gün Star Wars Türkiye’den çıktığımda ‘S (özel isim) kim?’ dendiğinde ‘S evet hatırlıyorum’ diye hatırlanmak isterim.”

” (nickname’inin onu tanımlayıp tanımlamadığı sorusu üzerine) Evet tanımladığımı düşünüyorum. Ben ejderha kökenli bütün bilimkurgu evrenleri hayranım. Neredeyse çoğunu da biliyorum ve takip ediyorum. Nedenini bilmediğim bir şekilde çok hoşuma gidiyor o tarz şeyler. Çünkü benim ilk bilim kurgu filmim E (özel isim) denen bir film. Orada da ejderhalar vardı. S’yi (nicname) oradan seçmişim. ”

### 3.3.3. Alt kültürel İlginin Yükselişi: Geek Kültürü Örneği



**Şekil 9. Alt Kültürel İlginin Yükselişi: Geek Kültürü Örneği**

Aidiyet insan varlığının güven, bağlılık ve değer ihtiyacına karşılık gelen oldukça önemli bir kavramdır. Aidiyet mutlaka karşılanması gereken bir ihtiyaçtır. Günümüz toplumlarında değişen aidiyet ilişkileri kapsamında aidiyet bağları çok daha mikro topluluklar, alt kültürler ve sanal ortamlar aracılığı ile kurulabilmektedir. Bu bağlamda çalışmada bireylerin mikro bir düzlemde oluşturduğu aidiyet ilişkisi geek kültürüne ilgi ve geek kültür topluluklarına dâhiliyet noktasında ele alınmaktadır. Bu durum “Gündelik Hayattan Kaçış Alanı Olarak Geek Kültürüne Yönelim”, “Geek kültürü ile Dijital Temaslar Kurmak”, “Geek Kimliği Üzerinden Kendini Tanımlamak” ve “Geek Kültürünün Hayali Karakterleri İle Özdeşleşmek” şeklinde dört başlık altında sunulmaktadır.

#### 3.3.3.1. Gündelik Hayattan Kaçış Alanı Olarak Geek Kültürüne Yönelim

Katılımcıların geek kültürünü sevmelerinin ve ilgi duymalarının ardında yatan yegâne neden geek kültürünü gündelik hayatta karşılaşılan sorunlar karşısında bir kaçış alanı olarak görmeleridir. Geek kültürünü oluşturan içerikler yaşadığımız dünyadan farklı gerçekliklerin inşa edildiği evrenler hakkındadır. Bu evrenler fantastik ve bilim kurgu öğeleri barındırmakta, animeler, çizgi filmler, çizgi romanlar, kitaplar, diziler ve filmler aracılığı yeni bir gerçeklik kapısı açmaktadırlar. Bu evrenler içinde kaybolmak, farklı gerçeklikleri deneyimleyerek günlük hayatın sorunlarından

uzaklaşmak araştırmada yer alan katılımcıların geek kültürünü sevmelerinin ve bu kültüre yönelmelerinin en önemli nedenidir. Bu doğrultuda K3 sosyal çevresindeki maddiyatçı bakış açısı, ekonomik ve politik sorunlardan kaçabilmek için geek kültürüne yöneldiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Ben dışarıdayken, sosyal platform dışındaki dışarıdayken çok fazla politika, çok fazla maddiyat konusu girdiği zaman ben suskun yaşıyorum ve beni çok bağlayan konular oluşmuyor. Çünkü benim sosyal hayatımda çok fazla iş konuşması gerçekleşiyor ya da maddiyat konuşması. ‘Bir arabanın fiyatı bu kadar, bir evin fiyatı şu kadar olmuş. Şuraya gidersek şu kadar para veririz. Bunu böyle yapsak şöyle olur.’ Bilim kurgu evreni ya da geek kültürü insanı biraz olsun dış dünyadan uzaklaştıran bir şey. Biz şu anda bile maalesef ki ekonomik şartlardan dolayı artık eskisi kadar istediğimiz oyunu, istediğimiz şeyi okuyamıyoruz. Ama en azından beraber hep birlikte olarak buna sahip olabiliyoruz. Ya da bu konuları birlikte bilgi, konuşma, bilgi paylaşımı yaparak da paylaşabiliyoruz. Star Wars’da aslında sadece bilim kurgudan ziyade alabileceğiniz çok da fazla ders oluyor. Bir büyüğün, bir ustanın, bir padavanına verdiği dersler olabilir. Bir ihanet olabilir, aşk öyküsü olabilir ya da bir nefretin nelere sebebiyet verebileceği gibi birçok şeyi de içerisinde barındırıyor. Evren de büyüyor, büyüdükçe daha fazla kişiler, karakterler ya da şeyler katılıyor. Bazılarımız Star Wars’daki karakterlerde kendimizi görüyoruz. Bazılarımız sevdiğimiz ya da sevebileceğimiz. Çoğu küçük yaşta olanlar bazı karakterleri kendine örnek almaya çalışıyor. Yani çok farklı bir evren çok. Farklı bir dünya bu şekilde.”

K4 geek kültürü ile olan ilgisini anime ve manga içerikleri üzerinden tanımlamaktadır. Aynı zamanda gemide çalışırken anime içerikleri sayesinde bulunduğu ortamdan uzaklaştığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Animeyi takip ederim. Hayatımda büyük bir noktası var. Çünkü bu gemicilik işini yaparken dinlenme zamanında boş boş oturamam. İllaki dinlenmek için rahatlamak için bir şeyler okurum. Oyun oynarım mesela. Daha sırf gemideyken kendime çok fazla zaman ayıramadığımı anladım. Bu durum çok zoruma gitti. Ben böyle değildim. Nasıl anlatabilirim bunu? Ben işimi yapıyorum, yatıyorum, uyuyorum, bir daha kalkıyorum yine işimi yapıyorum, yine uyuyorum ‘ya dedim böyle olmaz’. Hemen alabildiğim tüm hesapları aldım; Netflix, Disney Plus indirdikçe indirdim. Neden, seyirdeyken izlemek için. İşte o sıra farklı farklı şeylere girdim filmlerden.”

“Anime kafamızda kurduğumuz hayallerin resmen animasyona vurulmuş, bir seriye dönüşmüş hali. Yani oradaki karakterlere ayrı, repliklere ayrı sempati besliyorsun. Çok absürt oldukları için de biraz seviyorum. Ya bu dünyada göremeyeceğiniz şeylerden gerçek hayatta göremeyeceğiniz şeyleri gösteriyorlar. Onu kişiliklerine oturtuyorlar. “

K15 geek kültürünü sevme nedenini bu kültürün farklı dünyaları temsil etmesine bağlamakta ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Türkiye’de çok bilinen bir kültür değil çok da ilgi çekici gelmiyor. Genelde çevremde insanlar Kurtlar Vadisi’ni izledikten sonra seyir ömürlerini tamamlıyorlar. Bir de şey böyle samimi söylemek gerekirse elflerdir, cücedir herkese eşit güzellikte gelmiyor. Bana güzel gelen yani şey zaten. Farklı bir dünya olması böyle. Bizim bunaltıcı dünyamızdan farklı. Onların kendi daha güzel sorunları var. Yani en azından iyi kötü belli orda hani bir grilik yok. Hani bizim dünyamız gri daha.”

K15 geek kültüründe yer alan karakterleri onur ve cesaret gibi değerleri yansıttıkları için sevdiğini belirtirken bu tarz erdemlerle gerçek dünyada karşılaşmadığının altını şu sözlerle çizmektedir:

“Böyle çok onurlu davranışları oluyor. Mesela okuyorsun Glorfindel diye bir elf var. Adam kocaman düşmandan kaçmıyor işte çarpışıyor. Bu senin hoşuna gidiyor böyle yiğitliği. Bir yandan da özellikleri hoşuna gidiyor. Ölümsüz olması. İşte parlaması. Kılıcı çok iyi kullanması. Bunlar hayran bırakıyor işte diyorum ne kadar iyi karakter.”

“Günümüzde denk geldiğimiz temalar olduğu söylenemez. [...] Açıkçası bunlar da hoşuma gidiyor böyle yerlerde görmek. Fantastik dünyada görünce çok hoşuma gidiyor. Gerçek dünyada görsem çıldırırım herhalde”

K1 geek kültürünü gerçek dünyadan bir kaçış alanı olarak görmekte ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Sonra baktım işte bende fantastik filmler seviyorum. Fantastik edebiyat da seviyorum. Onun dışında işte animeler seviyorum. İşte bahsettiğim gibi hani benim de aslında böyle bir geek olduğunu fark ettim. İlgim olduğunu fark ettim. Böyle böyle araştırmaya başladım işte. Dediğim gibi bu kültürün içine girdiğin zaman hani bir kaçış noktası gibi böyle fantastik yapımlar vesaire seni gerçek hayattan uzaklaştırıp böyle farklı bir dünyaya götürüyor. Seni bir ütopya götürüyor diyebiliriz. Böyle eğlenceli buradaki insanların olmadığı, daha farklı bir dünyaya götürüyor seni. O yüzden çok seviyorum. “

K1 geek kültürünün bir ‘sığınmağa’ benzettiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Hayal gücüyle alakalı. Hayal kurabildiğimiz yer orası gibi sonuçta günlük hayatımızda birçok şeyle uğraşıyoruz. Bu da bizim için kaçış noktası gibi oluyor. Hayal kuracağımız bir sığınmış gibi düşünebiliriz belki. Sığınmak kavramıyla toplumdan kendimizi soyutladığımız zaman kaçabileceğimiz bir liman gibi düşünebiliriz.”

K8 bilgisayar oyunları oynayarak kendisini rahatlatıabildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Ben mutsuz olacağıma oyun oynadığım için yani kendimi rahatlatmak için oyun oynuyorum.”

K6 daha önce samimiysiz ilişkilerden rahatsız olduğu için sosyal medyadan uzaklaşıp vaktini geek kültürüne ayırdığını şu sözlerle ifade etmektedir:

”Sosyal medya 2 senedir falan kullanmıyorum Instagram gibi ve beni çok rahatlatmış keşfettim. O yüzden açmayı da düşünmüyorum. İnsanların ne yaptığını umursamamak beni çok rahatlatmış. O yüzden en çok vaktimi alan şeyler onlardı ve en çok girdiğim siteler onlardı. O yüzden artık onun yerine bir şeyler okuyorum veya izliyorum. Yani tamamen böyle genel kültürüne adadım. Tabiri caizse geek kültürüne.”

### 3.3.3.2. Geek Kültürü ile Dijital Temaslar Kurmak

Geek kültürü internet tabanlı gelişen bir alt kültürdür. Dolayısı ile geek kültürü bu kültüre ilgi duyan dünyanın her yerinden bireylerin internet aracılığı ile bulunduğu ve bilgi paylaşımı yaparak bir araya geldi bir topluluktur. Benzer bir şekilde araştırmada yer alan katılımcılar da kendi fiziki sosyal çevrelerinde geek kültürüne ilgi duyan tanıdıkları olmadığını ifade etmektedir. Katılımcıların geek kültürüyle kurduğu iletişim sadece internette yer alan sosyal medya mecraları ve sanal topluluklar üzerinden gerçekleşmektedir. Bu doğrultuda katılımcıların geek kültürü ile internet aracılığıyla nasıl dijital temas kurduğu bu başlık altında ifade edilmektedir. K15 fiziki sosyal çevresinde geek kültürüne ilgi duyan insanların olmadığını belirtmekte ve internet ortamı sayesinde bu kültür hakkında kolayca bilgi alıp, insanlara ulaşabildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

” (Geek kültürü ile ilgilenen) Çevremde yok, çevremde konuşabileceğim insan da pek yok bunlarla ilgili kimseyle tanışmadım. Öyle denk gelemedik. Bu kültürle ilk Yüzüklerin Efendisi filmleri ile tanıştım. Şeydim zaten resmen filmlerinin sonra dedim ‘Arkadaş bunla ilgili ne tüketebiliriz daha fazla?’. Sonra baktım bununla ilgili videolar çeken insanlar var. Sohbet eden insanlar var. Sonra işte Tolkien’in yazdığı kitapları okudum. “

” (Geek kültürü ile internet tabanlı iletişime geçmesi hakkında) Daha rahat ulaşıyorsun o tarz bilgilere. Mesela görüyorsun, adam şeyden bahsediyor. İşte Silmarillion ondan bahsetti. Benim hiç haberim yoktu kitabın olduğundan. Adam Silmarillion deyince anlattı biraz da böyle hemen Google’ladım baktım güzel içerik

tam aradığım kitap. Böyle hemen siparişini veriyorsun. [...] O yüzden hep internetten aradım bunları.”

K5 de fiziki sosyal çevresinde Star Wars seven kimse olmadığını belirtmekte ve kültür ile Discord sayesinde iletişime geçtiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

” (Çevresinde geek kültürü ile ilgilenen insan bulamaması üzerine) Genel olarak hayır. Ne yazık ki hayır. Sunucuda kendimi ifade ediyorum genel olarak. Genelde sosyal çevremde zaten çok film izleyen yok. İzlese bile daha çok aşk, tarihi filmler. Bilim kurgu, fantastik çok fazla girmiyorlar genel olarak.”

K5 bu sosyal çevresinde Star Wars seven insanların olmamasını bir eksiklik olarak gördüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

“Gerçekten yani büyük bir eksiklik. Ben arkadaşlarımla konuşurken hiç Star Wars izlememiş biriyle tanıştığım zaman ben onu kafamda bitiriyorum mesela. Hani bir insan hayatında hiç mi Star Wars izlemez hani? Bu kadar mı olur? Nedir yani bu? Bilmiyorum. Yani genelde izleyenlerde beğenmeyenler olabiliyor. Fazla bilim kurgu diyen oluyor. Yani bilim kurgu çok sevmiyorlar genelde. Yani bilmiyorum ya ama sevdireceğim onlara da sevdireceğim (gülüyor). Kesinlikle yani bir Star Wars izleyen biriyle saatlerce konuşabilirim. Ama yani konuyu açtığım zaman bir dakika sonra konu bitiyor zaten bu yüzden yani hiç açmıyorum. Star Wars konularına karşı taraftan ayrı bir tepki alamıyorum çünkü.”

K20 de benzer bir şekilde sosyal çevresinde Star Wars sevgisine karşılık bulamadığını ama Discord üzerinden başka Star Wars sevenlerle iletişim kurabildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

” (Etrafında geek kültürüne ilgili kişi olmaması hakkında) Düşünüyorum gerçekten hani bu çok detaylı sohbet edebileceğim pek kişi yok. Belki bir kişi diyebilirim, ondan da emin değilim. Hani yok diyebilirim. Bir şey diyemeyeceğim. Şu ana kadar yani hani gerçekten ilgilenen insan bulsam gerçekten çok mutlu oluyorum zaten. Hani Discord ayrı bir platform. Ek olarak gerçek hayatta da tanıştığım bir insanla çok zevk alırım diye düşünüyorum.”

K2 sanal ortam aracılığı ile kültürel ilgilerine karşılık bulduğunu şu sözler üzerinden aktarmaktadır:

” (Geek içerik takip eden insan) Sosyal çevremde yok. Sosyal çevremde bu tarz şeylerle ilgilenen kişi sayısı çok az genelde internet üzerinden buluyorum. İnternet üstünden tanıştığım Star Wars ile alakalı bir arkadaşım böyle böyle bir sunucu var

orada takılıyorum dedi. Daha sonra Discord indirdim ve Sithpedi ‘ye onun sayesinde girmiş oldum.’”

K13 de geek kültürünü takip edebilmek amacıyla sanal topluluklarda yer aldığını şu sözlerle aktarmaktadır:

” (Star Wars seven etrafında) Çok az vardı. Topluluklara yönelmemde etkisi oldu.”

### 3.3.3.3. Geek Kimliği Üzerinden Kendini Tanımlamak

Daha önce ifade edildiği üzere katılımcılar kendilerini bireysel özellikleri ve ilgileri doğrultusunda tanımlamayı tercih etmektedirler. Katılımcıların kendilerini tanımlayan kimlikleri içerisinde geek kimliği de öne çıkmaktadır. Geek kimliği kültürel bir ilgi etrafında birleşen gurupları tanımladığı için kültürel bir kimlik olarak ele alındığı gibi bireylerin kişisel zevkleri doğrultusunda inşa edilen bireysel bir kimlik olarak da ele alınmaktadır. Bu başlıkta geek kültürüne ilgi duymanın ötesinde kendisini geek olarak tanımlayan katılımcıların ifadelerine yer verilmektedir. Katılımcılar geek kimliğini geek kültürüne olan ilgileri ve araştırmacı kişilikleri özelinde benimsemektedirler. K1 hem araştırmacı bir yanı olduğu için hem de geek içeriklere ilgi duyduğu için kendisini geek olarak tanımlamayı tercih ettiğini ve şu sözlerle ifade etmektedir:

“(geek olmaya dair) Kesinlikle öyleyim. Mesela dizi film izlediğim zaman hep onunla ilgili şeyler araştırırdım. Oradaki karakterlerin oradaki karakterleri araştırırım. Oradaki karakterlerin kişiliklerini nelerden hoşlandıklarını onlar gibi olmaya çalışırım. Onlar gibi giyinmeye çalışırım. Dizilerin filmlerin müziklerine ilğim vardır, onları araştırırım, metaforları araştırırım. ‘

K12 ise süper kahraman içerikleri takip etmesi, indie oyunlar oynaması ve main stream dışındaki içerikleri de takip ettiği için kendisini geek olarak tanımladığını şu sözlerle aktarmaktadır:

”Kendi geek tanımına göre kendime geek derim. Çünkü yeri geliyor anime, Marvel, DC takip ediyorum diğer indie Türk yapımları da takip ediyorum. Oyunlar oynuyorum. Sadece mainstream oyunlar değil, çizgi roman ve geek kültürü kütüphanem de var. Kendime geek derim, mainstrem olmayanlara yatkınlığım var”

K5 kendisini tanımlarken diğerlerinden farklılaşan yanının geeklik tarafı olduğunu düşünmektedir. Özellikle pandemi sürecinde geeklik tarafının geliştiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘ (Onu diđerlerinden ayıran özelliđi) Geeklik tarafım diyebilirim. Çevremde çok geek denebilecek insan yok. Benim kadar oyun oynayan diyeyim. Bu tarz kült evrenlere hâkim olan. Star Wars filan var ama Luke Skywalker ve Darth Vader’dan ibaret olduğunu sananlar var. Ben ama tabi baya lore sahibiyim. Hani şu an bana sorarsan 50 jedi isim sayarım sana. Yani geeklik tarafım özgün kısmım diyebilirim.’’

‘‘Pandemi ile birlikte daha çok geek oldum diyebilirim. Pandemiden sonra biraz daha vakit geçirmeye başladım oyunlarla, dizilerle falan. geeklik tarafıma etki yaptı, güçlendirdi diyebilirim pandemi.’’

K14 kendisini geek olarak tanımlamakta ve geek kimliğini sanal ortamda sergileyebildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘(Geek) diyorum evet.’’

‘‘(Geekliđe karşılık bulma anlamında) Toplumsal yaşamda sergilenebilir. Ama kafa dengi insanlar bulmak sanal ortamda her zaman sergileyebilirim.’’

#### 3.3.3.4. Geek Kültürünün Hayali Karakterleri ile Özdeşleşmek

Katılımcılar geek kültürünü gündelik hayattan bir kaçış alanı olarak görmekte ve bu sayede kendilerine güvenli bir alan yaratmaktadırlar. Bu güvenli alanın içerisinde geek kültüründe yer alan hayali karakterlerle kurulan özdeşleşme de yer almaktadır. Katılımcılar geek kültürüne dahil olan fantastik ve bilim kurgu yapımlarda yer alan karakterleri ve olayları kendilerine örnek almaktadır. Bu eserlerde yaşananları kendi hayatlarında karşılaştıkları zorlukların aşılmasında bir referans noktası olarak görmekte ve destek almaktadırlar. K4 gemicilik mesleğini yaparken atılganlık konusunda yaşadığı çekincelerini bir grup korsanın maceralarının anlatıldığı One Peace animesindeki karakterler sayesinde aştığını şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Ama animede kafamdaki şeyi orada izliyormuşum gibi. Sanki benim yazdığım hikâye gibi oradaki kişi. Yani benim en sevdiğim anime Fairy Tail’dir. Ya ben ilk animeye başladığım zamanlar Dragon Ball vardı, One Peace vardı, Naruto vardı, Bleach vardı. Bir de Fairy Tail vardı. Dediğim gibi bazen kişilikleri hoşuma gidiyor. O insanların ne kadar zorluklar, oradaki karakterler zor olsa da kafasına koyduğu şey yapmaları falan. Biraz da belki onları izleyince bu atılganlık sorunumu çözmüş olabilirim. Ya bakıyorum adam atılganın kralını yapıyor. Yani hiçbir tereddüt yok. Bu tereddüt olmadan davranışları ben belki de bu sayede çözdüm bu şeyi kısa yollu. Kendimi iş yaparken veya dümen tutuyorum mesela ya dümen tutarken bir özgüven geliyordu. Yani biraz daha kendime benzettim, biraz daha onları feyz alabildiğim, işte kimi insan olur bundan feyz alır. Kimi insan olur tarih sever, tarihteki insanlardan feyz alır. Kimisi izlediği karakterlerden, bunlardan.’’



K3 ise benzer bir şekilde Star Wars animesindeki Asoka karakteri ile kurduğu özdeşim sayesinde ailevi sorunları karşısında kendisini güçlü hissetmeye başladığını şu sözlerle anlatmaktadır:

“Ahsoka’da biraz kendimi görmüştüm. Cıvıl cıvıl, küçük, nerde ne demesi gerektiğini çok umursamayan ama kendini de kanıtlamaya çalışan bir karakterdi. Ve şöyle bir durum var, film tamam güzeldi ama diziye girişikten sonra Clon Wars dizisinden sonra bütün karakterler yıllar geçtikten sonra bölümler açtıktan sonra da evrimleşmeye başladılar. Hem karakteristik olarak hem de kişilik olarak ve tip olarak. Aynı şekilde çocuksu dalga geçen Ahsoka Tano büyüdükçe birçok sorumluluk ve olgunluk göstermeye başladı. Hatta bağlı olduğu Jedi düzeninden ayrılmak istedi. Çünkü çok büyük suçlamalar aldı kendine dair. Yapmadığı bir suçu yaptı olarak gösterildi ailesi gördüğü düzen tarafından. Bu da onun ailesine karşı acaba demesine yol açarak kendi yoluna gitmeyi seçti. Ben burada biraz kendimle özdeşleştirilmiştir. Çünkü herkesin kendi ailevi sorunları olabiliyor. Hayatsal sorunları olabiliyor. ‘Acaba ben de bu kadar güçlü olabilir miyim?’. Gibi şeyler düşünebiliyorsunuz bazı durumlarda.”

K20 de benzer bir şekilde Star Wars izlemenin ona kattığı değerleri öfke kontrolü sağlamak ve intikam almanın yanlış bir şey olduğunu öğretmesi olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Bana kattığı şeyler de oldu sadece hani heyecan vermiş olması vesaire değil de bana hayat olarak attığı şeyler de oldu. Öğrettiğin şeyler de oldu. Beni biraz daha bilinçaltıma işlediğini düşünüyorum izlediğim şeylerin. Hani öyle bir katkısı olduğunu düşünüyorum. Ben fark etmesem bile hareketlerimde bir katkısı olduğunu düşünüyorum. Ama özel olarak düşünecek olursam öfkemi biraz daha sinirimi biraz daha kontrol etmemi sağlıyor diyebilirim o düşünce. Özele inelim biraz daha intikam almanın faydalı bir şey olmadığını biraz daha iyi gösteriyor diyebilirim. Hani çok fazla şey var arasında.”

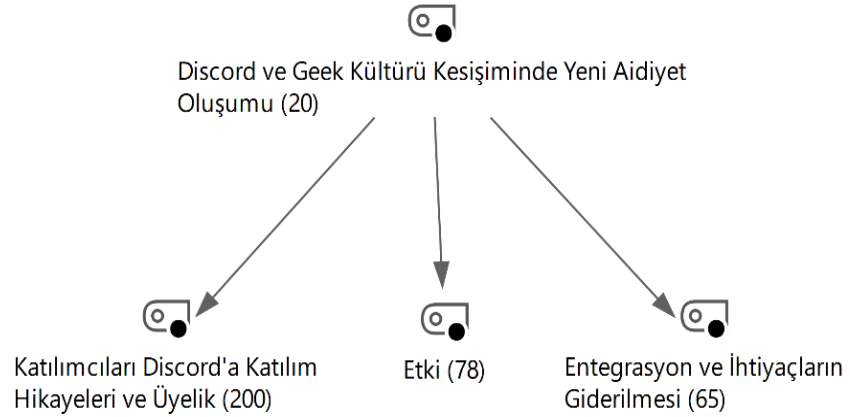
K1 ise geek içerik karakterlerini içerisinde yaşamayı sevdiğini belirtmekte ve Ay Savaşçısı animesinde yer alan Usagi karakteri ile kendisini özdeşleştirmekten keyif aldığını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Ben zaten sosyal medyada olmaksızın kendimde yaşamayı izlediğim filmlerle özdeşleştirmeyi onların içinde yaşamayı daha çok seviyorum. Hani kendi kafamda yaşıyorum böyle şeyleri. Bu daha çok hoşuma gidiyor.”

“Sürekli arkadaşlarımla toplanır birbirimiz evine gider heyecanla izlerdik. Hepimiz ortadaki bir karakter olurduk, bir karakterle özdeşleşirdik. Yine çocuklarda da var, ‘ben şuyum ben bu karakterim’ diye onla özdeşleşmek istiyorlar belki. O zamanlar başladı Ay Savaşçısıyla. Hatta geçen internet bir araştırma yapıyordum Ay Savaşçısına bakıyordum. Anılarımı yad ediyordum. Orada benim çok sevdiğim bir karakter vardı. Başrol oyuncusu Usagi, ona bakıyordum. Karakterini araştırıyordum. Bir baktım aslında Usagi ile aynı burçtaymışız. Ortak bir tarafımızı buldum çok

şaşırdım acaba bunu bilerek mi seçtim diye. Aynı gezegen burcundaymışız. Bunları bulmak hoşuma gidiyor karakterle kendimi daha çok özdeşleştirebiliyorum”

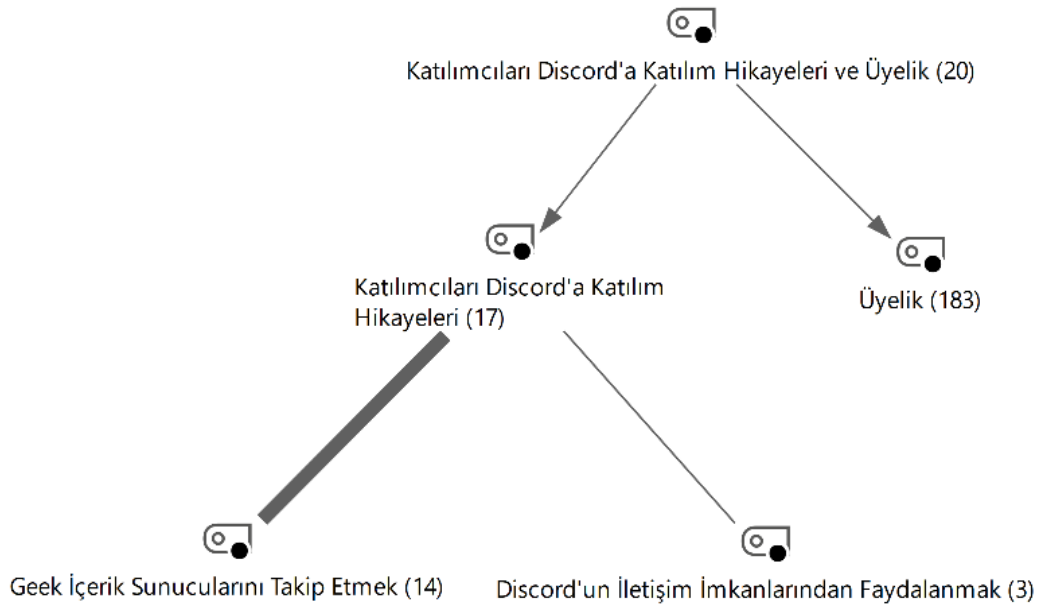
### 3.4. DİSCORD VE GEEK KÜLTÜRÜ KESİŞİMİNDE YENİ AİDİYET OLUŞUMU



**Şekil 10. Discord ve Geek Kültürü Kesişiminde Yeni Aidiyet Oluşumu**

Dijitalleşmenin sanal ortamlarda etkileşim kurmaya ve aidiyet oluşturmaya imkân tanıyan boyutları bu başlık altında ele alınmaktadır. Görülmektedir ki her gün yoğun bir şekilde internet kullanan katılımcılar, sanal ortamda yer alan topluluklara yönelmektedirler. Araştırmanın ana problemiğinin aydınlatıldığı nokta tam olarak burada başlamaktadır. Katılımcılar geek kültürü etrafında birleşerek Discord’da yer alan Star Wars Türkiye- Sithpedi isimli bir sunucuda bir araya gelmekte ve ortak ilgileri etrafında birleşerek bir topluluk oluşturmaktadırlar. Çalışmada sanal bir toplulukta kurulan aidiyet ilişkisi McMillan ve Chaves’in topluluk duygusu kuramından hareketle kuramın üç ana unsuru üzerinden aktarılmaktadır. Bu unsurlar ‘‘Katılımcıların Discord’a Katılım Hikayeleri ve Üyelik’’, ‘‘Etki’’ ve ‘‘Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi’’ şeklindedir.

### 3.4.1. Katılımcıları Discord'a Katılım Hikayeleri ve Üyelik



**Şekil 11. Katılımcıları Discord'a Katılım Hikayeleri ve Üyelik**

Topluluk duygusu kuramının üyelik unsurunu ele almadan önce katılımcıların Discord'u nasıl keşfettiği ve neden Discord'da yer almayı tercih ettikleri bu başlık altında sunulmaktadır. Bu doğrultuda önce katılımcıların Discord'a giriş hikayeleri aktarılmakta sonrasında ise üyelik başlığı itibariyle katılımcıların Sithpedi sunucusu özelinde oluşturduğu aidiyet ve topluluk duygusu ifade edilmektedir.

#### 3.4.1.1. Katılımcıları Discord'a Katılım Hikayeleri

Katılımcıların Discord'u ilk nasıl keşfettikleri ve hangi amaçla Discord kullanmaya başladıkları "Geek İçerik Sunucularını Takip Etmek" ve "Discord'un İletişim İmkanlarından Faydalanmak" şeklinde iki kategori üzerinden aktarılmaktadır.

##### 3.4.1.1.1. Geek İçerik Sunucularını Takip Etmek

Araştırmada yer alan katılımcılar Discord'u ilk olarak geek içerik sunucularını takip etmek amacıyla keşfettiklerini ifade etmektedirler. Burada kastedilen geek içerik sunucuları katılımcıların ilgi duyduğu fantastik ve bilim kurgu yapımlar ile oyun sunucularından

oluşmaktadır. Bu doğrultuda K1 geek kültürü ile ilgili sevdiği eserler hakkında üretilen içerikleri takip etmek için Discord'a girdiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Geek kanalları diyebilirim. İçlerinde sevdiğim birkaç isim var. Onlar Twitch, YouTube'dan yaptıkları yayınlarında chat üzerinden Discord linkleri paylaşıyorlardı ve bazı yayın içeriklerinin ne olacağına orada karar verdiklerinden bahsetmişlerdi. Sadece canlı yayınları takip etmek yetersiz olduğu için hep Discord'dan iletişime geçiyorlardı işte. Öyle Discord'a girdim. Sonra Discord'a yavaştan takip ettiğim ve sevdiğim alanlarda bazı sunucuları takip etmeye başladım. Bilim kurgu için, frp için ya da sevdiğim dizi film kitap evrenleri var onlara yönelik sunuculara bakıyordum.”

K14 Discord'da Star Wars içeriklerini takip etmek amacıyla Sithpedi sunucusu üzerinden dahil olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Star Wars ilgimi çekiyordu. Wikipedia var Wikide makale okuyordum orada işte bir gün orada okurken altta Türkçe yazıyla karşılaştım. Türkçe Wiki varmış diye oraya girdim. Sithpedi'yi gördüm. Sonra bir tane Discord sunucusu olduğunu gördüm. Katıldım ve Wikiye yardım etmeye katılmışım aslında.”

K12 oyun gruplarının Skype yerine Discord'a doğru kayması sonucu Discord'u keşfederek dahil olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Benim için Discord serüveni önceden arkadaşlarla oyun oynarken her zaman Skype kullanırdık. İnanılmaz kapsamlı bir program olmasa da gayet işimizi görüyordu ve sanırım Türkiye'deki bu gamer kültürüne Discord'u yayan isim (özel isim) isimli Twitch yayıncısı. Çünkü ben ve arkadaşlarım (özel isim) takip ederdik eskiden. Hatta benim Twitch nickimi söylesek hatırlar falan kendisi konuşmuşluğumuz falan var. (özel isim) Twitch'de Discord kullanırken gördükten sonra bir arkadaşım 'böyle bir şey varmış hem metinler var hem serverlar var hem konuşabiliyorsun çok geniş bir şey bunu kullanalım' dedi. Bizde hani çekimser olarak çünkü Skype'a alışmıştık. Discrod kullanmaya başladık. Bıraktık bir süre sonra Discord'u ve Skype'a geri döndük. En sonunda yeni arkadaşlar katıldı grubumuza ve Discord'a geçtik tekrar. Discord'da en başta pek sunucularda takılmıyorduk. Özel dm gruplarındaydık. Genelde hiçbiri geek kültürü ile alakalı değildi. Genel sohbet üzerineydi. Geek kültürü ile ilgili Discord'da patlama bildiğim kadarıyla 2019 başlarında olmaya başladı. Özellikle Star Wars'ta. Discord kullanımım böyle başladı.”

#### 3.4.1.1.2. Discord 'un İletişim İmkanlarından Faydalanmak

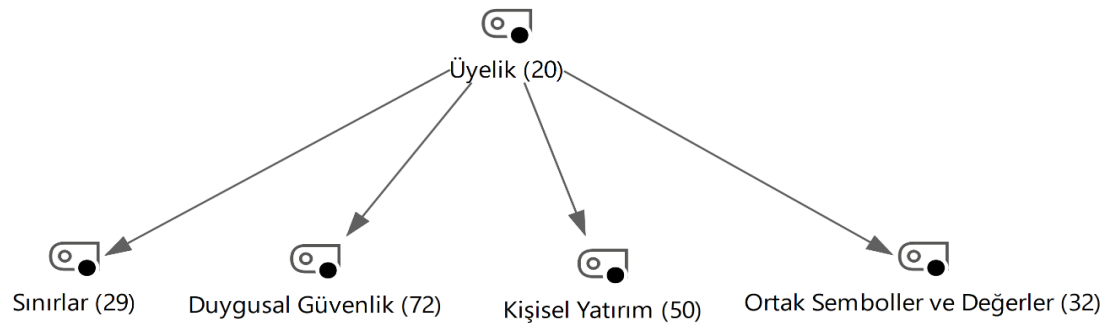
Katılımcıların Discord'a katılma hikayelerinin bir diğer nedeni Discord'un sanal topluluk oluşturmak için kapsamlı teknik imkanlar sunmasıdır. Bu teknik imkanlar veri paylaşım olanağı, kişiselleştirilmiş sunucu yaratma imkânı ve güçlü iletişim kanallarından oluşmaktadır. K15

Discord'a arkadaşlarının tavsiyesi ile girdiğini belirtmekte ve burada sosyalleşebildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Arkadaşlarım indirmişti. Dediler “hani biz bir arada toplanıyoruz sen de gel” dediler. Tamam dedim indireyim. Ben de kullanmasını falan kendim keşfedemedim. Yani arkadaşlarım yardımcı oldu, kullandırdı. Öyle bir alışkanlık oldu. Ben de her akşam orada olmaya başladım boş zamanlarımda. Neredeyse her gün giriyorum.”

“Discord sesler için sohbet odaların olması güzel oluyor. Dosya paylaşımı onlar çok rahat. Bu tarz faydalarını görüyorum. Kullanım rahat ve kolay sosyalleşebildiğin hani direk sosyal ortama giriyorsun merhaba merhaba. Sonra bitiyor, yani kolay sosyalleşmek. Kendi kişisel arkadaşlarında kişisel bir alan yaratabileceğin bir yer. Kendi özel alanı da yaratabiliyorsunuz. Sadece seni tanıyan insanlar da oluyor. Sana özgürlükler tanıyor. O yüzden hoşuma gidiyor, faydalarını kullanıyoruz.”

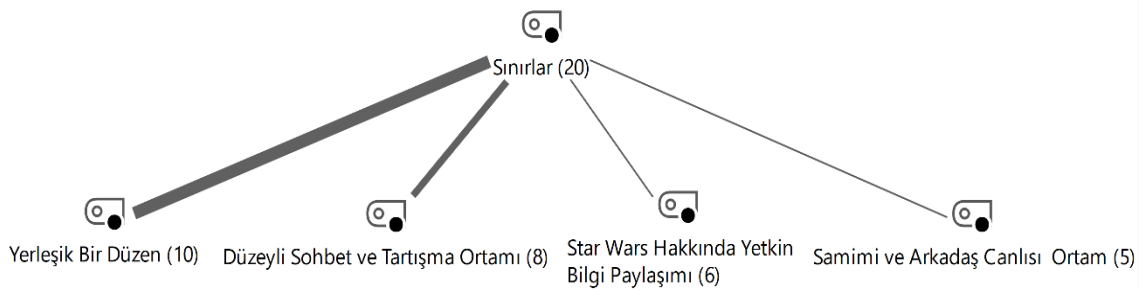
#### 3.4.1.2. Üyelik



**Şekil 12. Üyelik**

Üyelik aşaması topluluk duygusu kuramının ilk unsurudur. Üyelik aşamasında topluluğa ait olan ve olmayanın sınırları çizilmektedir. Üyenin topluluğa dahil olması için gerekli olan sistemler bu unsur içerisinde yer almaktadır. Bu sistemler topluluğun temsil ettiği değerler, topluluğun kuralları ve üyelere karşı olası beklentilerden oluşmaktadır. Üyelik aşamasında bu sistemlerin öğrenilmesi ve benimsenmesi katılımcının toplulukta yer edinebilmesi ve aidiyet kurabilmesi için oldukça önemlidir. “Sınırlar”, “Duygusal Güvenlik”, “Kişisel Yatırım”, “Ortak Semboller ve Değerler” üyelik aşamasının dört kategorisidir. Bu kategorilerden her biri üyenin topluluğa dahil olabilmesi için gerekli olan unsurları ortaya koymaktadır

##### 3.4.1.2.1. Sınırlar



**Şekil 13. Sınırlar**

Sınırlar unsuru topluluğun diğer topluluklardan ayrılan, farklı olan yanlarını ifade eden, biz ve ötekinin sınırlarının çizildiği bölümdür. Sınırlar ne kadar net olursa, oluşan aidiyet ve kimlik duygusu o kadar güçlenmekte ve üyeler arası iletişimin kalitesi artmaktadır. Bu doğrultuda katılımcıların gözünden Sithpedi sunucusunu diğer sunuculardan ayıran yanların neler olduğu bu başlık altında ele alınmaktadır. Katılımcıların gözünden bu farklar; “Düzenli İşleyiş”, “Saygılı ve Kavgadan Uzak Ortam”, “Star Wars Hakkında Donanımlı Olmak”, “Samimi Ve Arkadaş Canlısı Ortam” şeklinde kategorize edilmiştir.

#### 3.4.1.2.1.1. Düzenli İşleyiş

Araştırmada yer alan katılımcıların Sithpedi’yi tercih etmelerindeki en önemli faktör Sithpedi’nin oldukça düzenli, resmi ve organize bir işleyişe sahip olmasıdır. Bu bağlamda katılımcılar Sithpedi’nin diğer sunuculardan farklı olarak düzen oluşturma ve uygulama mekanizmaları özelinde oldukça gelişmiş olduğunu belirtmektedirler. Bu doğrultuda K2 Sithpedi’nin resmi yapısını onu diğer sunuculardan ayıran nokta olarak görmekte ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Bence Sithpedi’nin işleyişinin oturmuş olması, yönetimdeki kişiler belli bir olgunluğa erişmişler. Bunu hani bu böyle bu böyledir diye demiyorum. Başka girdiğim sunuculardaki yaş ortalaması daha küçük oluyor. Buna bağlı olarak davranış biçimleri sözcülerin kullanım tarzları falan değişiyor. Aralarına giremiyorsun belli bir fark olduğu için. Ama Sithpedi az çok resmiyete dökülmüş gibi, kurallar yerine oturmuş. Zaten partnerliği de aldığı için partner bir sunucuda olması gereken şeyler var. O yüzden çekinebileceğim bir şey yok. Mesela Sithpedi’de beni rahatsız eden kimse olmamıştı. Ama diğer sunucularda reklam olsun, o bu olsun daha fazla karşılaşıyorum.”

K8 ise Sithpedi’nin düzenli yapısının onu diğer sunucuların kaotik ortamdan ayırdığını şu sözlerle aktarmaktadır:

”Her şeye hemen hâkim oldum. Kullanımı kolayca neyin ne olduğu belliydi ve düzen vardı. Düzen olduğu için hemen adapte olabildim hani orası güzeldi. Böyle kaotik bir ortam yoktu. Yani diğer diğer topluluklarda küfür kıyamet kopuyor. Yani diyorsunuz ‘nereye geldim’ diye. Tabii diğer topluluklar bebek gibiyken hani gerçekten ağlak bebek gibi kavga ediyorlar. Hani yetişkin ortamı gibi böyle oturmuş oturaklı bir ortam burası.”

K12 sunucunun düzenli işleyişi, sunucuda kuralların uygulanmasına ve resmi tavra bağlamakta ve bu durumu şu sözlerle aktarmaktadır:

”Normatif olmayan bir sunucu, daha pozitif, kabullenici, herkesin rahat, kendine bubble yaratabileceği bir sunucu. Dediğim gibi bazen kavgalar çıkıyor ama birisi bir filmi beğenir, beğenmez ama hepsine saygı duymalı. Mesela ben çok fazla küfür yedim sunucuda da. Sunucu herkesin girebileceği bir sunucu olduğundan küfür vs yasak. Diğer sunucularda bizdeki kadar sıkı kural yok. Bizde korsan, küfür, dil, din ayrımı yasakları gibi genel bir topluluk sunucusundan bekleyeceğimiz her şey var. Diğer sunucularda göremiyorsunuz. Onlar kötü diye değil de sadece farkları söylemek için. Bastırılmış cinsiyetçilikten ötürü Star Wars’dan zevk alamaya, neyin neden yanlış olduğunu düşündüğümüzü anlatıyoruz. Pozitiflik yaratmak istiyoruz. [...] Diğerlerinden farkımız biraz daha resmi, pozitifiz. Diğerleri kadar sunucu olarak samimi olmasak da yönetim konusunda biraz resmiyiz. Olabildiğince hassas konulara değinmeyip, belli hassas konuları düzeltmeye çalışıyoruz ve daha pozitifiz, genel olarak farkımızın bu olduğunu düşünüyoruz.”

K13 Sithpedi’yi tercih etme nedeninin stabil yapı, gelişmiş organizasyon sistemi ve düzenli işleyişten kaynaklandığını söylemektedir. Sunucudaki düzenin sağlanmasında yönetim ekibinin önemine dikkat çekmekte ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Discord sunucusu ise baya organize. Bir sürü arka planda dönen şeyimiz var. Aslında bir çember var. Yaptığımız kontroller var. Bir de burada girdiğinde kimse benim tanıdığım değildi. İlk başta hiç kimseyi tanımıyordum ama ortamda kurulan stabil düzen ve dönen sohbetlerin kalitesi, ilgi çekiciliği bir de benim Star Wars’a olan ilgim Sithpedi’de durmamı etkiledi. Yönetim ekibi olarak biraz ilgiliiyiz. Bir durum olduğu zaman direk şey yapıyoruz, müdahale etmeye çalışıyoruz [...] Gelecek etkinliklerde neler yapalım diye bunlar üzerinde duruyoruz. Hep beraber bir şeyler yapmaya çalışıyoruz. Bizim sunucumuzda çok şey var ama organize, baya bir organizemiz. Mesela konu dışında olan yani herhangi bir kanalda olan mesaj silme işlemini veya mesajı değiştirme işlemlerini görebiliyoruz. Kim adını değiştirmiş bunları da görebiliyoruz. Atıyorum, A kişisi adını B yapmış bunu da görebiliyoruz. Not tutuyoruz diyebilirim.”

#### 3.4.1.2.1.2. Düzeyli Sohbet ve Tartışma Ortamı

Sithpedi’yi diğer sunuculardan ayıran bir başka önemli faktör ise sunucu içerisinde fikirlerin saygı çerçevesinde tartışılabilmesidir. Sithpedi’yi diğer sunucularla karşılaştıran katılımcılar Sithpedi’nin toksik topluluklardan oldukça farklı olduğunu ifade etmektedirler. Bu bağlamda K8 yaşı gereği daha olgun bir ortamda yer almak istediğini belirtmekte ve Sithpedi’deki sakin ortamının bunu sağladığını şu sözlerle ifade etmektedir:

”Bazı sunucular var işte oyunları oynayan, benden yaşça baya küçük olan kişilerin olduğu sunucular. Ya tabiri caizse toksik bir topluluk oluyor. Onlar biraz fazla rekabetçi ruhu mu desem işte onunla arsızlığın beraberinde getirdiği bir topluluk oluyor. Mesela onlardan uzak durmak istedim. Çünkü artık yaşım ilerledi ve hani gerçekten o toksikliği kaldıramıyorum yani. Ben böyle chill, daha böyle pozitif bir ortam arıyordum ve Sithpedi bunu çok güzel sağlıyor. Bu arada hani gerçekten ben çok çok nadirdir bir şeye sinirlenmem ve benle alakalıdır. Muhtemelen yaşadığım bir şey aklıma gelmiştir. Ona söyleniyordumdur. En fazla bu olur yani.”

K4 de Sithpedi’yi olgun sohbet ortamı nedeni ile tercih ettiğini şu şekilde ifade etmektedir:

”Bir kere diğer taraflara bakıyorum. Tabi sadece göz gezdim çok da oralarda şey olmadı. Yani muhabbetler lise muhabbetleri gibiydi. Sanki fazla giremedim. Burası iyi geldi. Konuşulursa Star Wars gerçekten iyi konuşuyor, iyi tartışılıyor. Diğer türlü genel sohbet kısmında da gerçekten mantıklı tartışmalar yapanlar var. Mantıklı şeyler söyleyenler var tabii goy goy dönüyor mu? Dönüyor. Yani o bile ayrı bir kalitede diğer sunuculara göre.”

K12 Star Wars sunucularında hâkim olan toksik kitleye Sithpedi’de yer vermemeye çalıştıklarını belirtmekte ve bu doğrultuda Sithpedi’yi ‘‘comfort zone’’ olarak tanımlamakta ve bu durumu şu sözlerle aktarmaktadır:

”Bunun için geek kültürüne inmem gerekiyor. Son üçleme çıktığından beri Disney nefreti var Star Wars topluluğunda. Star Wars Türkiye topluluğunda Disney nefreti inanılmaz yoğun, en başlarda başladığında bilemezdim bu kadar çok yoğun karşılaşmamıştık. [...] Bizim sunucumuzda biraz daha modern Star Wars fandoma uymak istiyorum. Yani Disney haterlığı, bastırılmış cinsiyetçiliği reddedip Star Wars’u Star Wars olduğu için seven, nefreti biraz daha azaltıp herkese güvenli bir alan comfort zone yapmaya çalışan bir topluluk.”

#### 3.4.1.2.1.3. Star Wars Hakkında Yetkin Bilgi Paylaşımı

Sithpedi’yi diğer topluluklardan ayıran ve sınırları belirginleştiren bir diğer faktör Sithpedi’nin Star Wars içeriklerini resmi bilgiler ışığında tartışmasıdır. K3 Sithpedi’de yer almasında etkili olan etmenin Wiki oluşumu olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:



”Star Wars Sithpedi Wiki. Wiki çok önemli bir kavram. [...] Bizler yabancı içeriklerden alıp birebir olarak Türkçe olarak kendi dilimize çevirip belki İngilizcesi iyi olmayan ya da belki Türkçe olarak erişmek isteyen kişilere olanak sağlıyoruz. İlk olarak buraya girdiklerinde de zaten Discord ortamınızın reklamı da orada bulunduğu ve insanlar daha fazla bilgiye ulaşmak adına aslında buraya giriş yapıyorlar. Şu anda aslında buradaki insanların konuşmasını seviyorum, konuları seviyorum ve hala öğrenecek çok şeyim oluyor bu evren hakkında. Bize ilk katılım sağlayan insanlar genelde sadece filmleri izlemiş, diziler ya da çizgi roman okumak isteyen bunlara yönelmek isteyen ve bunun sıralamasını bilmeyen. Çok fazla Türkçe içeriğe sahip olmak çok fazla Türkçe içeriği bulamayan insanlar. Biz de onlara buraya girerek tam buna olanak sağlıyoruz ya da gösteriyoruz bu şekilde olduğunu. Yani bunun en fazla çekiminin aslında Wiki olduğunu da düşünüyorum ki muhtemelen de öyledir.”

K4 de benzer bir şekilde Sithpedi’de Star Wars konusunda bilgi sahibi konuşmalar yapıldığını ve bu sebeple burayı tercih ettiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

”Burada lore hakkında çok konuşuluyor. Sürekli Star Wars hakkında konuşuluyor. Orda ama bakıyorum fazla yok hani Star Wars hakkında konuşulan. Bir de burada lore kadar da konu dışı var [...] Konuşulursa Star Wars gerçekten iyi konuşuyor, iyi tartışılıyor.”

K13 Sithpedi’nin doğru bilgi verme kaynağı olduğundan hareketle bu sunucuyu tercih ettiğini şu sözlerle aktarmaktadır.

”Şöyle bir olay var. Star Wars’da çok yanlış olan bilgiler popülerdir. Çok yanlış olan bilgiler doğruymuş gibi savunuluyor. Sithpedi de bunlara karşı ‘işte bu böyle değildir’ diye resmi Star Wars kaynaklarından bilgi falan sunuyor. İlk başlarda beni bu bağlamıştı. Sunucumuzun en önemli özelliği Star Wars’da doğru kaynak olarak öne çıkması, yazılan her şey gerçek bilgi. Türkiye’de birçok Star Wars topluluğu var bunların çoğunda yazılanlar yalan yanlış bilgiler oluyor ‘Bir tane karakter şu diğerinden daha güçlüdür’ gibi bunlar yanlış oluyor. Bizim sunucu resmi kaynaklardan alıntı yapıyor.”

#### 3.4.1.2.1.4. Samimi ve Arkadaş Canlısı Ortam

Sunucu üyelerinin Sithpedi’yi tercih etmelerindeki bir diğer önemli etmen sunucuda yer alan kabullenici, sıcakkanlı ve eşitlikçi ortamdır. Bu faktörlerden hareketle katılımcılar Sithpedi’nin güzel arkadaşlıklar edinmek için uygun bir ortam oluşturduğunu düşünmektedirler. K3 sunucuda karşılaştığı samimi ortamı şu sözlerle ifade etmektedir:

”Şöyle, ben Marvel Wiki yazarıyım. Aynı zamanda Sithpedi’de Wiki yazarlığı yaptım. Marvel Wiki’de de Türkçe Wiki yazarlığı yapıyordum. Marvel Wiki’de

Wiki yazarlığına başladım. Orada da önce arkadaş oldum. Daha sonra bana Wiki öğreten kişilerle tanıştım. Onların da yaşı benden küçüktü ama ben yaş kavramına çok inanan bir insan değilim. Bana kalırsa önemli olan kişinin karakteri, zekâ seviyesidir ve zekâ seviyesinin yaşa çok bağlı olduğuna inanamıyorum. Yaşantıya bağlı olduğuna inanıyorum. Kendisi (özel isim) benden küçük olmasına rağmen bir abi gibi bana Wikiyi öğretmişti ve kendisiyle de bir abla kardeşten çok kardeş kardeş gibiyiz. Sithpedi’de benim yaşında çok fazla kişi aralığı yok. Özellikle Sithpedi kurucusu da benden küçük olmasına rağmen kendisiyle abi kardeş gibiyiz. İlk katıldığım zaman dediğim gibi benim çekinme utanma, onlar çok fazla voice chat’telerdi ve onlar benden önce de bir arkadaşlık grubu içindeler. ‘Beni almazlar, dışlarlar’ diye düşünmeme rağmen çok rahat bir şekilde benimle muhabbet şamata gır gır. Yani Star Wars evreninden çok fazla bilgiler başladı. Star Wars hakkında kitaplar birbirimize hediye edip daha çok bilgi almaya başladık. ”

K6 Sithpedi’yi güzel, kalıcı ve cana yakın arkadaş ortamı nedeni ile tercih ettiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

”İnsanlar arkadaş canlısı. O yüzden tercih etme sebebi bu oldu. Burada gerçekten hayatımdaki en iyi arkadaşlıkları edindim diyebilirim. Herhangi bir sıkıntı çıkmadığı sürece ya da çok büyük bir kavga etmediğim sürece, ettiğimiz zaman da barışıyoruz. Genelde çok ciddi bir sıkıntı çıkmadığı sürece uzun süre gider diye düşünüyorum.”

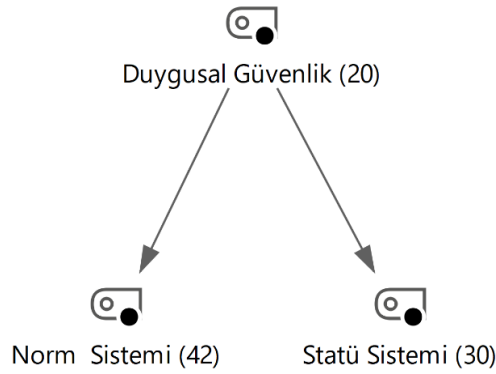
K20 ise sunucuda zaman geçirdikçe diğer üyelerle daha samimi bağlar geliştirildiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

”Bir kere burada fazla bulunmanızdan dolayı bir samimiyet oluyor. O önemli tabii zaman çok önemli. Onun haricinde başta ortama kaynaşmak tabii ki çok zordu ama zamanla tabii kabul oldu. Kabul görüyorlar insanlar sizi. Biraz daha sohbetlerde sesli sohbetlere de katıldıysanız daha iyi tanıyorlar insanlar sizi. Görüntülü konuşuyoruz vs. Yani Sithpedi’yi ayıran özellik yöneticileri diyebilirim. Sıcakkanlılık. Hani şey yok kimse kendini saklamıyor, herkes hayatını gösteriyor. Herkes açık ve bir sorun gözükmüyor yani görünürde. Yani çünkü bir insanın hesabının isminin fake olması bile beni tedirgin eder hâlâ gizlemesi veya. Bunlar önemli benim için.”

K5 ise Sithpedi’yi sıcak ve güzel iletişim kurulabilen bir ortam olarak şu sözlerle tanımlamaktadır:

”Farklı noktalar şöyle, çok sıcak bir ortam var. Burada üye sayısı çok fazla değil. Tam yeteri kadar. İnsanlar birbirleriyle gayet güzel iletişimler, gayet birbirlerini tanıyıp bildikleri bir ortam var.”

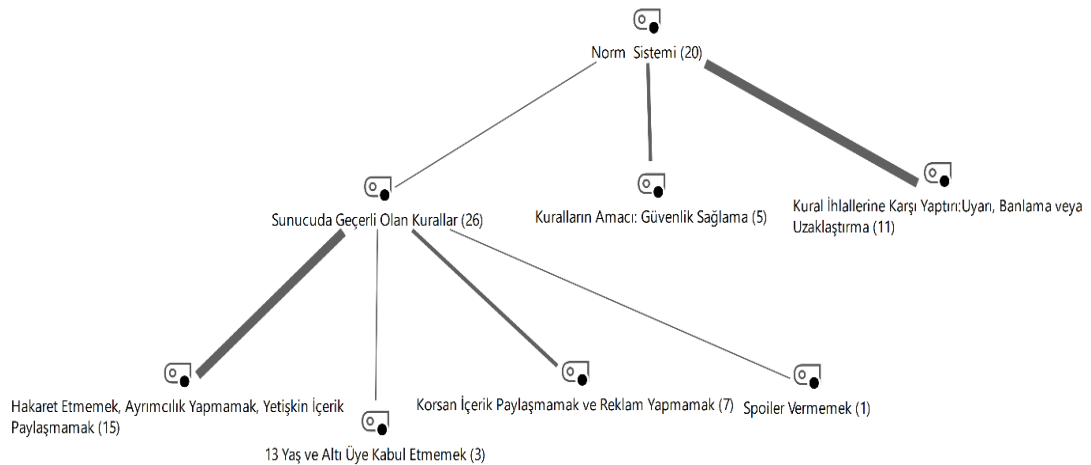
#### 3.4.1.2.2. Duygusal Güvenlik



**Şekil 14. Duygusal Güvenlik**

Topluluk duygusu kuramında duygusal güvenlik aşaması hem topluluğu çevreye karşıya koruyan hem de topluluk içi sınırlarda güvenlik sağlayan bir aşamadır. Topluluk güvenliğini sağlayan kurallar ve kuralları işleten temel mekanizmalar güvenliğin sağlanmasında etkilidir. Daha da önemli olan nokta, üyeler kuralları benimsedikçe topluluğa bağlılık ve aidiyet gelişmektedir. Bu sayede üyeler arası ve topluluk içi dayanışma ağları kurulmakta düzenli ve güvenli bir ortam yaratma imkânı doğmaktadır. Duygusal güvenlik aşaması fiziksel, sosyal ya da kültürel sınırlar özelinde sağlanabilmektedir. Bu çalışma da sanal topluluklarda kurulan aidiyet ilişkisini konu edinildiği için duygusal güvenlik aşaması sunucuda yer alan kural ve statü sistemleri üzerinden ele alınmaktadır. Bu doğrultuda “Norm Sistemi” ve “Statü Sistemi” başlıkları altında gerçekleştirilen kodlamalar topluluk duygusu kuramında duygusal güvenliğe denk düşen topluluğun güvenliğinin sağlandığı alana işaret etmektedir.

#### 3.4.1.2.2.1. Norm Sistemi



**Şekil 15. Norm Sistemi**

Her sunucu genel Discord kurallarına uymak şartı ile kendi sunucusunda geçerli olan kurallar sistemi oluşturma imkanına sahiptir. Aslında oluşturulan her kural ve dikkat çekilen her hassasiyet sunucuların genel vizyonunu, iklimini ve beklentilerini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda çalışma içerisinde Sithpedi'nin sahip olduğu norm sistemi sunucunun duygusal güvenliğinin nasıl sağlandığını da ifade etmektedir. Bu doğrultuda Norm sistemi üç ana başlık altında kategorize edilmiştir. Bu kategorizasyonlar; "Sunucuda Geçerli Olan Kurallar", "Kuralların Amacı: Güvenlik Sağlamak", "Kural İhlallerine Karşı Yaptırım: Uyarı, Banlama veya Uzaklaştırma" üzerinedir.

#### 3.4.1.2.2.1.1. Sunucuda Geçerli Olan Kurallar

Sunucuda geçerli olan kurallar başlığı altında Sithpedi sunucusunun sunucu düzeni ve güvenliliğini sağlamak amacıyla koyduğu kuralları sunulmaktadır. Bu doğrultuda "Hakaret Etmemek, Ayrımcılık Yapmamak, Yetişkin İçerik Paylaşmamak", "Korsan İçerik Paylaşmamak Ve Reklam Yapmamak", "13 Yaş Ve Altı Üye Kabul Etmemek" ve son olarak "Spoiler Vermemek" topluluğun temel kurallarıdır.

#### ***"Hakaret Etmemek, Ayrımcılık Yapmamak, Yetişkin İçerik Paylaşmamak"***

Sithpedi sunucusunun en dikkat çeken kuralı sunucu içerisinde üyelerin birbirlerine saygı duymalarını sağlamak ve huzurlu bir ortam yaratmak adına üyeler arası iletişim hassasiyetlerine dayanmaktadır. Bu hassasiyetlere dayanan kuralları Discord'un da uygulanmasını zorunlu tuttuğu kurallardır. Ancak bu kuralların uygulanabilirliği noktasında gösterilen başarı Sithpedi sunucusuna ait olmaktadır. Bu doğrultuda K13 bu kuralları şöyle aktarmaktadır:

"Sunucuya girmeden önce insanların okuması gereken metin ve belli başlı kurallar var. Bunlar çoğu yerde de var ama bizim için fazla hassas. Çünkü Sithpedi şu an Discord partneri olarak geçiyor. Discord'un öne çıkardığı sunuculardan birisiyiz. Kesinlikle cinsel içerik olmayacak, dil, din, siyaset muhabbetleri olmayacak. Siyaset bazen olabiliyor parti olarak değil de ülkenin bir sorunu varsa onu da fazla uzatmayız. İnsanların birbirlerine hakaret etmelerine izin vermiyoruz ya da birinin kişisel bilgilerinin yayılmasına izin vermiyoruz kişinin izni yoksa. Korsan içeriğe, drama çıkarılmasına izin vermiyoruz genelde. Ortamı olabildiğince stabil, saygılı ve düzgün tutmaya çalışıyoruz. Kurallara uymayanları atıyoruz sunucudan."

K8 ise kuralların gündelik hayattaki görgü kurallarının bir yansıması ve benzeri olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

”İşte bizim de bizim de günlük hayatımızdaki topluluklar gibi genel kurallarımız var. Genel görgü kuralları gibi. Küfretmeyin. Yani tabii ki insanların ağzından kaçıyor. Hani sesli kanallarda kaçıyordu. Birine kişisel olarak etmek, yazılı chat’ata kesinlikle etmemek, ki bence yazılı chat’ta gerçekten edilmemeli. Hani sözlü de yine bir fark edersiniz, durursunuz ama yazılı hatta ben açıkçası kabul etmem. Mesela admin olarak da kişi olarak da kabul etmem. Kişilerin kendilerine has olan özellikleri din, dil, ırk ve hani siyasi düşünceleri hakkında konuşmak, kişilerin kendi özel kişisel bilgilerini yayınlanması ki bu zaten siper bir suç. Bu tarz hani hem genel yasada olan hem Discord’un kendi kurallarında olan şeyler var. Onun harici bir şey yok. Yani herkes katılabiliyor.”

K3 Sunucuda yer alan kuralların tartışmayı engelleyen ve birlikte vakit geçirmeyi kolaylaştıran etmenler olduğunu düşünmekte ve bu durumu şöyle aktarmaktadır:

”Onun dışında genelde Sithpedi’nin kuralları olarak, tartışmadan uzak, politik konulardan uzak, ırk, cinsiyet ya da dini konulardan uzak konuşmalar gerçekleştirmemiz gerekiyor. Çünkü bunlar tartışmalara yol açarak insanların birbirine karşı olmasına sağlayan şeyler. Ve biz bunları tamamıyla Sithpedi’den uzaklaştırmaya, sadece insanların beraber vakit geçirmesini, iyi vakitler geçirmesini sağlamak istiyoruz.”

#### **“Korsan İçerik Paylaşmamak ve Reklam Yapmamak”**

Bu başlık altında Sithpedi’nin resmi olmayan içeriklerin paylaşılmasına ve izinsiz reklam yapılmasına karşı koyduğu kuralla yer verilmektedir. Bu bağlamda K4 Sithpedi’nin korsan paylaşımı noktasında oldukça katı bir tutum sergilediğini düşünmekte ve bu durumu şöyle aktarmaktadır:

”En çok tartışılan tabii ki de korsan kısmı kuralı. Diğer sunucularda hiç önem verilmez ama bence önem verilmesi güzel. Yani biz eğer bu seriyi seviyorsak bunu üretene de saygı duyup değer vermeliyiz. Ne kadar durumlar kötü de olsa sonuçta sevdiğimiz bir şey yani içerik.”

K20 kendi özel ilgisinden hareketle Sithpedi’nin korsana karşı tutumundan memnun olduğunu şöyle ifade etmektedir:

”Yine en hoşuma gidenlerden biri korsan içeriğin yasak olması. Kesinlikle kendimde bir koleksiyoner olarak çok rahatsız oluyorum böyle ücretsiz ulaşmaya çalışanlara. Çünkü bir emek var ortalıkta kesinlikle.”

#### **“13 Yaş ve Altı Üye Kabul Etmemek”**

Discord temelde 13 yaş ve üzeri bireylerin kullanımına açık olan bir platformdur. Bu başlıkta ise Sithpedi'nin 13 yaş ve altı bireylerin sunucuda yer almaması konusunda gösterdiği hassasiyet ifade edilmektedir. K3 13 yaş yasağına Sithpedi'nin partner bir sunucu olması dolayısıyla önem verdiklerini şu sözlerle ifade etmektedir:

”İlk olarak Sithpedi de bir Discord partnerliği gerçekleştirdiği için ilk olarak yaş kısıtlamanız var. Discord'un genel bir yaş kısıtlaması. 13 yaş ve üzeri kişilerin katılımını sağlaması gerekiyor.”

### **“*Spoiler Vermemek*”**

Spoiler kavramı üretilen içerikler hakkında sürpriz bozan detaylar vermek anlamına gelmektedir. Sithpedi bu durumun önüne geçmek ve üyelerin keyfini bozmamak adına önemli bir hassasiyet geliştirmiştir. K12 yeni çıkan içerikler hakkında bir süre konuşma yasağı olduğunu şöyle ifade etmektedir:

”Geek kültürü nedeniyle spoiler yasağı. İçerik çıktıktan sonra 2 haftalık spoiler yasağı oluyor.”

#### **3.4.1.2.2.1.2. Kuralların Amacı: Güvenlik Sağlamak**

Yukarıda ifade edildiği üzere Sithpedi'de uygulanan kurallar belirli bir amaç için konulmaktadır. Bu amaç duygusal güvenliğin sağlanmasına hizmet etmektedir. topluluk duygusu kuramına göre topluluklarda duygusal güvenlik fiziki bir mekân üzerinden ya da formal/informal kurallar üzerinden sağlanmaktadır. Katılımcıların ifadesi kuralların topluluk içi güvenliği ve sakinliği sağlamayı amaç edindiğini ortaya çıkarmaktadır. K13 bu durumu şöyle ifade etmektedir:

”Şöyle, evet, diğer bir kere diğer sunuculara göre Sithpedi baya büyük bir topluluk. Şu an sunucuda çok fazla Star Wars'u da her yaşta kişi seviyor. Bizim şu an hitap ettiğimiz belli bir kesim yok. Biz herkese açığız tabii. Böyle olunca da mecbur bir düzen kurmamız gerekiyor. Yani burada kaos istemeyiz. Çok ağzı bozuk bir yerde olmasını istemeyiz. Yani buranın belli bir kalitenin üzerinde olmasını istiyoruz. Yani insanların yapıcı ve düzgün bir şekilde tartışmalara katılmasını sonuçta vakit geçirmesini istiyoruz. Öyle söyleyebilirim yani burası belli bir gruba özel bir yer değil. Herkesin girebildiği bir yer ve biz herkese uygun bir yer olmalıyız. Ortamdaki düzeni korumak gerekir. İnternet olduğu için kimse yüz yüze gelmiyor. Bu platformda herkes kendini saklayabiliyor ve insanlar çok daha rahat konuşabiliyor. Çok rahat küfredebilirler, birbirlerinin bilgilerini sızdırabilir ya da problem çıkartabilirler. Tartışmalar büyük kavgaya dönüşüyor. Bu da huzursuzluk

yaratıyor. Kimse bir kanalda uzun uzun küfür kavga okuma zorunda değil cinsel içerik görmek zorunda değil bunun içinde kurallar gerekiyor.”

K3 yönetim harici sunucu içerisinde yer alan üyelerin de kurallara uyulması için oldukça özenli davrandığını belirtmekte ve bu durumu ortalak bir değer paylaşımı olarak yorumladığını şu sözlerle ifade etmektedir:

”Topluluk şu an büyük bir topluluk, çok fazla kişiyi barındıran bir topluluk ve barındırdığı için de şu anda çoğu Discord sunucusu tarafından aslında bilinen bir topluluk haline geldi. Çünkü sadece Discord’a değil, Star Wars Türkiye Wiki gibi siteleri de şu an bizler yönetiyoruz ya da bizler duruyoruz. Instagram üzerinden de çok fazla reklamımızı yapıyoruz. Ya da Star Wars hakkında çok fazla paylaşımlar gerçekleştiriyoruz. Artık az çok herkes kimin ne olduğunu biliyor ya da bu ortamın nasıl olduğunu biliyor ve şöyle de bir durum var, insanlar ilk girdiklerinde çekiniyorlar ama şu anda bizimle beraber olan kitlelerin çoğu çok uzun zamandır bizimle olan insanlar. Ve bu yüzden artık neye uymaları gerektiğinin farkındalar ya da dışarıdaki görgü kurallarına uydukları gibi burada da uymaları gerektiğini biliyorlar. [...] Çünkü onlar da bize değer vermeye başladılar. Biz onlara değer verdiğimiz kadar. Ve bizimle beraber konuşmaya devam etmek adına, beraber olabilmemiz adına buna dikkat ettiklerini düşünüyorum.”

#### 3.4.1.2.2.1.3. Kural İhlallerine Karşı Yaptırım: Uyarı, Banlama veya Uzaklaştırma

Duygusal güvenliğin sağlanmasında kuralın kendisi kadar kural ihlali karşısında gösterilen yaptırımlar da önemli olmaktadır. Bu sayede sunucuda yer alan üyeler ve sunucunun kendisi korunma altına alınmaktadır. Katılımcıların ifadelerinden hareketle Sithpedi’de duruma ve olaya göre farklılaşan yaptırımlar uygulanmaktadır. Örneğin K2 Sithpedi’de kural ihlallerine karşı uygulanan yaptırımları şu şekilde aktarmaktadır:

”Genelde çok çok ileriye giden şeyler nadiren denk geliyor. Arada sırada raid oluyor. Tonlarca kişi bir anda girip rahatsız etmeye başlıyorlar. Ya da boş salona girip birkaç kişiyi rahatsız ediyorlar, bağırarak. Bunları direkt banıyoruz. Bunu yapan bir daha yapar. [...] Ya da hakaret eden kişileri siliyoruz, susturuyoruz, geçici olarak uzaklaştırıyoruz. Bunun gibi duruma göre neler yaptığımız değişiyor. Eğer bir kişiye önceden şans verdiğimiz hala devam ediyorsa yönetimde konuşuyoruz ‘ne yapabilir? Atalım mı kalıcı olarak? Geçici süre olarak banlayalım mı?’”

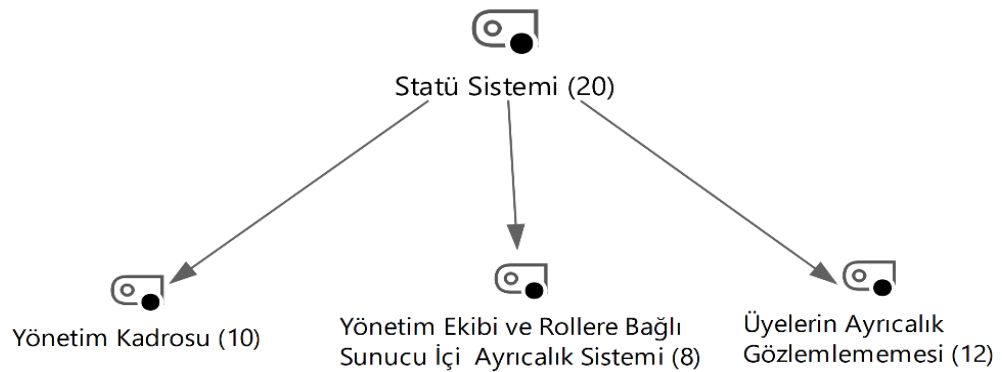
K19 yaptırımların moderatörler aracılığı uygulandığını şu şekilde aktarmaktadır:

”Genelde tartışmalardan doğan hakaret ve küfür sorunlar oluyor. Moderatörler ilgili kişilere yaptırım uygulayarak ve uyarak sorunu çözerler.”

Üyelerin toplulukla bütünleşesi arttıkça kendileri de topluluğun güvenliği sağlamak ve topluluğa bir katkı yapmak istemektedir. Üyeler kurallara uydukları gibi kuralların uygulanması konusunda hassasiyet sahibi olmuşlardır. K12 sunucuda yönetim harici üyelerinde sunucu düzenini sağlamak adına katkı yapmakta olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Yönetim her zaman aktif. Discord açık bir ekranda. Botlar engelliyor ve beklemediğim bir şekilde -ama duyunca normal geliyor- üyeler yönetim olarak davranıyor. Üyeler bir kural ihlali olunca ya bize haber veriyor ya da uyarıyor. Üyeler de sunucu moderasyonunun yönetilmesini sağlıyor. Üyeler ‘bunu sil, kanka kaldır bunu’ deyip bizi etiketliyorlar. Otomatik bir operasyon sistemi kuruluyor. Üyeler de sunucu kurallarına değer veriyor çünkü. Bu işi hobi olarak görüyoruz ve her şeye de yetişemiyoruz.”

#### 3.4.1.2.2.2. Statü Sistemi



**Şekil 16. Statü Sistemi**

Statü Sistemi de norm sistemindeki gibi ikinci bir duygusal güvenlik sağlama aracıdır. Bir üst başlıkta ifade edildiği gibi sunucunun yönetim ve moderasyon ekibi denetleyici ve kural uygulayıcı bir mekanizmadır. Bu başlık altında topluluğun yönetim yapısı, yönetimin kademeleri ve ayrıcalıkları değerlendirilmektedir. Aynı zamanda bu değerlendirme topluluğun ne tarz bir işleyiş sistemi olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda; “Yönetim Ekibi ve Kadrosu”, “Yönetim ve Rollere Bağlı Ayrıcalıklar” ve “Üyelerin Bir Ayrıcalık Gözlemlememesi” üzerinden üç kodlama gerçekleştirilmiştir.

##### 3.4.1.2.2.2.1. Yönetim kadrosu

Discord’da yer alan her sunucu kendi kural sistemlerini oluşturabildiği gibi kendi yönetim kadrosunu da oluşturabilmektedir. Yönetim kadroları sunucunun teknik yapısını inşa etmekte,



kuralları denetlemekte ve gerekli yaptırımları uygulamaktadır. Bu doğrultuda yönetim kadrosunun yetki ve becerileri ne kadar kapsayıcı olursa, sunucuda sağlanan düzen ve güven o denli kuvvetlenmektedir. Bu durum doğrudan duygusal güvenliğin sağlanmasına ve üyelerin kendilerini topluluğa ait hissetmelerine katkı yapmaktadır. K13 sunucunun genel yönetim yapısının temelde 3 görev üzerinden dağıtıldığını şu şekilde aktarmaktadır:

”Yönetimde ise dört tane rol var: *şövalye, modaretör, jedi yüksek konseyi ve seçilmiş kişi* şeklinde. *Şövalye* yeni alınan. Yeni yeni yönetimde olmayı öğreniyor, *moderatörler* ortama daha hâkim. *Jedi yüksek konseyi* dediğini sorgulamadığımız kişiler ve *seçilmiş kişi* de kurucu. Aslında bizim bayağı bir rolümüz var.”

K3 yönetim ekibine girmek için üyede aranan özellikleri ve yönetim ekibinin kendi içinde işleyiş mekanizmasının eşitlikçi ve liyakat dayalı olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

”Şöyle. Şimdi buradaki çoğu kişi yeni. Yönetimdeki çoğu kişi yeni değil ve hemen girdiği gibi yönetime alınmıyor. Tabii ki de öncelikle herkes birbirini tanımaya çalışıyor. Kim olduğunuz, nasıl olduğunuz arkadaş ediniyoruz. Arkadaş edindikten bir süre sonra arkadaş edindiğimiz için tabii ki de yönetime alınmıyoruz, bunu karşılayabiliyor muyuz? Yönetim şartları neler? Örnek veriyorum. Duygusal bir durum anında duygusal düşünmemek yerine daha somut düşüncelere varmak, bir kavga durumunda bir tarafa katılmamak ortada olmak ve iki tarafı da sakinleştirmeyi bilebilmek. Bu tarz durumları karşılayabileceğine inandığımız durumlarda yönetime kişiler alıyoruz.”

#### 3.4.1.2.2.2. Yönetim Ekibi ve Rollere Bağlı Sunucu İçi Ayrıcalık Sistemi

Sithpedi sunucusu Discord'un sunduğu imkanlar dahilinde üyelerin aktiflik durumları ya da ilgileri doğrultusunda kendilerini temsil eden roller vermektedir. Yine de her Discord sunucusu kendi rol ve ayrıcalık sistemi oluşturabilmektedir. Bu ayrıcalık sistemleri topluluk içi dayanışma ve hiyerarşi ilişkilerini bize sunmaktadır. Bu durum ise toplulukta kurulan karşılıklı etkileşimlerin ve üyenin topluluğa duyduğu aidiyet hakkında ipucu vermektedir. Bu rollerin neler olduğu, rolleri edinme koşulları ve rollerin amacının ne olduğu bu kodlama başlığı içerisinde ifade edilecektir. K5 Sithpedi'de Star Wars ve genel geek içerikleri hakkında roller verildiğini şu sözlerle açıklamaktadır:

”Star Wars'a özel roller veriliyor, seviye atladıkça. Arada tabii bazı yarışmalar düzenleniyor. Yarışmalarda kazanırsan 5,10 level direk atabiliyorlar. Onun dışında bir ayrıcalık olduysa da ben görmedim (gülüyo). Hemen bir bakayım. Ben mesela kıdemli kaptan rolüm var benim. Onun dışında direkt seviye rolleri var. Onun dışında

serbest roller adı altında Star Wars'daki çeşit çeşit karakterlerin rollerini alabiliyorum işte.”

K4 sunucu içerisinde bazı özel sohbet kanalları olduğunu ama gerekli samimiyet sonucu kanallara girilebildiğinden şu şekilde bahsetmektedir:

”Şimdi yönetim kanalına niye herkes girsin. Ya da insanlar iki arkadaş özel konuşmak isterler. İki kişilik kanala geçerler. Onun dışında pek bir şey yok. Bir tek yönetim kanalı şey kilitli, bazen ona da alıyorlar. Hani goy goy veya eğlenceli bir sohbet muhabbet dönüyorsa. Ben isterdim mesela ‘beni de çekebilir misiniz?’ diye alırlardı yanlarına. Baya zevkli alırlardı, alırdık, eğlenceli olurdu.”

#### 3.4.1.2.2 2.3. Üyelerin Bir Ayrıcalık Gözlemlememesi

Bir önceki başlıkta ifade edildiği üzere sunucuda rol kazanma ve yönetim ekibine girme konusunda birtakım ayrıcalıklar gözlemlenmektedir. Ancak çalışmada yer alan katılımcılar bu ayrıcalıkların etkisi ciddi boyutlarda hissedilen bir ayrımlaşma yaratmadığını belirtmektedir. K3 sunucunun hiçbir üyeyi ayırmadığını ve herkesi sahiplenici bir tavır takındığını şu sözlerle aktarmaktadır:

”Sunucu içerisinde ayrıcalık olarak bir ayrıcalığa sahip olduğumuzu söyleyemem. Benim için dediğim gibi maneviyat çok önemli ve ben şu anda Sithpedi’deki çoğu kişiden o maneviyatı öyle aldığımı söyleyebilirim. Ben daha yönetim ekibinde bile olmadan önce biz Sithpedi olarak İstanbul’da bir buluşma gerçekleştirdik. Herkesi çağırdık ve hep beraber yönetim ekibinde olsun olmasın hiç fark etmez, sitenin içerisinde bulundurarak bu ortamı bir katkı sağlamış, içinde bulunarak bile bir katkı sağlamış herkesi çağırdık ve büyük buluşma gerçekleştirdik. Örnek veriyorum, biliyorsunuzdur GİST gibi etkinlikler düzenleniyor. Buraya çağırıp hep birlikte orada toplanıp cosplayleri geziyoruz, oyunları geziyoruz vs. ilk olarak etkinliklerde buluşma gerçekleştirdik. Birbirimizi daha yakından tanıdık, daha çok gördük ve ben oraya ilk katıldığımda daha çok yakın olmamama rağmen 2, 3 aylık bir arkadaşlık ortamı olmama rağmen benim önüme en sevdiğim evren kitapları falan koyulmuştu ve ben hüngür hüngür ağlamıştım (gülüyor). Çok tuhaf gelecek ama benim için çok önemliydi. Ben E (özel isim) denen bir evreni çok seviyorum. Ejderhalar vs. Önüme bu kitap konulmuştu ve ben şok geçirmiştım. ‘Hani bu nasıl olabilirsiniz? Bunu nasıl öğrendiniz?’ tarzında. Ya o günden sonra zaten benim için maneviyat katları kat ve kat arttı. Buluşmaları gerçekleştiriyoruz, fotoğraflar çekiniyoruz. Bir konser ise konsere gidiyoruz. Etkinlikten etkinliğe gidiyoruz. Orada da Star Wars sevenleri görüyoruz, davet ediyoruz. Discord’u söylüyoruz ya da kendisini davet ediyoruz. Türkiye’deki Star Wars’u büyütme çalışıyoruz. Çünkü neden büyümesinin neden olmasın? Bu şekilde.”

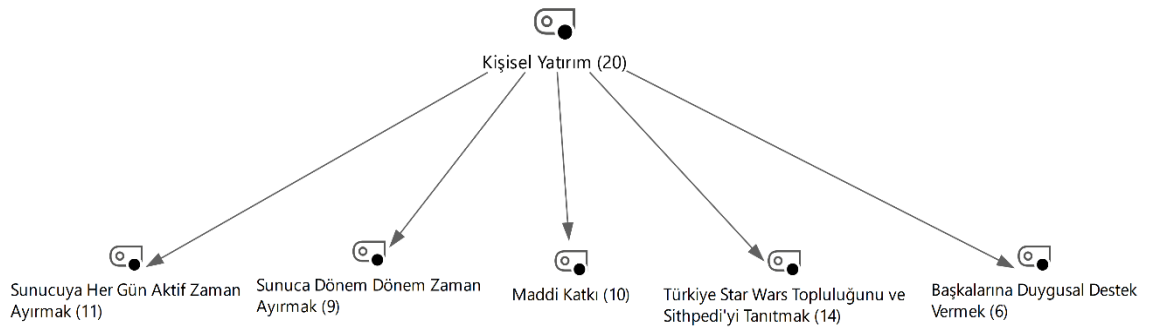
K7 de benzer bir şekilde bir ayrıcalık hissetmediğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Açıkçası böyle nasıl desem bir statü hissetmedim ben. Herkes normal sanki benim gibiydi. Girdiğim an öyle hissettim. Şu anda öyle hissediyorum bu şekilde.”

K17 ayrımcılık gözlemediği gibi sunucu ile kaynaşma olanaklarının her zaman açık olduğunu şu şekilde ifade etmektedir:

”Gözlemediğim kadarıyla yok. Elbette sunucu içinde çok vakit geçirenler birbirini tanıdığı için kendi aralarında sohbet ediyorlar ama bu sohbete dahil olmak o kadar da zor değil.”

### 3.4.1.2.3. Kişisel Yatırım



**Şekil 17. Kişisel Yatırım**

Topluluk Duygusu Kuramının kişisel yatırım unsuru hem üyenin kendisine hem de üyenin topluluğu yaptığı katkıların karşılıklı bütünleşmesidir. Üye ve topluluk arasında yapılan bu karşılıklı katkı ise kurulan aidiyeti ilişkisini güçlendirmektedir. Bu doğrultuda kişisel yatırım unsuru; “Sunucuya Her Gün Aktif Zaman Ayırmak”, “Sunucuya Dönem Dönem Zaman Ayırmak”, “Maddi Katkı”, “Türkiye Star Wars Topluluğunu ve Sithpedi'yi Tanıtmak” ve “Başkalarına Duygusal Destek Vermek” şeklinde ifade edilmektedir.

#### 3.4.1.2.3.1. Sunucuya Her Gün Aktif Zaman Ayırmak

Bu başlıkta neredeyse her gün sunucuya giren ve vakit geçiren katılımcıların ifadeleri yer almaktadır. Bu doğrultuda K13 sunuca her gün vakit geçirdiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

” Ya ben her gün buraya bakıyorum. Ama saat söylemeye kalksam, o biraz gününe göre değişiyor. Şöyle söyleyeyim, o gün evde isem yaptığım bir şey yoksa Sithpedi açık benim ikinci monitör arka planda duruyordur. Oraya gün boyu böyle bakarım.

Arada sık sık bakarım. Hani bir 10-15 dakikada bir falan sohbet döndüğü oluyor. Sesli kanala girdiğimiz oluyor. Okula gidiyordum mesela üniversiteye gittiğimde telefonumdan açıp kapatıp bakıyorum bir şey dönüyor mu, dönmüyor diye. Onun haricinde genelde bilgisayar başında olduğum için hem de yazılım okuduğum için bilgisayarda geçiyor benim hayatım. O yüzden sık sık bakıyorum diyebilirim yani. Aktif olarak konuşma kısmı 2 saati geçmez, ama yönetimde olunca günün büyük bir çoğunluğunu ayırıyorum.”

K20 Sithpedi’ye yaz aylarında daha sık olmakla birlikte genelde her gün girdiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Yazları genelde çok daha fazlaydı. Tabii ki şöyle söyleyeyim, bir düşünüyem. Şöyle katıldığım zaman düşünüyem, tam pandemi zamanlarına denk geliyor o zamanlar tabii tüm günüm geçiyordu buralarda. Daha sonra tabii günde muhtemelen 2,3 saate düşünmüşümdür. Şu sıralar mecburen yarım saat falan bakabiliyorum. Ama hani sabah akşam ne zaman telefona geçsem Whatsapp’tan falan önce Discord’a giriyorum diyeyim yani. ”

K20 bir süre sunucuda yer almaya ara vermeyi düşündüğünü ama bunu gerçekleştiremediğini şu sözlerle ifade etmektedir:

”Ben bir yıl yokum dedim. Ertesi gün döndüm çünkü yani her ne kadar her şeyi sileyim ama yine de Whatsapp ve Discord’u bir şekilde tuttum yani çünkü illaki bir şey oluyor. Hani bu Star Wars’la ilgili olsun insanlarla sohbet olsun bir ihtiyaç oluyor. Bu konuda sınav senesi önemli evet ama o iletişimi de ihmal edersem hani yapabildiğim tek şey bu. Bunu da ihmal edersem iyice çökerim dedim. Yani bana iyi geliyor çünkü.”

#### 3.4.1.2.3.2. Sunuca Dönem Dönem Zaman Ayırmak

Geleneksel ve modern dönemde değişen topluluk yapıları sonrası bireyler çok daha akışkan ve değişken bir şekilde topluluklarda yer alabilmektedir. Yeni kabileleşme kavramına uygun bir şekilde topluluklara katılımında süreklilik aranmamakta, bireylerin kesintisiz bir şekilde topluluğa dahil olma zorunluluğu bulunmamaktadır. Bireyler kendi tercihleri doğrultusunda topluluklara dahil olmakta ya da çıkmaktadırlar. Bu doğrultuda bazı katılımcıların dönem dönem topluluğa girdiği sonrasında ise uzun ya da kısa süreli olarak topluluktan uzaklaştıkları sonucuna ulaşılmıştır. K4 şu an sunucu da çok aktif bir zaman geçirmediğini şu şekilde ifade etmektedir:

“Şu aralar hiç. Ama öncelerden her zaman oradaydım. Hep oradaydım. O dediğim 2022, 2021 zamanları. ”

K4 sunucuda uzun bir süre uzak kaldıktan sonra geri döndüğünde herhangi bir farklılık ya da soğuma olup olmadığına dair sorulan soruya bir değişim olmadığı yönünde şu sözlerle yanıt vermiştir:

“Yok Sithpedi yine aynı Sithpedi’ydi.”

K6 sınav senesi olması nedeniyle önceliklerini baştan değerlendirip sunucuda yer almaya bir süre ara verdiğini şu sözlerle anlatmaktadır:

“Geçen senelerde yaklaşık 2 buçuk saat falan geçiriyordum. Ama hani sadece ekrana bakarak değil, arkada falan kalıyordu. Ya da biri etiketlediği zaman falan girip bakıyordum. Bu sene YKS sınavına gireceğim. O yüzden neredeyse hiç girmiyorum denebilir. Hatta sunucudan falan çıktım bir ara dikkatimi dağıtıyor falan diye. O yüzden bu sene çok fazla vakit geçirmemek zorundayım. Mecburen.”

K10 sunucuda bulunma nedeninin içerikler olduğunu ve içerik yoğunluğuna göre sunucuda aktif olduğunu şu şekilde ifade etmektedir:

“Şöyle söyleyebilirim, sevdiğim bir içerik ilgilendiği bir içerik varsa geliyorum. Yoksa onun dışında çok uzun süre pasif kaldığımda oluyor. O yüzden hani belli bir saatle sınırlanamayacağım.”

Benzer bir şekilde K1’de içerik takip etmek için sunuya dönem dönem girip çıktığını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Değişiyor. Konar göçer bir şekildeyim hatta. Star Wars içerikleri olduğunda çok yoğun kullanıyorum. Mesela geçenlerde Andor geldi, Bobo Fett geldi. Her gün günü gününe takip ediyordum yorumları, haberleri. Hep birlikte herkes diziyi bekliyor sonra dizi hakkında konuşmak hypelanmak bunları anı anına yaşamayı seviyorum.  
..”

#### 3.4.1.2.3.3. Maddi Katkı

Maddi katkı başlığı altında üyelerin sunucu içerisinde herhangi bir maddi ödeme yapıp yapmadığını sunulmaktadır. Katılımcıların sunucuya gerek Discord Nitro gerekse topluluk etkinlikleri amacıyla maddi katkılarda bulunması topluluğun gelişimi için yapılmaktadır. Katılımcıların topluluğu düşülerek yapmış olduğu bu katkılar hem topluluğa bir yatırım olmakta hem de bu eylemi gerçekleştiren katılımcıların topluluğa aidiyetini temsil etmektedir. K8 Discord

Nitro kullanarak sunucunun daha iyi teknik imkanlara sahip olması için maddi katkı yaptığını ve bunu bir zorunluluk hissetmeden vefa borcu olarak tanımladığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Yani dolaylı olarak. Bir şeyim var yani Nitro aracılığıyla serverı boostlayabiliyorsunuz hani Yeni özellikler gelebiliyor ya benim Discord Nitro vardı zaten. Ben de 2 tane boost hakkımı bu server’a bıraktım. [...] Ama hani dolaylı yoldan hani teknik olarak bir para hiç istenmedi de benden. Bende vefa borcu gibi diyeyim. Bütün çünkü üyeler yararlanabiliyor ya herkes de yararlınsın.”

K20 sunucunun üyelere özellikle maddi bir beklentisi olmadığını şu şekilde ifade etmektedir:

“Hayır, bu kırmızı çizgi gibi bir şey. Maddi bir olay dönmüyor Sithpedi’de. Sunucuda ya da internet sitesinde tamamen gönüllülük esasıyla çalışıyor. Şöyle söyleyeyim nitro bastın mı? Muhtemelen 3 yıl içerisinde illaki yapmışımdır ama özel olarak Sithpedi’ye şey yapayım bir katkı yapayım, başışın olsun şeklinde yapmadım. Kendim kullanmak istediğim için aldım. Hazır Sithpedi de benim en çok bulunduğum kanal sunucusuydu. Buraya bastım o şekilde.”

K6 topluluğu temsil eden t-shirtler için ödeme yapıldığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Discord Nitro alabiliyoruz bazen sunucuyu level içinde tutabilmek için. Onun harici bazen Minecraft falan oynanıyor onun için. Kendi oynayan kişiler arasında para toplanıyor ya da kendimizi Sithpedi t-shirt bastırduğumuz zaman topluyorduk. Çok ciddi şeyler toplanmıyor. Hatta hiç toplanmadı denebilir.”

#### 3.4.1.2.3.4 Türkiye Star Wars Topluluğunu ve Sithpedi’yi Tanıtmak

Katılımcıların Sithpedi’ye verdiği manevi katkıların başında Star Wars’u Türkiye’de tanıtmak gelmektedir. Sithpedi Star Wars seven bireylerin bir araya geldiği bir topluluktur. Bu nedenle üyeler Star Wars’a karşı duydukları ilgi ve sevgi neticesinde Türkiye’de Star Wars’un tanıtılmasına katkı yaptıklarını ifade etmektedirler. Bu katkıyı ise Sithpedi sunucusu üzerinden gerçekleştirmektedirler. K13 Star Wars içeriği üreten başka sayfaların Sithpedi’de reklam yapmasına izin verildiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Bir de sadece sunucu içi de genel olarak Star Wars toplulukları böyle herhangi bir yerde katkı sağlamaya çalışıyoruz. Çünkü şeye inanıyoruz. Herhangi bir içerik üreticisine destek topluluğa destektir. Yani bir kişi Star Wars hakkında bir şey yapıyorsa biz o kişiye destek veriyoruz. Tabii bu kişilerde bizim kurallarımızı karşılaması lazım. Yani bu kişi çok küfür bazıları veya yayınlarında çok böyle korsan içerik savunuyordur kullanıyordur gibi o zaman bunları desteklemiyoruz. Ama görgü kurallarına ve etik kuralları aşmadan korsan içerikleri desteklemeden ve kendi

çapında bir şeyler yapmaya çalışanları destekliyoruz. Normalde bu tarz şeylere vakit ayırmam ama Sitpedi'nin bendeki yeri ayrı. Buradaki insanların yeri ayrı. Burası için çabalıyoruz. Şu an bot yazıyoruz kendimiz, insanlara vakit ayırıyoruz, sohbet ediyoruz. Bunlar benim için baya manevi başkaları için sıradan olabilir ama benim için öyle. ‘‘

K2 sunucuda yaptığı manevi katkının içerik üretimine özgü fikir vermek üzerinden gerçekleştiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

‘‘Ya da makale olduğunda ya da fanon ile ilgili bir şey olduğunda, arkadaşım bir şey yazacağımda ya da bir karakter tasarlayacaklar onula ilgili tasarım fikri veriyordum. Ya da sunucuya neler eklenebilir? Ne tarz etkinlikler olabilir? Çekiliş yapacaksak ne tarz bir şey olabilir? Bunun gibi şeyler ayarlıyorum ya da ayarlamaya yardım ediyorum.’’

K8 Wiki sayfasında makale yazarak Star Wars'un Türkçe içerik üretimine katkı yaptığını ifade etmekte ve bu durum sayesinde hem diğer üyelerle samimiyetinin arttığını hem de İngilizcesini geliştirdiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Sithpedi aslında bir Wiki sayfası, fandom sayfası. Bir tane İngilizce dokümantasyonu var. Her şeyi anlatıyor, onun Türkçeye çevrilmiş. Aynı Wikipedia yani. Star Wars'un Türkçe Wikipedia'sını yazıyoruz. Ben ilk orada makale yazmakla başladığım. Makale çeviriyordum. Çünkü İngilizceyi unutmaya başladım. Kullanmıyorum günlük hayatımda ve bir şey yapmalıyım diyordum. Ben ilk öyle başladım. Haliyle diğer arkadaşlarımla çok sohbetim oldu, chate geldim, sesli kanallarda konuşuyorum, herkes çok pozitif.’’

K20 sunucuya yaptığı katkının karşılıklı olduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

‘‘Aslında bu karşılıklı bir katkı. Sithpedi de bana bir şey kattı ben de ona bir şey kattım diyebilirim. Onlar bana bir nevi dilimin gelişmesine çok yardımcı oldu. Sithpedi'de bu sunucu kısmı değil dediğimiz kısım internet sitesi kısmı fandom dediğimiz kısım. Hem ben İngilizce makaleleri çevirdim hem benim İngilizceme katkısı oldu hem de oradaki veri bankasını işledim. İlk yazdığım makale bile aklımda hani aklımda o derece. Hani bir de bu şey değil katkı yapmış olmak için değil. Hani bu zevk veriyor gerçekten insana sevdiğiniz kişiliklerin makalelerini yazmak, çevirmek insana zevk veriyor açıkçası. Hem kendiniz bilgi edinmiş oluyorsunuz hem dil edinmiş oluyorsunuz hem de hani güzel bir his hoşunuza giden bir işle uğraşmış oluyorsunuz.’’

#### 3.4.1.2.3.5. Başkalarına Duygusal Destek Vermek

Bu başlık altında manevi katkının diğer üyelere duygusal destekte bulunmak üzerinden nasıl gerçekleştiği sunulacaktır. K6 dışarıdaki hayatında göremediği ilgi ve değeri Sithpedi'deki üyelerle gerçekleştirdiği paylaşımlar sayesinde elde ettiğini şu sözlerle belirtmektedir:

“Açıkçası sunucu harici yönetimde konuştuğum için birbirimizin neredeyse her şeyini biliyoruz. Birbirimize en büyük katkısı bu oluyor birbirimizin sorunlarına. Çünkü dıştan bakan insanlar kafa yapımı anlamıyor maalesef. Hani ‘n’olacak ya falan’ çoğumuzun da aynı problemi var. Hani insanlar birbirini önemsemediği için sorunlarımızı da önemsemiyorlar nedense. Biz birbirimizi çok fazlasıyla önemsiyoruz. Bu yüzden sorunlarımız ve türevleri işte ailevi olsun, ders olsun Türkiye'nin problemleri olsun. Bu oyunu konuşabileceğimiz bir ortam olduğu için kendi aramızda hani ben günde nerdeyse yarım saatimi bir saatimi yolda konuşarak geçiriyorum onlarla WhatsApp'tan veya görüntülü veya normal telefonda. Birbirimize en büyük katkımız arkadaşlık oluyor açıkçası.”

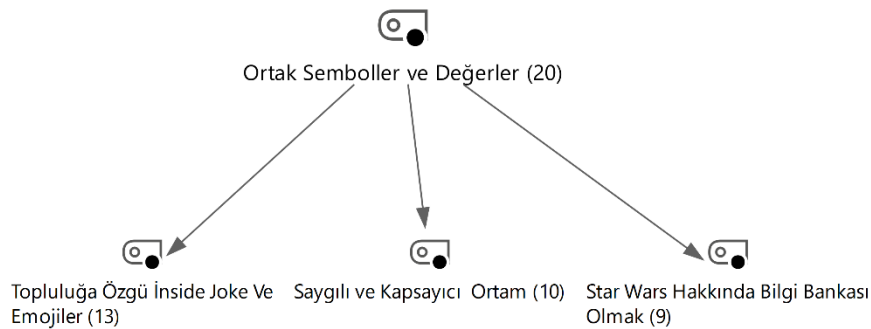
K14 diğer üyelere gösterdiği duygusal desteği manevi katkı olarak yorumlamakta ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Manevi olarak muhtemelen insanların problemlerini çözmeye çalıştığımı örnek verebilirim. Çoğu arkadaşım ile konuşmaya çalışıyorum. Mental açıdan kötü olan arkadaşlarım oluyor onlara yardım etmeye çalışıyorum. Onun haricinde çoğu kanalımız var. YKS için mesela bir kanalımız var. YSK'ye girecek insanlar orada bulunan birbirlerine yardım ediyor. Biz de hani bizi alakadar eden. Yardım edebildiğimiz konularda yardım etmeye çalışıyoruz.”

K2 de sunucu da yapmış olduğu manevi katkının duygusal destek olduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

“Duygusal destek. Yönetimde nasıl deyim genel olarak çok vakit geçiremediğimde, bir şey olduğunda duygusal destek için oradayım.”

#### 3.4.1.2.4. Ortak Semboller ve Değerler





### Şekil 18. Ortak Semboller ve Değerler

Topluluk Duygusu kuramına göre topluluğun paylaştığı ortak anlam alanları semboller, dil ve değerler üzerinden şekillenmektedir. Toplulukları bir araya getiren, ortak bir payda etrafında birleşmelerini sağlayan ve topluluk içi iletişimlerini kuvvetlendiren bu ortak sembol ve değerler ‘‘Topluluğa Özgü Inside Joke ve Emojiler’’ ‘‘Saygılı ve Anlayışlı Bir Ortam’’ ve ‘‘Star Wars Hakkında Bilgi Bankası Olmak’’ şeklinde dört kategorizasyon üzerinden sunulacaktır.

#### 3.4.1.2.4.1. Topluluğa Özgü Inside Joke ve Emojiler

Bu başlık altında topluluk üyelerinin iletişim kurarken kullanmış olduğu inside joke ve emojilerden örnekler yer almaktadır. K3 sunucuda kullanılan emojilerin Star Wars ile ilgili olduğunu ve sunucu üyeleri tarafından bir anlam yüklendiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Şu an aklıma gelmiyor ama şöyle söyleyebilirim çıkartmaları var. Bazı çıkartmalar Star Wars evreninden gelen çıkartmalar. Ama bizim komik bulduğumuz çıkartmalar var. Örnek veriyorum, aslına bakarsanız seçilmiş kişi olan arkadaşımızın kendi çıkartması dahil bizde var. Onu attığımız zaman bütün yakın çevremiz de gülmeye başlıyor. Orada onu tanıyan gülen kim varsa gülmeye başlıyor.’’

Inside joke terimi bir grup ya da topluluk içerisinde yaşanan olaylara ve tüm topluluğun bildiği komik anlara gönderme yapmaktadır. Inside joke terimi özünde topluluk üyelerinin ortam anlamlar altında birleşebilmesinin bir aracıdır. Topluluk geçmişinden hareketle, şimdiye ve geleceğe aktarılan bu anlar topluluk duygusunun inşasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu doğrultuda K4 topluluk içinde kullanılan inside joke’ları şu sözlerle örneklendirmektedir:

‘‘Mesela biri bir anda ‘Sithpedi’ de rol play var mı abi?’ diye sorar. Biz de ‘yok’ deriz. O da ‘hiç mi yok?’ der. Onun bir esprisi vardı. Küçük bir çocuk gelmişti. Bir gün ‘rol play var mı?’ Yazmıştı. Biz de ‘yok’ yazmıştık. O da ‘hiç mi yok?’ dedi. Bir anda yok deyince hiç mi yok? ‘Azıcık su kadarcık mı da yok?’ der gibi. O sürekli döner mesela A kişisi ‘role play yapan var mı?’ yazar ve gelir ‘yok’ deriz. Biri de gelir ‘hiç mi yok?’ der yani tamamlar.’’

K12 sunucu içerisinde yaşanan inside joke’ların diğer üyelerin de anlaması için paylaşıldığını şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Inside joke baya var. Ama kimseye sen bilmezsin diyerek yaklaşmıyoruz. ‘Anlamı ne?’ derse açıklıyoruz. Mesela bir arkadaşımız btw yazmıştı, parantez içerisinde de

by the way demişti. Buna işte o zaman sesli kanalda 7 kişiydik ve herkes biliyor btw anlamını gülmekten öldük. Ondan sonra bir şey yazarken ngl -not gonna lie- demek bu falan yapıyoruz. Birisi sorduğunda açıklıyoruz tabi. ‘‘

#### 3.4.1.2.4.2. Saygılı ve Anlayışlı Ortam

Katılımcılar Sithpedi'nin saygı ve anlayışa dayalı bir ortama sahip olduğunu düşünmekte ve bu durumu sunucunun önemli bir değeri olarak görmektedirler. Bu doğrultuda K6 başka sunucularda eleştirilen ve baskılanan fikir özgürlüğünün Sithpedi'de anlayışla karşılandığını şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Çoğu sunucuya gittiğim zaman şey oldu böyle. Mesela ‘hiçbir şey bilmiyorsun. Boş yapma’ türveleri. Burada çok uzun süre uğraştığımız zaman bir ortam yarattık, insanlar birbirine hakaret etmeden birbirleriyle tartışabiliyorlar. Yani münazara gibi tartışma yani tartışma anlamında tartışma yaşanıyor. Birbirlerine hakaret ederek veya işte ‘sen hiçbir şey bilmiyorsun. Sen böyle yapmışsın, sen böyle yapmışsın, bunu sevmen lazım’ gibi değil de ‘Ben bunu seviyorum. Sen de bunu seviyor musun? Aaa, o da iyi. Ben ama onu sevmiyorum ama bu da iyidir’ gibi şeyler yaşanıyor. Biz bunu yaratmak için çok uğraştık. İnsanlar birbirlerinin fikrini kötülemeden kabul etmeyi öğrendiler. Yani tüm sunuculardan farkı bu bence.’’

K7 de Sithpedi'de farklı fikirlere saygı duyulduğunu şu şekilde ifade etmektedir:

‘‘Evet, saygı aslında birisinin söylediğini yani saygıyla yaklaşmak. Mesela birisi bir konuda fikrini belirttiğinde o kişiyle aynı fikirde olmasak bile yani sonuçta onun fikri. ‘Evet ben bu şekilde düşünüyorum olabilirim’ ama ona karşı ‘hayır senin söylediğin kesinlikle yanlış’ hiçbir zaman böyle bir şey görmedim. Bu zamana kadar herkes ‘evet bu benim fikrim bence böyle’ bu şekilde diye gördüm.’’

K8 Sithpedi'nin tüm üyeleri kapsayabilen bir ortama sahip olduğunu şu sözlerle vurgulamaktadır:

‘‘Topluluk yani toplum öyle söyleyeyim, burası apayrı bir toplum gibi yani Star Wars'u sevmiyor olsanız bile bu arada bir tane konu dışı bir yeri var orada sadece bir şey konuşmanız, bir şey, yazmanız yetiyor. Hiç yani Star Wars'la alakamız olmasın, sohbet edebiliyorsunuz yani. O aitlik hissi var bir, güzel bir şey.’’

#### 3.4.1.2.4.3. Star Wars Hakkında Bilgi Bankası Olmak

Katılımcılar gözünden Sithpedi'nin en önemli değerlerinden bir tanesi sunucunun Star Wars konusunda oldukça donanımlı olmasıdır. Bu donanım sunucuda resmi ve Wiki temelli bilgi

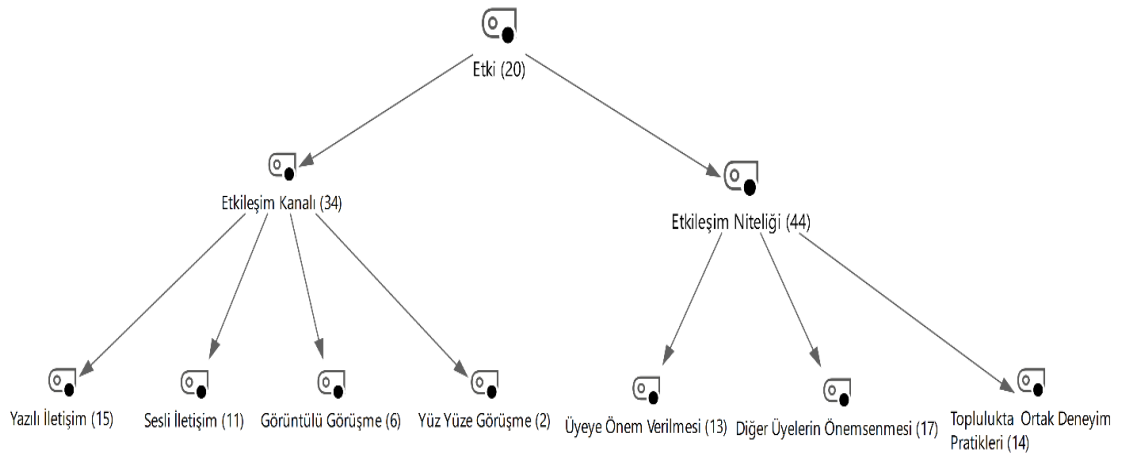
paylaşım kültürünün yer alması sayesinde oluşmaktadır. Katılımcılar bu resmiyeti özellikle sunucunun bir değeri olarak yorumlamışlardır. K5 Sithpedi'nin Türkiye'deki Star Wars kitlesini büyötmeye katkı sağladığını önemli bir değer olarak gördüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

“Sunucu gerçekten Star Wars Türkiye'deki en büyük Star Wars topluluğu diyebilirim. Daha büyük bir Star Wars topluluğu görmedim. Bu yüzden bu sunucu da gerçekten bende yeri farklı. Niteliği açısından da sorduğunuzda yani en büyük şey nedir dersiniz? İnsanları daha çok Star Wars'a kazandırıyoruz biz burada. Yani sürekli mesela Instagram'da da sitede var. Bu arada Instagram'da işte YouTube'da falan sürekli son gelen diziler filmlerde falan Star Wars kitlesi artıyor. Bu sunucu da acemi Star Wars fanlarının akıllarındaki soruları cevaplamaları da büyük bir rol oynuyor sunucu. Yeni gelen kişileri bilgilendiriyor.”

K13 Star Wars üzerinden oluşturulan toksik tartışma ortamının ortadan kaldırılmasını sunucunun bir değeri olarak gördüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

“Star Wars'da doğru bilgiye olan bağlılığı. Ve şu an şey Star Wars kitlesi genel olarak genel olarak demeyim de bir kesim Türkiye'de de var. Bunlar bu arada biraz şeye karşı çıkıyor. Çıkan içeriklere falan çok işte feminizm var. Çok öyle çok da öyle diye. Biz aslında bunlara karşıyız. Feminizm olmasını aslında bir sıkıntı yok. Hikâyeyi öyle çok etkilemediği sürece sıkıntı yok ki. Son çıkan içeriklerden hiçbiri de kötü etkilemedi bence. Onlar dediğim gibi, doğru bilgiye bayağı bağlı. Çünkü özellikle Türkiye'de çok fazla şey var. Star Wars hakkında çok fazla yanlış bilgi var. Yani herhangi bir tane YouTube kanalında videolara gidin görürsünüz. Öyle söyleyeyim. Ve şey yıkmaya çalıştık. Biraz işte Disney çok kadın karakter kullanmaya çalışıyor. Çok feministler algısını yıkmaya çalıştık. Bir nevi başardık da en azından Sithpedi içinde. Çünkü bunu çok saçma buluyoruz. Yani ya bunlarda bir sorun görmüyoruz. Yani başrolde bir tane kadın görmenin kadın olmasına bir sıkıntı yok. Yani bunları toparlamaya çalıştık, yaptık. Amacımız bizim bağlı olduğumuz değerimiz doğru bilgiyi sunmak diyebilirim. Evet, bunu diyebilirim. Doğru bilgiyi sunmak ve ortamdaki kaliteyi korumak.”

### 3.4.2. Etki



**Şekil 19. Etki**

Topluluk duygusu kuramının ikinci unsuru etkidir. Bu unsur hem topluluk üyelerinin birbirleri ile kurduğu etkileşimi yansıtmakta hem de üyelerin bizzat topluluk ile kurduğu ilişki üzerinden aidiyet hissini ortaya koymaktadır. Çalışma içerisinde Etki unsuru temelde iki ana başlık üzerinden aktarılmıştır. Bu başlıklar ‘Etkileşim Kanalı’ ve ‘Etkileşim Niteliği’ şeklindedir.

#### 3.4.2.1. Etkileşim Kanalı

Etkileşim kanalı üyelerin iletişim kurmak için tercih ettiği yazılı, sesli, görüntülü ya da yüz yüze etkileşim tercihlerini ifade etmektedir. Discord hem yazılı hem sesli hem de görüntülü konuşma yapmaya imkân tanıyan bir alt yapıya sahiptir. Bu çeşitlilik içerisinde katılımcıların tercih ettiği görüşme biçimi sanal ortamda kurulan etkileşim niteliğinin oluşmasında kritik olmaktadır. Bu doğrultuda etkileşim kanalı ‘Yazılı İletişim’, ‘Sesli İletişim’, ‘Görüntülü Görüşme’, ‘Yüz yüze Görüşme’ şeklinde dört kategori üzerinden sunulacaktır.

##### 3.4.2.1.1. Yazılı İletişim

Sithpedi’de yaygın şekilde kullanılan etkileşim kanalı yazılı sohbetler şeklindedir. Katılımcılar yazılı chat kanallarında buluşarak sohbet etiklerini ifade etmektedirler. Bu doğrultuda K8 yazılı kurduğu etkileşimleri her an kolaylıkla gerçekleştirebildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Yazılı olarak genel chate atıyorum. Artık kimler sohbeete katılırsa artık öyle ilerliyor. Sonra yakın artık göz aşinalığı olunca biraz daha tanıyınca özelden günlük böö’lediğim insanlar var. Günlük olarak. Hani böö yazıyorum Genelde gülüyorlar ya da ‘ay yapma!’ gibi komik şakalar yapıyorlar (gülüyor). Hani günlük olarak genelde ‘naber’ falan yazılıyor. Hani göz aşinalığı var ya sanki şey gibi kampüse geldiniz işte. Üniversitede kantinde gördüğünüz selam her gün selam dediniz bir insan gibi oluyor bir yerden sonra.” K8

K1 daha çok yazılı iletişim kurduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

“Genelde yazılı olarak iletişime geçiyorum”

K12 ise ilk tercih ettiği iletişim kanalının yazılı chat olduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

“Yoğunluk sırasıyla ilk olarak yazışma, sonra sesli, sonra yüz yüze ya da görüntülü. Yakın arkadaşlarla oturup saatlerce görüntülü sohbet ettiğimiz oluyor ama tabii genelde her zaman chat.”

#### 3.4.2.1.2. Sesli İletişim

Sunucu içi etkileşim kanallarından bir diğeri sesli iletişimlerdir. Üyeler Sithpedi’de yer alan sesli kanallarda buluşarak birbirleri ile sohbet edebilmektedirler. K14 tüm gün sesli sohbeete yer aldığını şu sözlerle ifade etmektedir.

“Genelde seslide oluyoruz. Sesli sohbeete her gün sabah gidiyoruz akşam çıkıyoruz. Su içmeye falan gittiğinde mesela mikrofon kapatıyoruz. Normalde öyleyken üyeler geliyor işte konuşalım edelim diye orada konuşuyoruz.”

K6 fırsat buldukça sesli kanala girdiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Müsait olduğum sürece sesli giriyorum ama çoğu zaman giremiyorum.”

#### 3.4.2.1.3. Görüntülü Görüşme

Katılımcıların birbirleri ile kurmuş oldukları bir diğeri etkileşim kanalı görüntülü görüşmelerdir. Görüntülü görüşmeler katılımcıların webcam üzerinden online bir şekilde birbirlerine bağlanması ile gerçekleşmektedir. K3 mekânsal olarak farklı şehirlerde yaşadıkları için birbirleriyle görüntülü konuşma aracılığı ile iletişim kurduklarını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Çoğumuz farklı il ve ilçelerde yaşıyoruz. Örnek veriyorum, ben İstanbul’da yaşıyorum ama İstanbul’da olan yönetim ekibinden bile örnek veriyorum, 10 kişi varsa yönetim ekibinde 2 kişi ya da 3 kişi İstanbul’dadır. Ama hepimiz de çalışıyoruz ve asla görüşemiyoruzdur. Çok zordur. Yılda birkaç defa buluşma imkânımız olduğundan çoğunlukla Discord’da direk kameraya girip sesli bir şekilde görüşmeyi tercih ediyoruz. Ya da WhatsApp üzerinden ya da diğer uygulamalar üzerinden de görüşüyoruz. Mesajlaşıyoruz ya da fotoğrafla yaşıyoruz. Ama çoğunlukla Discord ortamında görüntülü görüşmeyi tercih ediyoruz.”

K2 görüntülü konuşma ile toplu ders çalışma etkinliği düzenlediklerini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Bir ara topluca ders çalışma etkinlikleri de yapıyordum. Orada herkes kamerası açık oluyordu. İsteyen açabiliyor tabi zorunlu değildi. Kamerayla herkes birlikte çalışıyordu daha verimli bir ortam oluşturmaya çalışıyordum. Ders çalışmak için motivasyon oluşturmaya çalışıyorduk.”

#### 3.4.2.1.4. Yüz yüze Görüşme

Bu başlıkta Sithpedi sunucusunda yüz yüze buluşan ve görüşen üyelerin görüşleri aktarılmaktadır. Bu doğrultuda K13 toplulukta samimi olan üyelerin yüz yüze görüştiklerini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Samimi olanlar yüz yüze de görüşüyor. Hatta geçen bizim arkadaşlar buluşmuşlar takılmışlar yatıya kalmışlar. Hepsini oluyor. Yüz yüze olayı sunucuda yer edinmiş samimiyet kurmuş kişilerle oluyor.”

#### 3.4.2.2. Etkileşim Niteliği

Topluluk duygusu kuramına göre toplulukta üyelerin fikirleri ne kadar önemsenirse, üyeler topluluğu ne kadar etkiler ve topluluktan ne kadar etkilenirse kurulan etkileşimin niteliği o kadar artmaktadır. Bu etkileşim hem üye-üye ve hem de üye-topluluk arasında karşılıklı diyalektik üzerinden gerçekleşmektedir. Bu doğrultuda araştırmada üye-üye arası etkileşim niteliği “Üyeye Önem Verilmesi” ve “Diğer Üyelerin Önemsenmesi” başlıkları altında sunulmaktadır. Üye-topluluk arası etkileşim niteliği ise topluluk duygusu kuramında “duygusal bağ” unsuruna denk gelmektedir. Duygusal bağ unsuru topluluğun değerlerinin, geleneğinin ve geçmişinin üyelere aktarılması anlamına gelmektedir. Üyeler tarafından ortak bir geçmiş ve değerler sisteminin benimsenmesi topluluğun gelecekte de var olabilmesi adına üyelerin sahip olduğu bilinci ifade

etmektedir. Bu bakımdan çalışmada üye-topluluk etkileşimi; ‘‘Toplulukta Ortak Deneyim Pratikleri’’ başlığı altında ifade edilmektedir.

#### 3.4.2.2.1. Üyeye Önem Verilmesi

Çalışmada topluluk içi etkileşim niteliğini ortaya koymak için katılımcılara kendi duygu ve düşüncelerinin diğer sunucu üyeleri tarafından önemsenip önemsenmemesi sorulmuştur. Bu doğrultuda K6 fiziksel sosyal çevresine kıyasla Sithpedi’de daha çok anlaşıldığını ve daha çok önemsendiğini düşündüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Şu anki gerçek hayatımdan -gerçek hayatım deyince bir garip oldu- internet dışı hayatımdan daha çok önemseniyorum. Nasıl desem biriyle ya da 5-10 kişiyle sohbet içinde olduğunuz zaman bir şey söyleyince arada kaynayabiliyor. Bunu yazdığınız zaman insanlar baştan itibaren okuduğu için öncelikle bunu görebiliyor. Bunun harici daha fazla önemsendiğimi hissediyorum çünkü hani etrafta bir şeyin şakasını falan yaptığınız zaman anlayan kişi sayısı çok az. Bir şey muhabbetini açtığım zaman yine aynı şekilde. Bu yüzden hani burada çoğu kişi bunu anlıyor ve sohbet açabildiği için önemsendiğimi hissediyorum ben.’’

K3 özellikle sunucuda etkinlik konusunda verdiği fikirlerin değindirildiğini ve bu doğrultuda kendi duygu ve düşüncelerinin önemsendiğini düşündüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Düşünüyorum, evet. [...] Hikayeni seç kısmında genelde hikayeni seç kısmını kurucumuz seçilmiş kişi yazardı ama tek başına değil. Bizimle yazmayı seçerdi ve bir katkı sağlamanızı isterdi. Bir etkinlik olduğu zaman ilk olarak aktif olduğunu düşündüğü ve nasıl diyebilirim? Fazlaca şey katabileceği herkese sorar ve ben de onlardan biri olurum. Çünkü bir şeyler katmayı severim. Yani hikayeni seçte mesela son seçeneklerden birinin gezegenini ben seçmişim. Özellikle bu gezegen olmalı diye düşünmüştüm Old Republic’den kaynaklı. Bu arada hemen seçeneği eklenmişti. Onun dışında çoğu şey hepimize soruluyor. Hepimizin fikirleri önemseniyor. Ben böyle düşünüyorum. Açıkçası bu zamana kadar da ‘fikrini önemsenmediğini düşünen, varsa konuşsun’ dediğimizde herkes konuşuyor. Zaten bu şekilde önemsendiğini düşünüyorum açıkçası.’’

K2 söylediklerinin havada kalmadığını bir muhatap bulabildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

‘‘Bir şey paylaştığımda illa cevap veren biri çıkıyor. Birinin dikkatini çekmiş bir şeyden bahsediyorum. Yönetimdeyse bir şey önerdiğimde illa herkes şey yapıyor. Mesaj görünür mü? Görüldü atma olur mu? falan denk gelmedi. O yüzden önemsendiğimi düşünüyorum.’’

K7 de fikirlerine saygı duyulduğunu şu olay üzerinden örneklendirmektedir:

“Evet. Mesela, dün en basitinden bir örnek verirsem, dün sunucuda bir sohbet geçiyordu. Uzaktan ilişki uzaktan arkadaşlık tarzında. O arada bence şöyle demiştim ‘bence kişilikle alakalı karakterle alakalı bir durum’ tarzında bir cümle kurmuşum bu uzaktan ilişki olayına. Herkes de ‘tabii o kendi görüşün’ tarzında saygılı bir şekilde herkes birbirine yaklaşmıştı.”

#### 3.4.2.2.2. Diğer Üyelerin Önemszenmesi

Bir önceki başlıkta katılımcıların duygu ve düşüncelerinin toplulukta yer alan diğer üyeler tarafından önemszenip değer gördüğü ifade edilmiştir. Topluluk olma ve etkileşim unsurunun bir parçası olarak diyalektik ilişkiler üzerinden karşılıklı etkileşimlerde bulunmak, üyeler arası birlik duygusunu ve aidiyet hissini kuvvetlendirmektedir. Bu doğrultuda üyelerin diğer üyelerin duygu ve düşüncelerine verdiği değer bu diyalektiğin diğer parçasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda katılımcılara ‘diğer üyelerin duygu ve düşüncelerini önemseyip önemsemedikleri’ sorulmuştur. Katılımcılar bir önceki başlıkta aktarıldığı gibi diğer üyelerin duygu ve düşüncelerini de oldukça önemsediklerini ifade etmektedirler. Örneğin K6 burada edindiği arkadaşlıklara çok değer verdiğini ve bu nedenle onlarla üzüldüğü onlarla sevindiğini şu sözlerle ifade aktarmaktadır:

“Biraz fazlasıyla maalesef. Bu sahip olduğum ortamı kaybetmek istemediğim için burada olabildiği kadar arkadaş edinmeye çalışıyorum. Hani onlar üzüldüğü zaman ben de üzülüyorum. Sevindikleri zaman ben de seviniyorum. Dediğim gibi zaten çoğu kişiyle WhatsApp’tan vs de konuşuyoruz bu yüzden. Birbirimizin gerçekte arkadaşı gibiyiz. Hani hiçbir şey fark etmiyor. Normalden daha fazla konuşuyorum onlarla. Bu yüzden bunlarla vakit geçirdiğim için çok fazla. Yani çok fazla önemsiyorum. ‘Bir şey olsa ne yaparım?’ diye çok düşünüyorum bunun hakkında. Mesela geçen bizim yöneticilerden biri hastaneye gitti. Herkes onun sonucunu falan bekledi. Herkes de var bu.”

K8 de benzer bir şekilde diğer üyelerin üzüntüsünü online bir platformda olmasına rağmen hissedebildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Evet, hatta birisine bir şey olsun, üzülün ben çok üzülüyorum. Hani internet bunu kolaylaştırıyor. Normal gerçek bir insan yüzüne de söylese hani o ağlıyorsa ben de ağlarım zaten. Hani internetin olmasa bu duyguyu bastıracağım ya da bunu değiştirdiği yok. Yok, değiştirmiyor. Yani şuna şöyle de cevap verebilirim, internetteki personamla günlük hayattaki personam arasında bir değişiklik var mı? Evet var. İnternette biraz bir tık daha rahatım ama değişen çok bir şey yok.”



K20 diğer üyelerle karşılıklı güzel bir iletişim kurduğunu belirtmekte ve onların kırılmasını istemediğini, onları mutlu etmekten hoşlandığını şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Tabii ki bu. Bu biraz hani empati kurmamdan dolayı ben çok fazla empati kurdum. Hani bazen bana zarar da veriyordu hatta. Ya böyle kırılmalarını ya da yanlış hissetmeleri hoşuma gitmez. Tabii ki kendim olabileceğine dikkat ediyorum. Hani insanların duygu düşüncelerine karşılık vermeye çalışıyorum. Çünkü benim de hani benim karşılık bulma veya bulmamam önemli değil. Hani biraz daha insanlar mutlu olunca mutlu oluyorum. Hani sohbet ediyorlar, memnun kalıyorlar, ben de memnun kalıyorum. Öyle hoş oluyor. Karşılıklı sohbet.”

#### 3.4.2.2.3. Toplulukta Ortak Deneyim Pratikleri

Bu başlık topluluk duygusu kuramında duygusal bağ unsuruna denk gelmektedir. Bu doğrultuda topluluk geçmişinin geleceğe aktarılması, kurulan güçlü etkileşim dinamikleri, topluluk tarihi için önemli olan olayların deneyimlenmesi katılımcıların ifadeleri üzerinden aktarılmaktadır. K5 sunucu kalabalıklaştıkça daha yoğun ve güzel bir etkileşim kurulduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“3 yıldır çok mutluyum burada ya (gülüyor). Yani gerçekten Discord’da zaten açık ara en aktif olduğum sunucu burası. Onun dışında çok bir sunucuda aktif olmuyorum. Yani Star Wars seven insanlarla bir arada olmak gerçekten güzel bir şey. Çünkü çevremde Star Wars seven çok insan yok. Yani ondan dolayı burası benim için bulunmaz bir nimet. Sunucu ilk girdiğim zaman 2019 yılında Instagram’dan görmüştüm sanırım reklamlarında oradan giriş yapmışım. O zaman da sunucu yeni kurulmuştu sanırım çok kişi de yoktu. Star Wars sohbetleri dönüyordu zaten ezelden beri sunucuda. O zaman da sanırım tam hatırlamamakla birlikte direk Star Wars sohbetleri etmişimdir diye düşünüyorum. Tabi tabi çok da fazla kişi yoktu zaten. O dönemleri tam hatırlamamakla birlikte kalabalık olmasının şu anda negatif bir yönünü görmedim. Gayet iyi. Star Wars’ın her alanından ilgili kişilerle sohbet edebiliyorum. Star Wars’ın film kısmına aşına olmayan oyun kısmına aşına olan, dizi kısmında aşına olmayan, film kısmını aşına olan. Ya da lore, çizgi romanlar, kitap aşığı. Türkiye’de bulunmayan sadece nadide kitaplara sahip olan kişilerle sohbet edebiliyoruz. Yani Star Wars’ın pek çok alanına sahip kişiler girdi sunucuya. Genelde soruları oluyor işte o sorularını cevapladıktan sonra gayet memnun oluyorlar. “

K7 Sithpedi’ye ilk girdiği zaman samimi bir şekilde karşılandığını ve diğer üyelerle çabuk kaynaşabildiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Evet. Mesela girdiğim zaman ortak bir konumuz var. Hepimizin ortak bir sevdiği şey var. O yüzden bu şekilde konumuzu ilerletebiliyoruz ya da anlatabildim mi bilmiyorum. Mesela en basitinden Star Wars ya da çizgi roman, manga olsun, çizim yapanlar var. Onları gördüm o şekilde. Aslında çok rahat oldu. İlk girdiğimde klasik

‘hoş geldiniz’ tarzında ondan sonrasında direk çizgi roman sunucusuna girdiğimde orda biriyle sohbet etmişim ve gerçekten kendimi sunucuya yakın hissettim o konuda ve samimiyetle rahat bir şekilde iletişim kurdum herkesle. Tabii ki de. Bu noktada onların da bana yaklaştığı bir şekilde tabii ki de saygılı olarak saygı çerçevesini koruyarak onların fikirlerine saygı duyarak bu şekilde.”

K20 topluluk geçmişinin bir parçası olan inside joke deneyimlerinin yeni gelen üyelere de aktarıldığını ve bu sayede tüm üyelerin bütünleşebildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Bu var aslında çok var ama ben takip etmekte zorlanıyorum diyebilirim. Hatta arkadaşımız şey atmıştı. Bir resim atmıştı orda Sithpedi’nin ilk döneminden bu yana bütün espriler var. Yeni gelenler bizlere soruyor. ‘Abi bu ne demek, şu ne demek böyle bir olay mı yaşandı’. Büyük Sithpedi Tasfiyesi vs var. ‘Bu ne?’ diye falan soruyorlar. İşte bunlar zamanında sunucuda yaşanmış olayları önceki kullanıcılar da biliyor, yeni gelenler de söylüyor. ‘

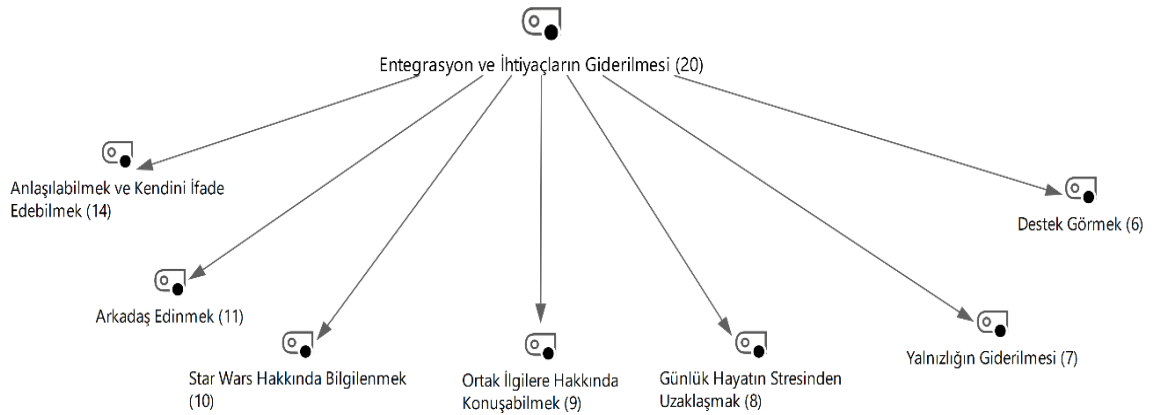
Toplulukların geçirdiği zor zamanlar ve bunları atlatma stratejileri duygusal bağın oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu doğrultuda K13 sunucunun banlanması sonrası yönetim ekibi ile bu sorunu çözmek için uğraştıklarını ifade etmekte ve bu destek sürecinin sunucuda kalıcı olmaya karar vermesinde etkili olduğunu şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Sunucuya bir ara bir saldırı oldu. Bütün üyeler falan gitti. Yani herkes banlandı yasaklanmış bir tane bot üzerinden yapılmış. Bunlar öyle olduktan sonra sunucu baya bir kötü durumdaydı ve kurucularla toparlamak için bayağı bir uğraştık. Böyle böyle yapalım diye destek olduk. O andan sonra da sunucuyu toparladık ve o günden beri de duruyorum. Yaklaşık 2 yılı aştım galiba.”

K3 de topluluk geçmişinde yaşanan olayların kendisiyle paylaşıldığını ifade etmekte ve bu sayede topluluğa daha da fazla bağlandığını şu sözlerle belirtmektedir:

“Oldukça memnunum. Yani şöyle sadece arkadaşlıktan öte. Ben burada kardeşliği de seçtim, kardeşlik de gördüm birbirimize. Hiçbir kansasal bağımız yok ama inanılmaz bir maneviyat değeri var ve ben ilk girdiğimde çok şaşırılmışım. Hani ilk burada bir en yakın bir kız arkadaşım var. Yönetim ekibinden kendisi bana yaklaşık 3-4 senedir falan burada olmasına rağmen ‘eskiden bunlar olmuştu biliyor musun? Biz bunları yapmıştık’ falan dediğinde benim yüzüm gülüyordu anlattıklarına dair. İşte ‘bana bunu aldı. Hani hiçbir değeri yok ama bundan verdi bu kitabı aldı’ gibi. Yani maneviyat çok önemli bir şey. Maneviyata inanılmaz önem veren bir insanım ve maneviyatın da her zaman yaşayacağımı düşünüyorum. Yıl ne olursa olsun, yaş kaç olursa olsun buradaki çoğu kişi sadece bir sesle katılmakla ve sesle birbirine katılmakla birlikte birbirlerine değer verdiklerini gösteriyorlar. ‘

### 3.4.3. Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi



**Şekil 20. Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi**

Topluluk duygusu kuramının son unsuru entegrasyon ve ihtiyaçların giderilmesidir. Bu unsurda temel nokta topluluğun, üyenin ihtiyaçlarının giderilmesine katkı yapması üzerinedir. Bu ihtiyaçlar fiziksel gereksinimlerin giderilmesini sağladığı gibi duygusal ihtiyaçların giderilmesi noktasında da etkili olmaktadır. Araştırmada yer alan katılımcılar Sithpedi'nin onlara sağladığı faydaları duygusal gereksinimlerinin karşılanması üzerinden ifade etmişlerdir. Bu duygusal ihtiyaçlar çoğunlukla katılımcıların toplumsal hayatta çok fazla karşılık bulamadıkları değerler ve ilgiler bazında kurulan ortaklıklardan oluşmaktadır. Bu doğrultuda katılımcıların aidiyet ihtiyaçlarını Sithpedi sunucusu üzerinden nasıl giderdikleri "Anlaşılabilirlik ve Kendini İfade Edebilmek", "Arkadaş Edinmek", "Star Wars Hakkında Bilgilenmek", "Ortak İlgilere Hakkında Konuşabilmek", "Günlük Hayatın Stresinden Uzaklaşmak", "Yalnızlığın Giderilmesi" ve "Destek Görmek" başlıkları aracılığı ile ifade edilmektedir.

#### 3.4.3.1. Anlaşılabilirlik ve Kendini İfade Edebilmek

Bu başlık altında katılımcıların fiziki sosyal hayatlarına oranla Sithpedi içerisinde kendilerini daha rahat ifade edebildikleri ve bu bağlamda anlaşılabilirlikleri kendi ifadelerinden hareketle aktarılmaktadır. K1 gerçek hayatında geek ilgi alanlarını paylaştığında olumsuz tepkilerle karşılaştığını ama Sithpedi içerisinde bu ilgileri üzerinden anlaşılabilirliğini şu sözlerle ifade etmektedir:

"Fayda olarak belki saçma görülebilir ama Star Wars da geek kültürünün içindeki başka olarak filmler de diziler de benim hayatımın büyük bir parçası. Günümün belli

bir kısmı hep bu kültürle geçiyor. En kötü soundtrack dinlerim, telefonumun kabında stickerım vardır. Metroda gidip gelirken dizimi izlerim. Bunu başkasına anlatmak zor ama benim şu an ne kastettiğimi sunucudaki herkes anlar mesela. Kimse gülmez kimse acınası bulmaz bu dediğimi. Bu bile bana yetiyor aslında. Bir avuç insan şurada keyifli vakit geçiriyoruz. Biliyorum ki atıyorum ki, ‘şu filmdeki şu karakterle şu dizdeki benziyor’ desem baya bir detaylı bir şey desem bir sürü kişi ilgilenir söylediğime cevap verir önemser. Kimse salakça bulmaz.”

“Yer yer evet. İlgilerime karşılık bulamadığım oluyor. Ben de pek çok kişinin ilgilendiği şeyi umursamıyorum. Umurumda değil. Ama küçümseyen tavırlar gördüm. ‘İşsiz misin sen’ deyip benim keyifle paylaştığım bir bilgiyi atıyorum Star Wars soundtraclerinden bahsediyorum ama bu tepkiyi alıyordum. Burada ama Star Wars soundtracları değil bakalım nasıl muhabbete katılır herkes. Yani bir ciddiyet var dışardaki insanlarda. Güzel bir şeyi farklı bir şeyi asla anlamıyorlar. İstiyor ki sürekli ciddi konuları konuşalım. E bende gideyim Star Wars konuşayım uzay macerası, büyü, cyberpunk dünya konuşayım istiyorum ya çocukça buluyorlar ya da farklı bir dil konuşuyorum sanıyorlar haberleri bile yok Star Wars’un ne olduğundan.

K3 de benzer bir şekilde gerçek hayattaki arkadaşları ile kafa yapısının tam olarak uyummadığını düşünmekte ancak Sithpedi sayesinde onu anlayan ve yansıtan insanlarla tanıştığını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Fark ettim ki zaten dışarıda olan arkadaş ortamım tam olarak beni yansıtan birlikte aynı şeyleri paylaşabileceğim bir arkadaş ortamı olmadığını ve Sithpedi’de daha çok olduğunu fark ettiğimde Sithpedi’ye daha da fazla yöneldim. Ve şimdi dışarıda kaldığımda iş dışında biraz daha asosyal miyim? Evet. Ama Sithpedi’de bulunan arkadaşlarım, sitede bulunan arkadaşlarım sosyalliğimi dışarıda bile karşılamama bile yetiyor.

K3 Sithpedi’nin hayatında oldukça radikal bir değişim yarattığını söylemekte ve Sithpedi sayesinde insanlara karşı kaybettiği güveni yeniden kazandığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Yarattığı aslında evet, çünkü tam olarak hayatımın değişim dönemi idi. Şöyle, çalkantılı bir hayatım vardı zaten. Ne yapmak istediğimi bilmiyordum. Ne olmak istediğimi bilmiyordum. Hiçbir şeye karar veremediğim bir noktadaydı. Hiç kimseyle de görüşmek ve konuşmak istemediğim bir dönemde hayatıma girdiler. Tekrardan hayatı yaşamaya o şekilde başladım. Aslında bakarsanız onlarla beraber başladım. İnsanlara karşı değer algım sıfırlanmıştı, güvensizliğim vardı. Bu algıları yıkmaya çok büyük yardımcı oldular. Çok arkamda oldular. Beni ben olarak sevdiler, her zaman da öyleler. Çılgınlıklarım olsun, komikliklerim olsun, hal ve hareketlerim olsun. Yaşam kaç olursa olsun beraber çocukça eğlenebiliyoruz. Beraber istediğimizi yapabiliyorum. Çok güzel anılar biriktirmeye çalışıyorum. Bu benim için dediğim gibi çok değerli bir şeydi ve buna imkân tanımama yardımcı oldular. Böyle olunca da açıldım tekrardan, depresyon modundan çıktım ve şu anda da gerçekten dolu dolu yaşamak istiyorum yani.”

K6 günlük yaşamında kendisini güvende hissedemediğinde Sithpedi'deki arkadaşları ile konuştuğunda rahatladığını ve anlaşılabilirliği için mutlu olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“(Günlük hayattaki sıkıntılar) Bu konular açıldığı zaman kimse güvende hissetmiyor. Ama hani birbirimizle konuşmak bizi çok rahatlattığı için ben çok güvende hissediyorum açıkçası beni anlayan birileri var. Benim arkadaşlarım var ve ben mutluyum. Burada mutluyum.”

“Aslında günlük hayatımda aman aman büyük bir problemle karşılaşmıyorum çünkü dediğim gibi çok fazla sosyalleşmeye ve onun türevine vaktim olmuyor. Olduğu zaman ben direkt A ve E'yi arıyorum (Sithpedi'de yer alan iki kişi). İkisinden birini arıyorum veya yazıyorum. Onlar artık beni tanıyıp durumlara karşı nasıl tepki verdiklerimi bildikleri için gerçek arkadaşlarımdan çok daha faydaları dokunuyor. Genelde böyle çözüyorum. Okuldaki arkadaşlarım beni çok tanıyor denemez.”

K2 günlük hayattaki problemlerini burada paylaşabildiğini ve fiziki sosyal hayatına oranla Sithpedi içerisinde çok daha fazla değer gördüğünü şu sözlerle aktarmaktadır:

“Sunucuda çok aktif değilim sınav senem olduğundan. Bir şey olduğunda paylaşabiliyorum. Ya da en yakın arkadaşım ile konuşuyorum ve normal hayata göre daha fazla dinleniyor, daha fazla önemseniyorum olarak hissediyorum.”

“Ya da Discord üzerinden V ve M (özel isim) ile yapabilirim. En ufak bir derdim olsun sevgilime ne olduğunu anlatabilirim. Günlük hayattaki ufak problemleri ufak canımı sıkan şeyleri anlatıyorum, anlatabiliyorum.”

#### 3.4.3.2. Arkadaş Edinmek

Bu başlık altında katılımcıların Sithpedi'de yer alan diğer üyelerle birlikte kurduğu arkadaşlık ilişkisi aktarılmaktadır. Bu doğrultuda katılımcılar burada edindikleri arkadaşlıkları Sithpedi'nin onlara sağladığı bir fayda olarak görmektedirler. K6 burada kalıcı arkadaşlıklar edindiğini şu şekilde aktarmaktadır:

“Burada gerçekten hayatımdaki en iyi arkadaşlıkları edindim diyebilirim. Herhangi bir sıkıntı çıkmadığı sürece ya da çok büyük bir kavga etmediğim sürece, ettiğim zaman da barışıyoruz. Genelde çok ciddi bir sıkıntı çıkmadığı sürece uzun süre gider diye düşünüyorum.”

K3 burada sosyalleşebileceği farklı farklı pek çok kişi ile tanışma fırsatı bulduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Sosyal olmaya çalışıyoruz. Bu sayede birçok insan da tanıyoruz. Aslında ben burada seslendirme sanatçısı bile tanındım. Aramızda bir seslendirme sanatçımız bile var. Star Wars’da şey yapan. Gerçekten herkesin birbirine değer verdiği ve eğer asosyal olduğunuzu düşünüyorsanız ya da gerçekten farklı insanlarla tanışmak istiyorum çeşit çeşit insan görmek istiyorum diyorsanız, tercih edebileceğiniz bir yer.”

K14 burada edindiği arkadaşlık deneyimini *sanal* bir arkadaşlığın *gerçek* bir arkadaşlığa dönüşmesi olarak yorumlamakta ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Sanırım hiç aklıma gelmezdi. Buradan tanıştığım birisiyle gerçek hayatta buluşacağım. Buradan arkadaşlarımla buluşmak için Ankara’ya gideceğim martta ve hazıranda öyle bir şeye dönüştü yani. Sanal bir arkadaşlık, hani gerçek bir arkadaşlığa dönüştü.”

K19 de burada güzel arkadaşlıklar edindiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Evet birçok arkadaşım oldu. Burası güzel bir topluluk, bir parçası olduğum için mutluyum.”

K2 Sithpedi ile yollarının kesişmesini iyi arkadaşlıklar kurma noktasında hayatında önemli bir dönüm noktası yarattığını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Memnun eden şeylerden biri çok iyi arkadaşlıklar kurmuş olmam var. Çünkü çok tesadüfen başladı buraya gelmem öyle öyle dokundu. Arada sırada düşünüyorum ufacak bir tesadüf hayatımda neleri değiştirmiş.”

#### 3.4.3.3. Star Wars Hakkında Bilgilenmek

Sithpedi temelde Star Wars sevenlerin bir araya geldiği bir sunucudur. Bu noktada Sithpedi’nin Star Wars içeriklerini lore temelli aktarması katılımcılara fayda sağlamaktadır. Bu başlık altında katılımcıların Sithpedi sayesinde Star Wars hakkında daha çok bilgi edindikleri ifade edilmektedir. K4 önceden Star Wars hakkında sahip olduğu yanlış düşüncelerin Sithpedi sayesinde değiştiğini ve Star Wars’u bu sayede daha çok sevdiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Ben sadece fazla Star Wars tüketmediğim için ve bir yerden sonra her şeyi de anladıktan sonra yani ben sonuçta ilk başlarda çok fazla bu seri hakkında eleştiriler yapıyordum. O yüzden ben de o eleştirileri doğru bulurdum. Başkalarından izleyip ‘aa bu adam haklı’ derdim. ‘Star Wars’ın burası kötü’ derdim. Ama sonradan bunları

Sithpedi’de sağ olsun yatıştırdılar, doğrusunu gösterdiler. Ben de artık diyorum ‘yani bu seriyi seviyorum’. [...] Hani böyle çok da öyle bir nefretim de kalmadı.”

K5 Star Wars hakkında detaylı sohbet edebildiği ve artık lore hakkında daha fazla bilgi sahibi olduğunu şu sözlerle aktarmaktadır:

“Faydası ise Star Wars’a beni daha çok bağlaması oldu burada gerçekten. Star Wars gerçekten filmlerden fazlasını içeriyor. Burada bazı insanlar ben kesinlikle o kadar olduğumu düşünmüyorum burada bazı insanlar lore sahibi.

“Bu sunucuda gerçekten Star Wars bilgimi kültürünü bayağı arttırdım o kişilerle iletişim kurarak. Kesinlikle en önemli faydası bu diyebilirim. Yani olaylar arasında bağlantılar kurduk bazen tartışarak daha fazla akılda kalıcı oldu. Beni bayağı daha çok bağladı Star Wars’a.”

#### 3.4.3.4. Ortak İlgilere Hakkında Konuşabilmek

Bu başlık altında katılımcıları geek kültürü hakkında fiziki sosyal çevrelerinde gerçekleştiremedikleri sohbeti Sithpedi sayesinde gerçekleştirebildikleri ifade edilmektedir. K3 fiziki sosyal çevresinde hep başkalarının sohbetine ayak uydurmak zorunda kaldığını, bilim kurgu evrenleri hakkında sohbet edemediğini söylemektedir. Ancak Sithpedi’ye girdiği andan itibaren heves ettiği bütün sohbeti burada gerçekleştirebildiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Şöyle benim sosyal çevrem dediğim gibi bu bilim kurgu evreninden çok uzak. Şöyle söyleyebilirim, çok 15 yıl 16 senelik bir yakın arkadaşım, çocukluk arkadaşım aynı masaya oturup bir çay içtiğimizde kendisine Star Wars ya da bilim kurgu dediğimde, ‘o ne? o neymiş?’ diyebilecek düzeyde bir topluluk grubu var. Çevremde oturduğum yer dolayısıyla yani ne dolayısıyla bilmiyorum ama çok fazla bilimkurgu evrenine meraklı ya da çok fazla bilim kurgu seven bir sosyal hayatım olmadı Discord’a katılana kadar. Yani oturduğumuzda benim sevdiğim şeyleri konuşabilmekten ziyade ben hep çevremi konuşmak istediği konuları konuşup, onların sevdiği şeylere yönelik şeyler konuşuyorum. Ama hep benim içimde kendi kendime yaşayan ‘işte şunu da konuşmak isterdim, onu da tartışmak isterdim. Bunu da konuşup heyecanlanmak isterdim’ diyebileceğim bir ortamım hiçbir zaman olmadığı için Discord ortamım ya da Sithpedi’deki çevrem bunu benim fazlasıyla karşılıyor. Hatta ve hatta bir filme gitmek bir etkinlik yapmak istediğimizde hepimizin çok fazla ortak noktası olduğu için çok daha fazla eğlenerek bunu gerçekleştiriyoruz. Böylelikle dış ortamdaki stresten ya da gerginliğimizden, aile hayatımız yaşantımız olabilir, iş hayatımız olabilir bunlardan kaçınmış oluyoruz. Ya da bunun stresini vücudumuzda kendimizce azaltmış oluyoruz. Sosyal ortamımız sayesinde.”

K6 dışarıda anime ve manga sohbeti yapamazken burada pek çok insanla konuşabildiğini, keyifli vakit geçirerek sosyalleşebildiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Burada takılmak güzel olduğu için insanlar inaktif olduğu zaman aktif olmasını bekliyorsun ve buraya girdiğiniz vakit bu zamanın çoğu işte aktif olsunlar da konuşsak. İnsan buranın tadını aldığı zaman, dışarıda böyle değil. Yani malum ben biriyle oturup anime sohbeti işte dizi sohbeti yapamam. Çünkü izlemiyorlar böyle şeyleri. Ama buradaki çoğu kişiyle yapabileceğim insanlar olduğu için hani burada sosyalleşmek iyi geliyor ben ve başka birilerine de dahil.”

K7 ortak ilgilerine fiziki sosyal çevresinde bir karşılık bulmazken Sithpedi sayesinde artık karşılık bulabildiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Dışarıda bu sohbeti yapamıyorum. Burada daha rahat yapıyorum çünkü genelde aynı kafadan aynı şeyi sevdiğimizden dolayı mı yoksa belki benim konuştuğum kişiler bana öyle denk geldi bilmiyorum.”

#### 3.4.3.5. Günlük Hayatın Stresinden Uzaklaşmak

Katılımcılar Sithpedi sayesinde gündelik hayatlarında yaşadıkları sıkıntılardan arındıklarını ve keyifli vakit geçirdiklerini belirtmektedirler. K8 Sithpedi ortamının onu rahatlattığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Günlük hayatım zaten yeterince stresli. Makine mühendisliği okurken insan zaten yeterince bun alıyor yani ve chill arıyorum. Mezun olduktan sonra iş hayatına hemen atıldım gibi bir şey oldu ve aradığım şey şu oldu, ben artık sakin bir şeyler istiyorum settle down. Ben artık göçebe hayatı yaşamak zorunda değilim. Artık öğrenci değilim artık hayatım böyle daha dingin olmalı. Ondan biraz sanırım mentalite olarak ona yöneldim.”

K10 Sithpedi’yi gündelik hayatın sorunlarından uzaklaştığı ve keyifli vakit geçirdiği bir yer olarak tanımlamakta ve bu durumu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Faydalarını şöyle söyleyeyim, hani gündelik hayatın içinde benim için bir farklılık oldu. En azından standart bir alanın dışında olan bir yer oldu. Benim için kafamı dağıttı. Hani gündelik sorunlarımı düşünmediğim keyifle zaman geçirdiğim yerlerden birisi benim için. Bir de şöyle diyebilirim, hani buradaki insanlar diğer sosyal medyadan farklı geliyor bana. Çünkü herkesin benim gibi düşündüğünü düşünüyorum. O yüzden hani iletişimin saygı çerçevesinde yürütüldüğü güzel bir ortam.”



K3 yaşadığı ailesel problemleri Sithpedi’de vakit geçirerek çözdüğünü şu sözlerle ifade etmektedir:

“Ailesel ve ilişkisel sorunlarım vardı. Ciddi sorunlardı açıkçası. Anneyle babayla ilgili problemler vardı. O yüzden hani çok fazla bilgisayar başındaydım, kaçmaya çalışıyordum bunlardan. Hatta bunlar öyle bir seviyeye gelmişti ki sinir ve stresten hastalıklar geçirmeye başlamıştım. Döküntüler geçirmeye başlamıştım. Kafamı dağıtmakta bu anlamda çok büyük etkisi oldu. Hatta içlerinden biri ilişkisel anlamda şu anda benim kalbimde çok büyük bir yer edindi, edinmeye devam ediyor. Yani tekrardan insanlara karşı güvenimi de sağlamış oldum. Öyle söyleyebilirim. Sesli her akşam sesli chata girip bütün grup içerisinde rahatlıkla, özellikle yazın da bu olay hep beraber bir arkadaş ortamı kurup yabancı olsun olmasın hiç fark etmez, tüm dünyadan arınıp, kafamızı dağıtıp, komik şeyleri izleyip, gülüp, konuşabilmek insanı rahatlatıyordu. Discord ortamım ya da Sithpedi’deki çevrem bunu benim fazlasıyla karşılıyor. Hatta ve hatta bir filme gitmek bir etkinlik yapmak istediğimizde hepimizin çok fazla ortak noktası olduğu için çok daha fazla eğlenerek bunu gerçekleştiriyoruz. Böylelikle dış ortamdaki stresten ya da gerginliğimizden, aile hayatımız yaşantımız olabilir, iş hayatımız olabilir bunlardan kaçınmış oluyoruz. Ya da bunun stresini vücudumuzda kendimizce azaltmış oluyoruz. Sosyal ortamımız sayesinde.”

K6 Sithpedi’de hep birlikte keyifli vakit geçirdiklerini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Faydaları arkadaş ortamı beraber gülüp, eğlenmemiz ve herhangi bir etkinlik yapıldığı zaman herkesin birlikte katılması. Tüm herkesin birlikte eğlenmesi...Discord’a giriyorum. Açlık oyunları oynanıyor. Burada ona katılıyorum, eğlenceli geçiyor, kafamı dağıtmış oluyorum sınav senesinde.”

K13 benzer bir şekilde Sithpedi’de yapılan etiklikler sayesinde hep birlikte eğlenebildiklerini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Toplumumuzda sunduğumuz ortam çok iyi etkinlikler yapıyoruz. Ara sıra bunlar keyifli oluyor, zevkli oluyor, insanlar katılıyor. Baya gülüp eğlendiğimiz, bir şey oluyor. Hatta bir ara vaktiniz olursa siz de gelin. Yakın bir zamanda olursa söylerim size. Mesela yılbaşı için bir şeyler planlamaya çalışıyoruz. Mutlaka bir etkinlik olacaktı ama ne olacak ona bakacağız, haber veririm size. Etkinlikler işte bazen mesela oyun oluyor. Telefonda da oynanabiliyor hem bilgisayardan da oynanabilir. İndirilen bir şey değil oradan açıp oynayabiliyorsunuz. ‘’

K7 stres atmak için Sithpedi’ye girdiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Genel olarak eğlenmek için giriyorum. Kafamı, stresimi atmak için giriyorum. Faydaları olarak canım sıkıldığında giriyorum ve orada vaktimi geçiriyorum. Sohbet ediyorum insanlarla. Öyle.”

#### 3.4.3.6. Yalnızlığın Giderilmesi

Bu başlık altında sosyal hayatlarında kendilerini yalnız hisseden katılımcıların, Sithpedi sayesinde bu yalnızlıklarının giderildiğine dair görüşlerine yer verilmektedir. K3 Sithpedi ile tanışmadan önce hayallerini gerçekleştirmek için tek başına olduğunu ifade etmektedir. Özellikle yurtdışı seyahati yapma konusunda çevresinden bir destek bulamazken Sithpedi’de edindiği arkadaşları sayesinde artık bu hayallerini gerçekleştirmeyi olası görmekte ve bu konuda yalnız olmadığını hissettiğini şu sözlerle aktarmaktadır:

“Eskiden olan şeyde aslında hedefim hayalim amacım çok fazla yani tek başıyım. Benim gibi tek yurtdışına çıkmak isteyen bir arkadaş çevrem yoktu ve tek başına yapmak bana çok manalı gelmiyordu. Hani yapabiliydim ama arkadaşlarımla yaptığında ya da bir ailenle yaptığında yanında sevdiğin birileriyle yaptığında bu hatıralarda daha fazla yer ediniyor ve bu bir anıya dönüşüyor. Anıya dönüştüğünü zamanda da yaş ilerledikçe daha büyük yer ediniyor. Örnek veriyorum, biz bazen sesle girerek beraber dizi ya da film izliyoruz. İzlediğimiz diziler ve filmler arkadaşlıkla ilgili oluyor, olabiliyor ve beraber gülerken izliyoruz. Ya da orada bir terim geçiyor, bunu gündelik hayatımıza birbirimizle kullanmaya başlıyoruz. ‘

“Şöyle yurtdışına çıkmak gibi bir durumum hayalim vardı ama bunu tamamıyla bir hayal olarak görüyordum. ‘Bunu yapamam, gerçekleştirilemez’. Gerçekleştirmek istesem aslında, ailem de ‘tek başına nasıl yapacaksın? Tek başına nasıl gideceksin? Nereye gideceksin?’ tarzında sorular sorduğunda ben de cevapsız kalıyorum açıkçası. Ama şimdi buradaki arkadaş ortamlarından da yurt dışını gören insanlar da bana cesaret verdiler. Yurtdışındaki ortamları gördüklerinde hatta bazen görüntülü arayıp gösteriyorlardı, ediyorlardı. Bu da insanı daha fazla heveslendiriyordu. Hem cesaretlendirdi hem de beraber yapabileceğimize dair güzel şeyler söylediler. Şimdi aileme döndüğümde de ‘benim bu arkadaşlarım var, çok yakın arkadaşlarım var, onlarla tanıştırebilirim, onlarla gitmek istiyorum’ dediğimde hem onlarla da daha emin güven vermiş olacağım hem de benim için de daha kalıcı anılar haline gelmiş olacak.”

K4 Sithpedi sayesinde hem geek ilgi alanları hakkında hem de hayat konusunda konuşabilecek arkadaşları olduğu için kendisini yalnız hissetmediğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Discord sağ olsun animeden de anlaşabiliyoruz. Manga olsun onlar da anlaşabildiklerimiz var. Yani hiç öyle bir konuda yalnız olduğumu hissetmedim yani. Başka konularda hayat konusunda konuşabileceğim bile arkadaşlarım var.”

### 3.4.3.7. Destek Görmek

Sithpedi'nin katılımcılara sağladığı faydalardan sonuncusu karşılaştıkları sorunlara dair destek alabilme hakkındadır. Bu bağlamda katılımcılar Sithpedi içerisinde yer alan diğer üyelere dertlerini çekinmeden paylaştıklarını ve sorunlarına bir çözüm bulabildiklerini ifade etmektedirler. K3 daha önce yaptığı planları gerçekleştirebileceğine inanmazken Sithpedi'de tanıştığı arkadaşlarından aldığı destek sayesinde kendisini daha güçlü hissettiğini şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Tek başına hissetmiyorum artık kendimi arkadaş ortamındaki insanlar sayesinde. Hepimiz farklı farklı işler yapıyoruz. Hepimizin farklı farklı aileleri ya da geçim durumları var. Hepimize her şartta destek olmaya çalışıyoruz. Ama duygusal olabilir, maddi olabilir, manevi olabilir. Elimizden geleni yapıyoruz. Çünkü insanlar dediğim gibi birbirlerini sadece bir konuşma, bir görüntülü aramada bile, örnek veriyorum ben dediğim gibi maneviyata önem veririm. Ama bir kişi de sadece ‘ben bugün kötü günümdeyim ve sen benimle sadece bir sese girerek bile benimle konuşmak istedin, bana vakit ayırıyorsun’ diyerekten o kişi onun için yeterli oluyor o kişiye. Yani o yüzden inanıyorum yapacağım ya. Eskiden inanmıyordum ama onlar beni yüreklendirdi açıkçası.”

K2 herhangi bir şeye ihtiyacı olduğunda Sithpedi'de buna karşılık verebilecek insanlara sahip olduğunu şu ifadelerle aktarmaktadır:

“Fayda olarak arkamda durabilecek insanlar dediğim. Bir şeye ihtiyacınız oldu mu gözünü kırpmadan yardım edebilirler. Baya destek gördüğümü hissediyorum. Mesela sunucudaki yakın olduğum arkadaşlarıma ‘bana şu şu kitap lazım’ desem, ‘bana şu lazım desem’ ertesi güne kalmadan gönderir.”

K14 sunucuda üyelerin problemlerini dalga geçilme korkusu olmadan paylaşabileceğini ve destek bulabileceğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Faydaları sohbete katılırsanız aslında sohbette bir probleminizi açarsanız bunun için aşağılanmazsınız. Mesela bir tane probleminiz vardır vücudunuzda. Bundan bahsederseniz asla şey olmaz, alay konusu olmaz. Öyle bir hayatta bir probleminiz varsa o çözülmeye çalışılır. Öneri alınıyor. Ben kendimden biliyorum. Hem veriyorum. Daha önce arkadaşlarımla konuşurken şeyden bahsediyordum ‘hani bir üyeye yardım etmeliyiz’ diye. İşte burada problemler genelde çözülüyor, konuşuluyor, yardım ediliyor, yardım edilemiyorsa da nasıl çözüleceği hakkında konuşuluyor.”

K13 derdi olan üyelerin dertlerini paylaşabildiğini ve bu doğrultuda o kişiye destek olunduğunu şu sözlerle belirtmektedir:

“Yönetim ve hall of fame dışında çok fazla kişiye sıkıntılarımı anlattım. Bir şey yok ama mesela birinin morali bozuluyor. Bir şey oluyor. Geliyor bazen sunucu içinde, bazen özelden birilerine soruyor. Bu ben olabilirim, başkası olabilir. Böyle bir durumda destek tabii ki de veriyoruz. Yani o destek tabii şeye göre değişiyor. Ne olduğuna bağlı. Kimisinin duygusal desteğe ihtiyacı oluyor. Kimisi sadece konuşmak istiyor. Kimisi bir şeyler istiyor. Kimisi işte drama getirip ‘işte param yok bana destek olur musun?’a da getiriyor. Onlara da izin vermiyoruz yani. Yani bunu kullanmaya çalışanlar da var. ‘



## SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışma alt kültür ve sanal topluluk birlikteliğinde oluşturulan yeni aidiyet görünümünü anlamayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda Discord'da geek kültürüne özgü içerik üreten Star Wars Türkiye-Sithpedi sunucusuna üye olan 20 katılımcı ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların ifadelerinden hareketle önce dijitalleşme ve sürekli değişim olgusunun gündelik hayata yansıyan boyutları sunulmuş, ardından değişen aidiyet ilişkilerinin katılımcıların yaşamlarında deneyimlendiği boyutlar aktarılmış, nihai noktada da ise geek kültürü ve Discord kesişiminde katılımcıların mikro bağlamda kurmuş olduğu aidiyet görünümü ifade edilmiştir.

Çalışmada ilk olarak ‘‘Dijitalleşen Toplumsal İlişkiler’’ teması üzerinden katılımcıların interneti hangi sıklıkta ve hangi amaçlarla kullandıkları ve bu doğrultuda interneti hayatlarına nasıl entegre ettikleri incelenmiştir.

Günümüzde dijitalleşmenin toplumsal hayata yayılımını sağlayan enformasyon iletişim teknolojilerinin etkileşim ağı gün geçtikçe artmakta ve bireylerin gündelik yaşamına daha çok dahil olmaktadır. Bu etkileşim ağının temel itici gücü internettir. Bireyler dijital dünyaya internet aracılığı ile eklenmektedir. Eurostat'ın bireylerin internet kullanım sıklığı üzerine yayınladığı güncel rapor (2022) Avrupa genelinde günlük internet kullanım oranlarının periyodik bir şekilde yıllar içerisinde artmakta olduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda 2016 yılında Avrupa genelinde bireylerin %68'i her gün internet kullanmaktayken, 2022 yılında bu oran %84'e yükselmiştir. Eurostat (2022) verilerine göre Türkiye'de günlük internet kullanım oranları ise 2016 yılında %48 iken 2022 yılında %80'e yükselmiştir. TÜİK (2022)'in ‘‘Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması’’ verileri ise Türkiye'de 2022 yılında internete erişim sağlayan hane halkı sayısını %94,1 olarak aktarmıştır. Bu araştırmaya göre Türkiye'de internet kullanan birey oranı %85,0, interneti düzenli olarak kullanan birey oranı ise %82,7 seviyesindedir. Bu rakamlar Türkiye'de neredeyse her evde internet erişimi olduğunu ve nüfusun çok yüksek bir oranının internet kullandığını göstermektedir. Bu oranlarla örtüşen bir sonuç çalışmamızda da yer almaktadır. Çalışmada yer alan 20 katılımcının tamamı interneti her gün düzenli olarak kullandıklarını ve internette uzun süreli vakit geçirdiklerini ifade etmektedirler. Bu noktada katılımcıların internet kullanım sıklığı ve yoğunluğunun internet kullanım amaçları doğrultusunda artıyor olması dikkat çekmektedir. Çalışmada katılımcıların internet kullanım amaçları başta enformasyon edimi ve arkadaşlık kurmak/sosyalleşmek sonrasında ise eğlenceli vakit geçirmek üzerine çok boyutlu bir düzleme yayılmaktadır. Literatürde de benzer bir şekilde bireylerin internet kullanım amaçlarının bilgi edinmek, sosyalleşmek ve eğlenmek şeklinde çok

boyutlu olarak ele alındığı pek çok çalışma yer almaktadır (Chung ve Yoo, 2008: 382; Vural ve Bat, 2010: 3360; Teo vd., 1999). Bu noktada araştırmada yer alan katılımcılarının internet kullanım amaçlarının enformasyon edimi ve arkadaşlık kurma özelinde yoğunlaşıyor olması katılımcıların internet tabanlı gelişen bir alt kültür olan geek kültürü hakkında bilgi edinme pratikleri ve geek kültürü üzerinden ortak ilgilerin paylaşıldığı sosyal etkileşim ağlarına dahil olmaları ile bağlantılı olduğu bulgulanmıştır.

Dijitalleşen toplumsal ilişkilerde bireylerin internet kullanım amaçları ve sıklığına eşlik eden sanal üyeliklerin kullanımının da aslında üçlü bir saçı ayağı olarak interneti toplumsal hayata entegre ettiği görülmektedir. Bu durum aynı zamanda katılımcıların dijitalleşen dünyaya erişimi noktasında sanal üyeliklerin de son derece etkili olduğunu göstermektedir. Sanal üyeliklerin varlığı internet kullanımını hem kolaylaştırmakta hem de yaygınlaştırmaktadır. Katılımcılar sanal üyelikleri eğlenmek, iletişim kurmak ve alışveriş yapmak adına kullanmaktadırlar. Çalışmamızda yer alan katılımcılar kullandıkları sanal üyelikleri; günlük hayatta karşılaştıkları stresten kaçmak ve keyifli vakit geçirmek için (Dijek vd., 2018; Groshek ve Krongard, 2016), hem sosyal çevreleri ile iletişim kurmak hem de iş ve eğitim hayatında yer almak için (Balcı ve Şahin, 2018; Kesici, 2018; Ranni ve Furrer, 2020) son olarak da hayatlarını kolaylaştırmak adına kullanmaktadırlar (Kim vd., 2016).

Çalışmanın ikinci kapsayıcı teması ‘‘Akışkanlaşan Toplumsal İlişkiler’’ üzerinedir. Bu tema altında ele alınan ilk boyut bireyler arası ilişki ağlarının gevşediğini ortaya koymaktadır. Artık toplumsal yaşamda başkaları ile kurulan sosyal ilişkiler son derece yüzeysel, samimiyetten uzak ve gelip geçici bir yapıya bürünmektedir. Bu doğrultuda katılımcılar hayatlarına giren insanların kalıcı olmadıklarını düşünmekte ve sosyal ilişkiler kurarken ihtiyatlı yaklaşıtlarını belirtmektedirler. Bauman (2014:141-145)’ın ifadesi ile parçalı ve süreksiz bir şekilde birbirlerinden bağımsız ve sorumluluktan uzak bir yerde konumlanan yaşam stratejileri içerisindeki ilişkiler de parçalanmış, süreksiz ve yüzeysel bir temele sahiptir. Bu dönemde bireylerin birbirleri ile karşılaşmaları bütüncül ve devamlılık gösteren süreçler üzerinden gerçekleşmektense, geçmişte iz taşımayan, geleceğe aktarma derdi olmayan, parçalı ve süreksiz bir yapıda örülmektedir.

İkinci olarak bireylerin toplumsal yaşamda deneyimlediği akışkanlık boyutu bireysel ilişkilerin ötesinde geçmekte ve makro sistemler düzeyinde de deneyimlenmektedir. Bu durumun bireylerin kontrolü dışında gelişen ekonomik kriz ve toplumsal kurumların geneline yayılan kurlsızlık

durumu üzerinden gerçekleştiği bulgulanmıştır. Özellikle toplumsal hayatta akışkanlaşmanın hem sosyal ilişkilerde hem de ekonomik anlamda deneyimlenen boyutları katılımcıların geleceğe yönelik belirsizlik yaşamalarına neden olmaktadır. Bu doğrultuda katılımcıların geleceğe yönelik plan yapmakta zorlandıkları ve ileriye dönük planlar yapmaktansa anlık yaşamayı ya da tedbirli olmak amacı ile birden fazla plan yapmayı tercih ettikleri görülmüştür. Bauman (2017: 65-66) modernliğin katı evreden akışkan evreye geçtiğini düşünmektedir. Buradaki akışkanlık tabiri sıvı maddelerin kolay ve çabuk bir şekilde değişmesine gönderme yapan metaforik bir anlamda kullanılmaktadır. Bu durum ise akışkanlığın belirsizlikle birlikte var olduğu anlamına gelmektedir. Akışkan bir düzende her an her şey yaşanabilmekte ve tetikte olmak gerekmektedir. Bu doğrultuda belirsizliğin bireylerin korku ve endişe duymasına neden olan Giddens (2010)'ın kavramsallaştırması ile ontolojik güven yitimini ortaya çıkardığı çalışmanın bir diğer önemli bulguları arasında yer almaktadır. Burada dikkat çeken nokta katılımcıların yaşadığı korku ve kaygıların bizzat toplumsal yaşamda karşılaşılan sürekli değişim dinamikleri ile bağlantılı olmasıdır. Örneğin istikrarsızlaşan ekonomik koşullar, bireylerin ekonomik kaygılar yaşamasına, kurumsal bazda vuku bulan kuralsızlık durumu toplumsal kaygılar yaşanmasına, sosyal yaşamda oldukça istikrarsız, samimiyetsiz ve yüzeysel olarak deneyimlenen sosyal ilişkiler ise kişisel ilişkilerde güven kaybı yaşanmasına neden olmaktadır. Tüm bu kaygıların ortak noktası ise geleceğe yönelik belirsizlik durumunun ontolojik güvenlik yitimini ortaya çıkaran tüm boyutlarla eşleşmesi üzerinedir.

Çalışmanın üçüncü kapsayıcı teması ‘‘Aidiyet ilişkilerinin Yeni Görünümleri’’ üzerinedir. Bu tema *Ortak Konsensus Alanlarının Çöküşü, Bireyselleşen ve Akışkanlaşan Kimlikler Ve Alt Kültürel İlginin Yükselişi: Geek Kültürü Örneği* üzerinden aktarılmaktadır.

Modern çoğulculuk sonucu değer sistemleri ve anlam stokları toplumda yer alan bütün bireyleri kapsama konusunda işlevsiz kalmakta her bir bireyin yaşam kurgusu, içinde yaşadığı anlam sistemine göre şekillenmekte ve farklılaşmaktadır (Berger ve Luckmann, 2015: 44-45). Bu bağlamda çalışma içerisinde aidiyet ilişkilerinin değişimini gösteren ilk boyut ortak konsensus alanlarının çöküşü başlığı altında toplumsal temasların değerler, ortak duygular ve iletişim normları eksininde heterojenleşmeye başlaması üzerinedir. Katılımcılar sahip oldukları ilgilerin ve dünya görüşlerinin toplumda karşılık bulamaması nedeniyle farklılaşmayı deneyimlediklerini ifade etmektedirler. Toffler (1981:416-418) üçüncü dalga toplumlarında yığınsalaşmadan ve kitle toplumu olmaktan uzaklaştıkça sosyal farklılaşmaların arttığını söylemektedir. Bu bağlamda bireyler kişiliklerini geliştirdikçe artık birbirleri ile benzer özellikleri azalmakta, farklılaşan yanları çoğalmaktadır. Bu farklılaşmalar arttıkça bireyler kendileri ile ortak değerlere, zevklere



ve konuşacak konulara sahip eş dost bulmakta zorlanmaktadır. Bu durum birbirleri ile daha az ya da hiç iletişim kurmayan, kurduğu iletişimlerde ise tutarsızlık olan insanlar anlamına gelmektedir. Nihai noktada ise yalnızlık artmakta daha da önemlisi yalnızlık artık yaygınlaşan bir duygu haline gelmekte ve toplumsal bir soruna dönüşmektedir. Eurostat'ın 2015 yılında yayınladığı Avrupa'da yalnızlık raporu Avrupa genelinde %6 oranında çıkan yalnızlık hissini Türkiye'de %11,3 oranında yer aldığını göstermektedir. Eurofound'un 2016 yılında yayınladığı European Quality of Life Survey (EQLS) raporu ise Avrupa vatandaşlarının %12'sinin zamanlarının yarısından fazlasında kendilerini yalnız hissettiklerini göstermekteyken bu oran 2021 yılında Covid-19 pandemisinin ilk ayları itibariyle %25'e yükselmektedir. Veriler artan yalnızlık oranının sadece pandemiden kaynaklanmadığını iyi ekonomik koşullara sahip olmak ve sağlıklı olmak gibi sabit değişkenlerin de yalnızlık hissi üzerinde etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda Avrupa'da ve Türkiye'de artan yalnızlık hissini bir göstergesi de çalışmamızda yer alan katılımcıların ortak konsensus alanlarının dağılması boyutunda deneyimledikleri yalnızlık hissine yansımaktadır. Katılımcılar yaşadıkları yalnızlık hissini insanların bireyselleşmesi, samimiyezsizleşmesi, ortak paylaşımların azalması ve kendilerini ifade edememe noktasında deneyimlemektedirler.

Çalışma içerisinde aidiyet ilişkilerinin değişimini gösteren ikinci boyut kimlikler üzerinden görünürlük kazanmaktadır. Katılımcıların ifadelerinde hareketle, makro kimlikler olarak ifade edebileceğimiz dini kimlikler, milli kimlikler, cinsiyet kimlikleri ve etnik kimlikler bireylerin kendilerini tanımlama noktasında daha çekimser yaklaştığı kimliklerdir. Katılımcılar gözünden makro kimlikler oldukça fanatik ve kısıtlayıcı olarak yorumlanmaktadır. Bauman (2017: 41)'a göre toplumsal yapının mevcut akışkan hali içerisinde sabitlikler dezavantaja dönüşmektedir. Bu doğrultuda çalışmada yer alan katılımcıların duruma göre konum alabilmelerine imkân tanıyan muğlak ve akışkan kimlikler üzerinden kendilerini tanımlamayı tercih ettikleri görülmektedir. Bu bağlamda katılımcılar kendilerini bir bilim kurgu hayranı olmak, geek kültürünü sevmek, hayattaki başarımlar, dönem dönem ilgi duyulan uğraşlar, hobiler ve yapıp etmeler üzerinden çok daha kişisel özellikler ve yetenekler doğrultusunda tanımlamaktadırlar.

Katılımcılar bir diğer yandan kendilerini Discord, Instagram ve oyun platformlarında kullandıkları hesaplardaki anonim kimlikler, profil fotoğrafları ve nicameler üzerinden de tanımlamakta ve yer yer sosyal hayatlarında anonim kimliklerini başkaları ile tanışma ve kendini ifade etme noktasında kullanmaktadırlar. Çalışmamızda yer alan katılımcılardan bir kısmı anonim kimliklerini sıklıkla değiştirdiklerini ifade ederken bir kısmı da anonim kimliklerini hiç

değiştirmeden uzun yıllar boyu kullandıklarını ifade etmektedirler. Bu katılımcılar anonim kimliklerini akışkan bir zemin yerine sabit bir düzlem üzerinde kullanmayı tercih etmektedirler.

Bireyler sanal kimlikler aracılığı ile temasa geçtiklerinde tanıştıkları yabancı kişiler hakkında sosyal anlamda onları birbirlerine yabancılaştıran ya da bölen yaş, cinsiyet, etnik köken ve sosyal statü gibi çok fazla ipucuna sahip olmadan rahat diyalog kurabilmektedirler (Poster, 2006: 542). Bu doğrultuda çalışmada yer alan katılımcılar anonim kimlikler üzerinden etkileşime girerken kendilerini daha özgür hissettiklerini ifade etmektedirler. Onlara göre anonim olduklarında kendileri hakkında bilgi verme kontrolünü ellerinde tutmakta ve bu sayede yargılanma riskini ortadan kaldırmaktadırlar. Benzer bir sonuç Çağırın (2022) çalışmasında da ortaya konulmuştur. Çağırın'ın ifade ettiği gibi bireyler gerçek hayatlarında kendilerini rahat ifade edemezken anonimliğin verdiği mahremiyet sayesinde daha rahat ve gizli hissetmektedirler.

Değişen aidiyet ilişkilerinin son boyutu çalışma içerisinde alt kültürel ilginin yükselişi üzerinden ifade edilmektedir. Çalışma içerisinde katılımcıların toplumda karşılaştıkları sorunlardan uzaklaşmak amacıyla geek kültürüne yönelindikleri bulgulanmıştır. Atay (2022) çalışmasında Türkiye'de geek kültürünün yurtdışından farklı olarak sosyo-ekonomik düzeyi ve eğitim düzeyi yüksek kişilerin hobi amaçlı yönelimleri ekseninde şekillendiğini ifade etmektedir. Bizim çalışmamızda ise bireylerin geek kültürüne yönelimlerinde sosyo-ekonomik ya da eğitim düzeyiyle ilgili ayırt edici bir bulgu yer almamakta ve katılımcıların geek kültürüne yönelimlerinde bu kültürü bir hobi alanı olarak tanımlamanın ötesinde geek kültürünü gündelik hayattan kaçış alanı olarak yorumluyor olmaları dikkat çekmektedir. Bu bağlamda çalışma verilerine göre geek kültürü eserlerinde yer alan fantastik dünyalar ve bilim kurgu evrenleri bireylerin gündelik hayatta karşılaştıkları sorunlarından uzaklaşmaları için bir alan açmaktadır. Dier (2012: 31)'in aktarımına göre Albert Cohen toplum içerisinde ortak değerler ile bütünleşememe kaynaklı benzer uyum sorunu yaşayan kişilerin bir alt kültür oluşturarak ortak değerler altında birleşme ve bu sorunlarına bir çözüm getirme imkânı bulduğunu söylemektedir. Bu doğrultuda çalışmamızda katılımcıların bir kaçış alanı olarak tanımladıkları geek kültürü üzerinden bir topluluğa dahil olmaları günümüzde aidiyet ihtiyacının karşılanması noktasında geek kültürünün önemini ortaya koymaktadır. Bu duruma ek olarak geek kültürünün kendisi bir kaçış alanı olarak tanımlandığı gibi geek kültürü eserlerinde yer alan kurgusal karakterlerle kurulan özdeşim de bir kaçış aracısına dönüşmektedir. Katılımcılar sevdikleri kurgusal karakterlerle sıkı bir bağ kurmakta, karakterlerle özdeşleşmekte, karakterleri kendilerine örnek almakta ve günlük hayatta yaşadıkları sorunları bu karakterlerde buldukları özellikler ve kurdukları özdeşim sayesinde çözebildiklerini ifade etmektedirler.

Çalışma içerisinde kendisini geek kimliği üzerinden kendini tanımlamayı tercih eden katılımcıların yer alması çalışmanın bir diğer önemli bulgusudur. Katılımcıların kendilerini geek olarak tanımlama nedenleri; fantastik ve bilim kurgu yapımlara ilgi duymaları, Star Wars'ı sevmeleri, anime izleyip manga okumaları, dijital oyun oynamaları ve ilgi duydukları alanda son derece araştırmacı olmaları özelinde farklılaşmaktadır. Katılımcıların geek kimliklerini keşfetmelerinde internet üzerinden temas kurdukları toplulukların etkisi olduğu bulgulanmıştır. Benzer bir şekilde Tocci (2009: 10-16) de geek kimliğinin inşa ve ifadesinde internetin önemli bir rol oynadığını ifade etmektedir.

Katılımcıların geek kültürünü bir kaçış alanı olarak tanımlamalarının ardından bu kültürle kurdukları etkileşimi kendileri ile ortak ilgilere sahip başkaları ile bir araya gelerek oluşturdukları topluluk üzerinden kurdukları ortaya çıkmaktadır. Literatürde de benzer bir şekilde hem Atay (2022) hem de Şentürk (2017) çalışmalarında Türkiye'de geek kültürüne ilgi duyan bireylerin ortak ilgileri doğrultusunda bir araya gelerek bir topluluk oluşturduğu ifade etmişlerdir. Woo (2012) ise yurtdışında gerçekleştirdiği çalışmasında geek ve nerd kültürünün, ortak ilgilere kolektif yönelim ve kültürel uygulamalar sayesinde bir topluluk oluşturmakta olduğunu ve paylaşılan ortaklıklar üzerinden bireylerin topluluğa ait olma duygusu geliştirdiklerini ortaya koymaktadır.

Araştırmanın bir diğer önemli bulgusu katılımcıların geek kültürü ile kurdukları etkileşimi dijital ortamlar üzerinden gerçekleştirmeleri üzerinedir. Tam bu noktada geek kültürünün internet tabanlı gelişen bir alt kültür olması kültürel temasların sağlanması ve bir topluluğa dahil olma noktasında katılımcıların Discord'a yönelmeleriyle birlikte internetin işlevsel yönüne vurgu yapmaktadır. Katılımcılar geek içerikleri hakkında bilgi alma ve topluluklara dahil olma noktasında Discord platformuna üye olduklarını ifade etmektedirler. Çalışmamızla benzer bir şekilde literatür çalışmaları da göstermektedir ki (Gama vd., 2021; Anderson, 2019; Bernhardt, 2020) Discord, geek içerik gruplarının sıklıkla kullandığı bir sanal topluluk platformudur. Yine benzer bir şekilde Şentürk (2017) çalışmasında Türkiye'de yer alan geeklerin internet aracılığı ile Facebook üzerinden geek alt kültürü ile iletişim kurduklarını ve öznelliklerini internet üzerinden ifade edebildiklerini ortaya koymakta, McArthur (2009: 9) ise aynı doğrultuda geek kültürünün yeni medya araçları üzerinden kurduğu etkileşimi göstermeyi amaçladığı çalışmasında geeklerin sık sık internet sohbet odalarında iletişim kurarak etkileşime girdiğini, kimliklerini bu sohbetler üzerinden ifade ederek geek alt kültürüne dahil olduklarını ifade etmektedir.

Çalışmanın dördüncü kapsayıcı teması olan “*Geek Kültürü ve Discord Kesişiminde Yeni Aidiyet Oluşumu*” başlığında Discord’da yer alan Star Wars- Türkiye Sithpedi sunucusunda oluşturulan aidiyet ilişkisi topluluk duygusu kuramının üç unsuru üzerinden ele alınmaktadır. Bu unsurlar üyelik, etki ve entegrasyon ve ihtiyaçların giderilmesi şeklindedir.

Temanın en dikkat çeken bulguları Sithpedi sunucusunda kurulan aidiyet ilişkisinin *Üyelik* ile *Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi* boyutlarında toplumsal hayatta eksikliği hissedilen değer ve ilgiler bazında bir anti teze dönüşerek katılımcıların beklentilerini karşılaması ve *Etki* boyutunda ise kurulan etkileşimlerin yoğun bir şekilde dijital ortam üzerinden gerçekleştirilmesi üzerinedir.

İlk olarak üyelik boyutu topluluğu diğerlerinden ayıran özgün yanların ve topluluk içi ortaklıkların oluşturulduğu aşamadır. Bu aşama göstermektedir ki katılımcılar Sithpedi sunucusunda düzenli bir yapı, saygılı iletişim, geek içerik paylaşımı, samimi arkadaşlıklar, ortak sembol ve dil kullanımı özelinde kendilerini diğer sunuculardan ayırmakta ve bu değerler etrafında birliktelik kurmaktadır. Burada dikkat çeken nokta toplumsal yaşamda değerler ve ilgiler doğrultusunda sağlanamayan homojenliğin Sithpedi sunucusunda mikro bir bağlamda kurulması ve katılımcılara anti tez niteliğinde bir alan açması üzerinedir.

Çalışmada üyelik boyutunun ardından ikinci olarak aidiyet ihtiyacının giderilmesi noktasında anti tez niteliğinin en yüksek ve yoğun çıktığı boyut entegrasyon ve ihtiyaçların giderilmesidir. Burada dikkat çeken “ihtiyaç” durumu bireylerin aidiyet oluşumunda eksikliğini hissettiği unsurların tamamlanması noktasında öne çıkmaktadır.

Ait olma duygusu bireyin ihtiyaçlarının karşılanması, kendisini önemli hissetmesi ve ifade edebilmesinin bir yoludur (Hagerty vd 1992: 173). Bu doğrultuda Sithpedi’de yer alıyor olmak, katılımcıların en çok anlaşılabilme ve kendilerini ifade edebilme ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Daha önce aktarıldığı üzere katılımcılar toplumsal hayatta özellikle değerler ve ortak ilgiler bazında toplumda yer alan diğer bireylerle anlaşamazken Sithpedi sayesinde artık anlaşılabildiklerini aynı zamanda kendileri ile ortak zevklere sahip pek çok kişi ile bir arada oldukları için kendilerini rahat hissettiklerini ifade etmektedirler. Benzer bir şekilde Sonn ve Fisher (1996) colorful bireyler özelinde yürüttükleri topluluk duygusu çalışmalarında entegrasyon ve ihtiyaçların giderilmesi unsurunu, üyelerin kendilerini insan gibi hissetme ihtiyaçlarını topluluk sayesinde gurur, özsaygı ve güven ihtiyaçlarını karşılamaları üzerinden

değerlendirmişlerdir. Ignatieff (1994: 6-7)'ye göre bireyler kendilerini güvenli hissettikleri yerlere ve kendilerini ifade alanı bulabildikleri, anlaşılabilirlikleri yerlere aidiyet kurabilmektedirler. Bu bakımdan Sithpedi'nin katılımcılara sağladığı en büyük katkı anlaşılabilirlik üzerinden gerçekleşmektedir. Bu durum da aidiyetin oluşumunda bireyin kendini ifade imkânı bulmasına bağlı olarak yaşadığı güven hissini önemini ortaya koymaktadır.

Daha önce *Ortak Konsensus Alanlarının Çökmesi* başlığında görüldüğü üzere sosyal hayatlarında oldukça yalnız olduklarını belirten katılımcılar, Sithpedi sayesinde hem ortak ilgiler özelinde konuşabildikleri hem de dünya görüşü anlamında ortak değerler etrafında birleşebildikleri kişilere bir arada oldukları için artık yalnız olmadıklarını ifade etmektedirler. Bu noktada yalnızlık ihtiyacının giderilmesi Sithpedi'nin katılımcılara sağladığı önemli katkılar arasında yer almaktadır. Lee ve Robbins (1995) çalışmalarında bağlanma ihtiyacının insan doğasının bir parçası olduğunu belirterek bu doğrultuda ait olma ihtiyacının bireylerin kalıcı ve istikrarlı bağlar kurmak istemeleri ile ilişkili olduğunu söylemekte ve aidiyet hissini bireylerin olası yalnızlarının giderilmesini sağladığını ifade etmektedirler. Bu doğrultuda çalışmamızda görüldüğü üzere bireylerin kendilerini artık yalnız hissetmemeleri aidiyet oluşumuna katkı sağlayan oldukça önemli bir gösterge olmaktadır. Maslow (1970: 43-44)'a göre bireyin fizyolojik ve güvenlik ihtiyaçlarının karşılanmasından sonra sevgi, ilgi ve ait olma ihtiyaçları devreye girmektedir. Birey arkadaşlık, eş ve çocuk gibi sevgi dolu ilişki geliştirebileceği bağlara ihtiyaç duymaktadır. Artan hareketlilik, kentleşme, yüz yüze etkileşimlerin azalması ve yüzeyselleşme gibi faktörler nedeniyle ortaya çıkan yalnızlığın ve yabancılaşmanın üstesinden gelebilmek için bireylerin amaçlı topluluklara yönelimi de artmaktadır.

Weiss, yalnızlığı duygusal yalnızlık ve sosyal yalnızlık şeklinde iki kategoriye ayırmaktadır. Duygusal yalnızlık bireyin başkaları ile kuramadığı bağlanma ilişkisini ifade ederken, sosyal yalnızlık ise bireyin ortak ilgilerin paylaşımından yoksun kaldığı sosyal ilişki ağlarını ifade etmektedir. Bu noktada yalnızlık, bireyin ihtiyaç duyduğu kesin bir sosyal ilişki dizininden yoksun olma, anlamlı arkadaşlıklar ve tutarlı topluluk bağlarından mahrum kalma durumunda ortaya çıkabilmektedir Sosyal yalnızlık bireylerin kabul edilebildiği, ortak ilgiler kurabildiği bir topluluğa dahil olmasıyla giderebilmekte ve bireyler de bu amaçla sosyal etkileşim ağı oluşturmaya yönelmektedirler (Weiss, 1973:17-20). Artan bireyselleşme ve yalnızlaşma yüzünden bireyler artık kimlik sahibi olma ve geleneksel anlamda aidiyet kurmaktan uzaklaşmakta bireysel ilgileri doğrultusunda dahil olacakları gruplara ve sanal topluluklara yönelmektedirler (Aydemir, 2011:109). Bu bağlamda literatürde yalnızlık ve internet kullanımı arasındaki ilişkiyi ele alan pek çok çalışma yapılmaktadır. Bu çalışmalar yoğun internet

kullanımının bireyleri yalnızlaştırdığı (Kraut vd, 1998; Sanders vd, 2000; Lavin, vd 1999) veya internet kullanımı sayesinde bireylerin yalnızlıklarını giderebildiği (Morahan ve Schumacher, 2003; Booth, 2000) şeklinde iki hipoteze yönelmektedir. Üçüncü bir yaklaşım ise yalnızlık ve internet kullanımı arasında çift yönlü bir ilişki olduğunu ifade etmektedir. Bu yaklaşım internetin bireylerin mevcut ilişkilerinin güçlenmesi ve yeni sosyal ağlar kurmasına olanak tanıdığını ancak bireylerin internete sosyal gerçeklerden kaçmak ve çevrim dışı ilişkilere alternatif üretmek amacıyla yönelme durumlarında yalnızlıklarının artabileceğini ortaya koymaktadır (Nowland vd, 2018; Özen ve Sarıcı, 2010).

Çalışmamızda hem *Akışkanlaşan Toplumsal İlişkiler* hem de *Ortak Konsensus Alanlarının Çökmesi* başlıklarında ifade edildiği üzere katılımcıların toplumsal hayatta farklılaşan değer yargıları, ortak ilgilerin yoksunluğu, istikrarsız sosyal ilişkiler ve toplumsal iletişim kopukluğu nedeniyle yaşadıkları yalnızlığı dijital ortam aracılığı ile giderebildikleri ve bu bağlamda bir anti tez üretebildikleri bulgulanmıştır.

*Dijitalleşen Toplumsal İlişkiler* temasında da ifade edildiği üzere katılımcıların yoğun internet kullanımı ve internet kullanım amaçları içerisinde arkadaş edinmenin varlığı göz önüne alındığında bireyler internet sayesinde kendileri ile ortak ilgilere ve değerlere sahip başkaları ile bir araya gelmekte ve bu ortaklıklar üzerinden yalnızlıklarını gidermektedir. Entegrasyon ve ihtiyaçların giderilmesi boyutunda katılımcıların Sithpedi sayesinde pek çok arkadaş edindiklerini ifade etmeleri göz önüne alındığında, internet üzerinden edinilen arkadaşlıkların bireylerin yalnızlıklarını giderebilmelerinde etkili olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara benzer bir şekilde Morahan- Martin ve Schumacher (2003:663) çalışmalarında yalnızlık çeken bireylerin internet üzerinden arkadaş edinme ve bu arkadaşlıklardan memnuniyet duyma düzeylerinin daha yüksek olduğunu, bu bireylerin interneti duygusal destek almak ve kaygılı hissettikleri durumlardan uzaklaşmak için kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu bağlamda internet, sunduğu geniş sosyal ağ alanı ve çeşitlilik sayesinde yalnızlık çeken bireylerin başkaları ile etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır. Ümmet ve Ekşi (2016: 39) de çalışmalarında aynı doğrultuda bireylerin reel yaşamda yalnızlıkları arttıkça sanal ortama yönelme ihtimallerinin arttığını, sanal ortamda yalnızlık hissini azaldığını ve bireylerin yaşadıkları yalnızlık hissinden kaçabilmek amacıyla sanal ortamda sosyalleşmeye yöneldiklerini ifade etmişlerdir.

Bu sonuçları destekler nitelikte topluluk duygusu kuramının *Etki* teması göstermektedir ki katılımcılar sunucu içerisinde en çok yazılı ve sesli iletişim en az ise yüz yüze etkileşimler

kurmaktadırlar. Bu veriler sunucu içerisinde üyeler arası etkileşimlerin neredeyse sadece internet üzerinden kurulduğunu ortaya koymaktadır. Etkileşimler sanal bir ortam üzerinden gerçekleşmesine rağmen bireyler sosyalleşme ve aidiyet ihtiyaçlarını karşılama noktasında oldukça güçlü bir etkileşim kurmaktadır. Bu durum yüz yüze etkileşimlerin ötesinde sanal ortam üzerinden de oldukça güçlü sosyal etkileşimler kurulabildiğini göstermektedir.

Sonuç olarak;

Günümüz toplumlarında değişen aidiyet ilişkileri neticesinde bireyler kendi yaşam tarzları özelinde inşa edilebilirliğin sunduğu özgürlüğü bir stratejiye dönüştürerek ilgileri doğrultusunda alt kültürlere ve alt kültürel ilgilerine karşılık bulabildikleri sanal topluluklara yönelmekte ve bu sayede yeni aidiyetler oluşturabilmektedirler. Bireyler bu topluluklarda ortak ilgileri paylaşmanın ötesinde önemsenmekte, anlaşılmakta, yalnızlığını gidermekte, arkadaşlıklar kurmakta ve sadece ortak ilgiler özelinde değil ortak değerler ve biz duygusu özelinde de birliktelikler kurabilmektedir. Bireyler bu birliktelikleri neredeyse hiç yüz yüze tanışmadığı ve karşılaşmadığı kişilerle sanal bir mekânda, sanal kimlikler aracılığı ile kurmakta ve aidiyet ihtiyaçlarını karşılamaktadırlar.

## KAYNAKÇA

- About Discord. (n.d.). Our Mission and Values. Retrieved May 29, 2022, from <https://discord.com/company>
- Aka, A. (2010). Kimliğe Teorik Yaklaşımlar. *Sosyal Bilimler Dergisi/Journal of Social Sciences*, 34(1).
- Akar, G. (2019). Gender discourse in wattpad as a youth subculture (Doctoral dissertation, Master's thesis). Yeditepe Üniversitesi, İstanbul).
- Akgün, B. (2001). Türkiye'de Siyasal Güven: Nedenleri ve Sonuçları. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 56(04).
- Alptekin, D. (2011). Toplumsal Aidiyet ve Gençlik: Üniversite Gençliğinin Aidiyeti Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma, Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Anderson, B. (1995). Hayali Cemaatler Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması. (Çev. İskender Savaşır). İstanbul: Metis Yayınları.
- Anderson, M. (2019). Discord and the Harbormen gaming community. Erişim adresi (16 Nisan 2021):<https://mayajanae.com/wp-content/uploads/2020/01/Discord-and-theHarbormen-Gaming-Community.pdf>
- Anderson, P. (2011). Postmodernitenin Kökenleri. İstanbul: İletişim Yayınları, 5. Baskı
- Arifianto, M., & Izzudin, I. (2021). Students' acceptance of discord as an alternative online learning media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(20), 179-195.



- Atay, M. (2022). Geek kuşağı: oyun ve oyunculuğun kuşaklara göre değişimi. Yüksek lisans tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydemir, M. A. (2011). Toplumsal İlişkilerin Sosyal Sermaye Değeri: Topluluk Duygusu ve Sosyal Sermaye Üzerine Bir Araştırma, Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.
- Bakan, İ., Akyüz, M., Eytmiş, A. M., & Doğan, İ. F. (2011). Ekonomik krizin insan davranışları üzerine etkilerine yönelik Malatya’da bir alan çalışması. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(1), 1-24.
- Balcı, A., & Şahin, F. T. (2018). Öğretmen-aile iletişimde WhatsApp uygulamasının kullanımı. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38(2), 749-776.
- Baudrillard, J. (2008). Tüketim Toplumu. (Çev. Deliceçaylı, H., Keskin, F. ).İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 3. Baskı
- Baudrillard, J. (2014). Simülarklar ve Simülasyon. (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları, 9. Baskı
- Bauman, Z. (2011). Bireyselleşmiş Toplum. (Çev. Yavuz Alogan). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2.Baskı
- Bauman, Z. (2013). Postmodernizm ve Hoşnutsuzlukları. (Çev.İsmail Türkmen).). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2.Baskı.
- Bauman, Z. (2014). Parçalanmış Hayat. (Çev.İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2.Baskı.
- Bauman, Z. (2016). Cemaatler Güvenli Olmayan Bir Dünyada Güvenlik Arayışı. (Çev.Nurdan Soysal). İstanbul: Say Yayınları, 2.Baskı
- Bauman, Z. (2017). Kimlik. (Çev. Mesut Hazır), Ankara: Heretik Basın Yayın, 1. Baskı.

- Bauman., Z. (2005). Bireyselleşmiş toplum. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The Need to Belong: Desire for İnterpersonal Aattachments as a Fundamental Human Motivation. *Psychological bulletin*, 117(3), 497.
- Baym, N. K. (2000). Tune in, log on: Soaps, fandom, and online community (Vol. 3). Sage.
- Beck, U. (2011). Risk Toplum. (Çev. K, Özdoğan. B, Doğan). İstanbul: İthaki Yayınları, 1.Baskı
- Beck, U. (2013). Siyasallığın İcadı. (Çev. Nihat Ülner). İstanbul: İletişim Yayınları, 3.Basım
- Bennett, A. (1999). Subcultures or Neo-tribes? Rethinking the Relationship Between Youth,Style and Musical Taste. *Sociology*, 33(3), 599-617.
- Bennett, A. (2003). Subcultures or Neo-Tribes?'. The consumption reader, 152-156.
- Bennett, A., & Kahn-Harris, K. (Eds.). (2020). After subculture: Critical studies in contemporary youth culture. *Bloomsbury Publishing*.
- Berger, P., & Luckmann, T. (2016). The social construction of reality. In *Social Theory Re-Wired* (pp. 110-122). Routledge.
- Bernhardt, A. (2020). Discord's impact on online gaming communities [Öz]. *Debating Communities and Networks Conference 11*, 11-29.
- Best and Keller (1991). *Postmodern Theory*. New York:Guilford Publications, 1. Baskı
- Bilton vd. (2008). *Sosyoloji*. Ankara:Siyasal Yayınları, 2. Baskı
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). Silkroad online'da sanal cemaat inşası ve türk klan kimliği. M. Akgül ve diğerleri (Yay. Haz.). Inet-tr'08 - XIII. Türkiye'de İnternet

Konferansı, Ankara, Türkiye Bildiriler içinde (s.105-114). Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi.

Birsen, H. (2013). Değişim Aracı Olarak Yeni Medya içinde, Dijital İletişim ve Yeni Medya (s. 26-49). *Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları*.

Blanchard, A. L., & Markus, M. L. (2002, January). Sense of virtual community-maintaining the experience of belonging. In *Proceedings of the 35th Annual Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3566-3575). IEEE.

Booth, R. (2000). Loneliness as a component of psychiatric disorders. *Medscape Mental Health*, 5 (2). Retrieved 14 November, 2000,

Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 13(1), 210-230.

Boztepe, H. (2013). Halkla İlişkiler Perspektifinden Güven Kavramı: Katılımcılık, Şeffaflık Ve Hesap Verebilirlik İlkelerinin Kamu Kurumlarına Yönelik Güvenin Oluşmasındaki Rolü. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*, (45), 53-74.

Brailovskaia, J., Schillack, H., & Margraf, J. (2020). Tell me why are you using social media (SM)! Relationship between reasons for use of SM, SM flow, daily stress, depression, anxiety, and addictive SM use—An exploratory investigation of young adults in Germany. *Computers in Human Behavior*, 113, 106511.

Bruhn, J. G. (2011). The sociology of community connections. *Springer Science & Business Media*.

Busse, K. (2013). Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. *Participations*, 10(1), 73-91.

- Carvalho, M., & Pelham, B. W. (2006). When fiends become friends: The need to belong and perceptions of personal and group discrimination. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(1), 94.
- Castells, M. (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Ağ Toplumunun Yükselişi (Çev Ebru Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2.Baskı.
- Castells, M. (2014). The impact of the internet on society: a global perspective. *Change*, 19, 127-148.
- Castells, M. (2016). İletişimin gücü. Çev Ebru Kılıç İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları. 1.Baskı İstanbul
- Castells, M. (2020). İnternet Galaksisi (İnternet, İş Dünyası ve Toplum Üzerine Düşünceler). (Çev Özkan Avcı Vd). Phoenix Yayınevi, Ankara 1. Baskı.
- Caxaj, C. S., & Berman, H. (2010). Belonging among newcomer youths: Intersecting experiences of inclusion and exclusion. *Advances in Nursing Science*, 33(4), E17-E30.
- Chayko, M. (2018). Süper bağ(lantı)lı internet, dijital medya ve tekno - sosyal hayat. İstanbul: Der Kitabevi.
- Chung, D. S., & Yoo, C. Y. (2008). Audience motivations for using interactive features: Distinguishing use of different types of interactivity on an online newspaper. *Mass Communication and Society*, 11(4), 375-397.
- Cohen, A. (1999). Topluluğun Simgesel Kuruluşu. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Community guidelines. (2022). (n.d.). Discord. Retrieved May 29, 2022, from <https://discord.com/guidelines>
- Connor, S. (2001). Postmodernist Kültür. (Çev.Doğan Şahiner). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı.

- Cooley, C. H. (2017). *Human nature and the social order*. Routledge.
- Cova, B. (1996). What postmodernism means to marketing managers. *European Management Journal*, 14(5), 494-499.
- Cova, B. (1997). Community and consumption: Towards a definition of the “linking value” of product or services. *European journal of marketing*, 31(3/4), 297-316.
- Cova, B., & Cova, V. (2001). Tribal aspects of postmodern consumption research: the case of French in-line roller skaters. *Journal of Consumer Behaviour: An International Research Review*, 1(1), 67-76.
- Cova, B., & Cova, V. (2002). Tribal marketing: The tribalisation of society and its impact on the conduct of marketing. *European journal of marketing*, 36(5/6), 595-620.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*. (Çev. Ed. Bütün, M. & Demir, S, B.). (.baskı). Siyasal Kitabevi.
- Cross, T. L. (2005). Nerds and geeks: society's evolving stereotypes of our students with gifts and talents. *Gifted Child Today*, 28(4), 26-65.
- Çağırkan, M. (2022). *Sosyal medyada anonim kimlik ve gerçek (isim) kimlik: İzlenim yönetiminden bir bakış*. Yüksek lisans tezi.
- Çağırkan, B. (2019). Çokkültürlü Toplum Yapılarında Değişen Aidiyet Algıları: Yeni Toplular, Yeni Aidiyetler. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12 (2) , 558-573 . DOI: 10.17218/hititsosbil.620067
- Çolak, O. (2019). Tüketim Odaklı Sanal Dayanışma Grupları Bir Sanal Cemaat Örneği Olarak Donanım Haber Forum. *Yeni Medya*, 2019(7), 50-70.
- Davis, L. (2015). Football fandom and authenticity: a critical discussion of historical and contemporary perspectives. *Soccer & Society*, 16(2-3), 422-436.

Deaux, K. (1994). Social identity. *Psychologist-Leicester-*, 7, 259-259.ces, 2(1), 82-90.

Dedeoglu, A. O., & Ustundagli, E. (2011). Sanal Topluluklar Baglaminda Tüketicilerin Tüketim, Yasam Tarzi ve Kimlik Yönünden Degerlendirilmesi/Consumers' Life Style, Social Identity and Consumption Practices in the Context of Communities of Practice. *Business and Economics Research Journal*, 2(2), 23.

Demirel, B.Y. (2020).Yeni Medya Döneminde Hayran Kültürü-Topluluk Duygusu Ve Pratikleri Üzerine İnceleme. Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Derrida, J. (1994). Göstergebilim ve Gramatoloji (Çev. Tülin Akşin) İstanbul: Afa yayıncılık

Dier, D. (2012). Think Geek-identity, Performance and Representation of a Subculture (Doctoral dissertation, uniwien).

Dijck, J. V., Poell, T. & Waal, M. D. (2018). The platform society. New York: Oxford University.

Doğan, İ. (1994). Bir Alt kültür Olarak Ankara Yüksel Caddesi Gençliği. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 26(1), 107-129.

Dursun, S. ve Aytac, S. (2009). Üniversite öğrencileri arasında işsizlik kaygısı, *Uludağ Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 28(1), 72-84.

Dursun, S., & Aytac, S. (2012). Üniversite Öğrencilerinin İşgücü Piyasasına Yönelik Beklentileri ve İş Deneyimleri İle Umutsuzluk Ve Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişki Üzerine Bir Araştırma. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1).

E., Cabrera, L., & Cabrera, D. (2016) No Word is an Island: Distinguishing “Nerd” and “Geek”. Cognitive Case Study Series. Cornell University, Ithaca, NY.

Eagleton, T. (2011). Postmodernizmin Yanılsamaları. (Çev. Mehmet Küçük), İstanbul: Ayrıntı

- Eğimli, A. T., & Çakır, S. Y. (2011). Toplum kültürünün kurum kültürüne yansımaları. *Sosyal ve Beşerî Bilimler Dergisi*, 3(2), 37-50.
- Emirel, M., & Bozkurt, Ö. (2022). Kariyer stresi ile belirsizlikten kaçınma arasındaki ilişkinin incelenmesi: Sigortacılık ve sosyal güvenlik bölümü öğrencileri üzerine bir araştırma. *Çalışma İlişkileri Dergisi*, 13(1), 1-16.
- Eng, L. (2002). Otak-who? Technoculture, youth, consumption, and resistance. American representations of a Japanese youth subculture. *In Research Seminar Methods in STS*.
- Erdoğan, E. (2006). Sosyal sermaye, güven ve Türk gençliği. Kaynak: [http://www.urbanhobbit.net/PDF/Sosyal% 20Sermaye\\_emre% 20erdogan. pdf](http://www.urbanhobbit.net/PDF/Sosyal%20Sermaye_emre%20erdogan.pdf),(Erişim Tarihi: 16.12. 2013).
- Erkal, M. E. (2009). Sosyoloji : (toplumbilimi). İstanbul : Der Yayınevi.
- European Quality of Life Survey 2016*. (n.d.). Eurofound. Retrieved July 3, 2023, from <https://www.eurofound.europa.eu/surveys/european-quality-of-life-surveys/european-quality-of-life-survey-2016>.
- Eurostat. (2015, June 28). Do Europeans feel lonely? *Eurostat*. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/DDN-20170628-1>
- Eurostat. (2022). *Individuals frequently using the internet*. Eurostat. <https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/tin00092/default/table?lang=en>
- Evre, B . (2007), *Bir Düşünüş Biçimi Olarak Postmodernizm ve Temel Parametreleri*, Akdeniz Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 07 (13) , 1-23 .
- Featherstone, M. (2013). Postmodernizm ve Tüketim Kültürü. (Çev. Mehmet Küçük). İstanbul:Ayrıntı Yayınları, 3. Baskı.
- Fu, F., Liu, L., & Wang, L. (2008). Empirical analysis of online social networks in the age of Web 2.0. *Physica A: Statistical mechanics and its applications*, 387(2-3), 675-684.

- Gailey, J. A. (2009). "Starving is the most fun a girl can have": The pro-ana subculture as edgework. *Critical criminology*, 17(2), 93-108.
- Gama, K., Zimmerle, C., & Rossi, P. (2021). Online Hackathons as an Engaging Tool to Promote Group Work in Emergency Remote Learning. Proceedings of the 26th ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education V. 1.
- Gardner, W. L., Pickett, C. L., & Brewer, M. B. (2000). Social exclusion and selective memory: How the need to belong influences memory for social events. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 26(4), 486-496.
- Gere, J., & MacDonald, G. (2010). An update of the empirical case for the need to belong. *Journal of individual psychology*, 66(1), 93-115.
- Giddens, A. (1994). *Modernliğin Sonuçları*. (Çev. Ersin Kuşdil), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2000). *Elimizden kaçıp giden dünya: küreselleşme hayatımızı nasıl yeniden şekillendiriyor?* (Çev. Osman Akınhay), İstanbul: Alfa Yayınları.
- Giddens, A. (2004). *Modernliğin Sonuçları*. (Çev. Ersin Kuşdil), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 3. Baskı
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel Kimlik-Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. İstanbul: Say Yayınları.
- Göker, G., & Keskin, S. (2016). Sosyal medyada topluluk ilişkileri: Karikateist Facebook topluluğu üzerine bir araştırma. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 22, 88-108
- Groshek, J. & Krongard, S. (2016). Netflix and engage? Implications for streaming television on political participation during the 2016 US presidential campaign. *Social Sciences*, 5(4), 65-83.



- Haberli, M. (2012). Yeni bir örgütlenme biçimi olarak sanal cemaatler. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 1(3), 118-134.
- Hagerty, B. M., Lynch-Sauer, J., Patusky, K. L., Bouwsema, M., & Collier, P. (1992). Sense of belonging: A vital mental health concept. *Archives of psychiatric nursing*, 6(3), 172-177.
- Harvey, D. (2012). Postmodernliğin Durumu (Çev. Sungur Savran) Metis Yayınları İstanbul: Metis Yayınları, 6.Baskı
- Hebdige, D. (2004), Alt Kültür-Tarzın Anlamı, İstanbul: Babil Yayınları.
- Ignatieff, M. (1994). Blood and Belonging. Journeys Into the new Nationalism. London: Vintage.
- İğdeli, A. (2019). Ekonomik Belirsizlik ve Doğurganlık Hızı Arasındaki İlişki: Türkiye için ARDL Analizi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 8 (1), 359-381.
- Jiang, J. A., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R., & Fiesler, C. (2019). Moderation challenges in voice-based online communities on discord. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1-23.
- Jiang, J. A., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R., & Fiesler, C. (2019). Moderation challenges in voice-based online communities on discord. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1-23.
- Kahn, R., & Kellner, D. (2003). Internet subcultures and oppositional politics. *The post-subcultures reader*, 299-314.
- Karaduman, S. (2010). Modernizmden Postmodernizme Kimliğin Yapısal Dönüşümü. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 5(17), 2886-2899.
- Kazakova, G. M., (2018) Andreev, E. A., & Tuzovskiy, I. D. Geek Culture As a New 'Image' of Contemporary Culture. *KnE Engineering*, 169-175.

- Kesici, A. (2019). Lise öğrencilerinin sosyal ağları kullanma sıklığına göre sosyal ağları eğitim amaçlı kullanmaya yönelik tutumlarının incelenmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(1), 315-343.
- Kim, C., Lee, S., & Kang, M. (2012). I became an attractive person in the virtual world: Users' identification with virtual communities and avatars. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 1663–1669. doi:10.1016/j.chb.2012.04.004
- Kim K, Hwang J, Zo H, Lee H (2016) Understanding users' continuance intention toward smartphone augmented reality applications. *Inf Dev* 32:161–174
- Kim, W. G., Lee, C., & Hiemstra, S. J. (2004). Effects of an online virtual community on customer loyalty and travel product purchases. *Tourism management*, 25(3), 343-355.
- Kollock, P., & Smith, M. A. (Eds.). (1999). *Communities in cyberspace* (p. 220). London: Routledge.
- Konzack, L. (2014). The origins of geek culture: Perspectives on a parallel intellectual milieu. *Wyrd Con Companion Book*, 52-59.
- Korucuk, M. (2022). Examining students' attitudes on the use of social networks for educational purposes. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(4), 169-184.
- Kozinets, R. V. (1999). E-tribalized marketing?: The strategic implications of virtual communities of consumption. *European management journal*, 17(3), 252-264.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American psychologist*, 53(9), 1017.
- Kuçuradi, İ. (2003). *İnsan ve Değerleri*. Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu, 3.Baskı.

- Lavin, M., Marvin, K., McLarney, A., Nola, V., & Scott, L. (1999). Sensation seeking and collegiate vulnerability to Internet dependence. *CyberPsychology & Behavior*, 2, 425–430
- Lee, R. M., & Robbins, S. B. (1995). Measuring belongingness: The social connectedness and the social assurance scales. *Journal of counseling psychology*, 42(2), 232.
- Lockhart, E. A. (2015). Nerd/geek masculinity: Technocracy, rationality, and gender in nerd culture's counter-masculine hegemony (Doctoral dissertation). 37, 72-80 .
- Lyotard, J. F. (2013) *Postmodern Durum*. (Çev. İsmet Birkan), Ankara: Bilgesu Yayınları, 1.Baskı
- Maffesoli, M. (1996). The time of the tribes: The decline of individualism in mass society. *The Time of the Tribes*, 1-192.
- Mahar, A. L., Cobigo, V., & Stuart, H. (2013). Conceptualizing belonging. *Disability and rehabilitation*, 35(12), 1026-1032.
- Malone, G. P., Pillow, D. R., & Osman, A. (2012). The general belongingness scale (GBS): Assessing achieved belongingness. *Personality and individual differences*, 52(3), 311-316.
- Marshall, D. A. (2002). Behavior, belonging, and belief: A theory of ritual practice. *Sociological theory*, 20(3), 360-380.
- Maslow, H. A. (1970). *Motivation and Personality*. New York, NY: Harper & Row
- May, V. (2011). Self, belonging and social change. *Sociology*, 45(3), 363-378.
- McArthur, J.A. (2009). Digital Subculture: A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry*. Sage Publications. Vol. 33(1), 58-70

- McCain J, Gentile B, Campbell WK (2015) A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture. *Plos ONE* 10(11)
- McLuhan, M. (2019). *Yaradığımız Medya*. İstanbul: Nora Kitap.
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6-23.
- McMillan, David M. (1996), "Sense of Community", *Journal of Community Psychology*, Cilt: 24, Sayı: 4, ss. 315-325.
- Mestçi, A. (2009). Web 2.0 teknolojisi & interaktif pazarlama ve reklam modelleri. *Akademik Bilişim '09-XI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, 11-13.
- Meşe, G. (1999). Sosyal kimlik ve yaşam stilleri.
- Mock, K. (2019). Experiences using Discord as platform for online tutoring and building a CS community [Öz]. E. K. Hawthorne & M. A. P. Quinones (Ed.), *Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (s. 1284-1284). New York: Association for Computing Machinery.
- Moeller, R. W., Seehuus, M., & Peisch, V. (2020). Emotional intelligence, belongingness, and mental health in college students. *Frontiers in psychology*, 11, 93.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in human behavior*, 19(6), 659-671.
- Muggleton, D. (2002). *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style*. Oxford: Berg.
- Muggleton, D. and Weinzierl, R. (2003) *The Post-Subcultural Reader* Berg, Oxford.

- Neuman, W. (2008). Toplumsal araştırma yöntemleri: nitel ve nicel yaklaşımlar. İstanbul: Yayınodası.
- Nichols, S. L. (2008). An exploration of students' belongingness beliefs in one middle school. *The journal of experimental education*, 76(2), 145-169.
- Nowland, R., Necka, E. A., & Cacioppo, J. T. (2018). Loneliness and social internet use: pathways to reconnection in a digital world?. *Perspectives on Psychological Science*, 13(1), 70-87.
- Osterman, K. F. (2000). Students' need for belonging in the school community. *Review of educational research*, 70(3), 323-367.
- Üstün, Ö. Z. E. N., & SARICI, M. B. K. (2010). YALNIZLIK OLGUSU VE SANAL SOHBETİN YALNIZLIĞIN PAYLAŞIMINA ETKİSİ: ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNDE BİR ARAŞTIRMA. *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 24(1), 149-159.
- Özsevgenç, Y. (2017), "Postmodernizm Üzerine", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Cilt: 10. Sayı: 54. ss. 135-142.
- Phipps, C., Cooper, N., Shores, K., Williams, R., & Mize, N. (2015). Examining the relationship between intramural sports participation and sense of community among college students. *Recreational Sports Journal*, 39(2),
- Poster, M. (2006) "Postmodern Virtualities", in Durham & Kellner, *Media and Cultural Studies* Malden, Oxford: Blackwell, 533-548.
- Punch, K. F. (2005). Sosyal araştırmalara giriş: nicel ve nitel yaklaşımlar. Ankara: Siyasal.
- Ramadhan, A. (2021). Student's response toward utilizing discord application as an online learning media in learning speaking at senior high school. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 5(1), 42-47.

- Rani, U., & Furrer, M. (2020). Digital Labour Platforms And New Forms Of Flexible Work İn Developing Countries: Algorithmic Management Of Work And Workers. *Competition And Change*, 7, 1-10.
- Rheingold, H. (1993). A slice of life in my virtual community. *Global networks: Computers and international communication*, 57-80.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras* (Vol. 6). Barcelona: Gedisa.
- Rheingold, H. (2008). Virtual communities-exchanging ideas through computer bulletin boards. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Richman, L. H. (2008). From Subculture to Mass Culture: The Impact of Internet Photography on the New York Club Scene (Doctoral dissertation, Bowling Green State University).
- Riskos, K., Hatzithomas, L., Dekoulou, P., & Tsurvakas, G. (2022). The influence of entertainment, utility and pass time on consumer brand engagement for news media brands: A mediation model. *Journal of Media Business Studies*, 19(1), 1-28.
- Robins, K. (2013). İmaj. (Çev. Nurçay Türkođlu), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı.
- Rovai, A. P. (2002). Building sense of community at a distance. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 3(1), 1-16.
- Safety, Discord. (2022, November 8). Discord transparency report: April. *June 2022*. <https://discord.com/blog/discord-transparency-report-q2-2022>
- Sanders, C., Field, T., Diego, M., & Kaplan, M. (2000). The relationship of Internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35, 237–242.
- Sarup, M. (2004). Post-yapısalcılık ve Postmodernizm. (Çev. Abdölbaki Güçlü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2. Baskı.

- Shakespeare-Finch, J., & Daley, E. (2017). Workplace belongingness, distress, and resilience in emergency service workers. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 9(1), 32
- Shildrick, T., & MacDonald, R. (2006). In defence of subculture: young people, leisure and social divisions. *Journal of youth studies*, 9(2), 125-140.
- Silva, C., Ribeiro, J. D., & Joiner, T. E. (2015). Mental disorders and thwarted belongingness, perceived burdensomeness, and acquired capability for suicide. *Psychiatry Research*, 226(1), 316-327.
- Sugarbaker, M. (1998). What is a Geek? Gazebo (The Journal of Geek Culture). Retrieved December 11, 2005, from <http://www.gibberish.com/gazebo/articles/geek3.html>
- Şaylan, G. (2002). Postmodernizm. Ankara: İmge Yayınları, 2. Baskı.
- Şentürk, S. (2017). Geek Kültürü Üzerinden Sosyal Medyada Öznelliklerin İnşası. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Tağ Kalafatoğlu, Ş. (2015). Kadın Katılımcıların Sanal Topluluklardaki Deneyimleri: Çevrim İçi Bir Hamilelik Topluluğu. *Global Media Journal TR Edition*, 6 (11) Fall 2015.
- Teo, T. S. H., Lim, V. K. G., & Lai, R. Y. C. (1999). Intrinsic and extrinsic motivation in Internet usage. *Omega*, 27(1), 25–37. [https://doi.org/10.1016/s0305-0483\(98\)00028-0](https://doi.org/10.1016/s0305-0483(98)00028-0) .
- Timisi, N. (2003). Yeni iletişim teknolojileri ve demokrasi. Ankara: Dost.
- Timisi, N. (2005). Sanallığın Gerçekliği: İnternetin Toplum ve Kimlik Alanlarına Girişi, (Derleyenler), Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay. İnternet, Toplum, Kültür, s.89-105, İstanbul: Epos Yayınları.
- Timur, K.(1999), *Tanımı Yapılmayan Postmodernizm*, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (1). 319-323

- Tocci, J. (2007, April). The well-dressed geek: media appropriation and subcultural style. In *MiT5, Massachusetts Institute of Technology (29 April 2007)*. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/Tocci.pdf>.
- Tocci, J. (2009). *Geek cultures: Media and identity in the digital age* (Doctoral dissertation, University of Pennsylvania).
- Toffler, A. (1981). *Üçüncü Dalga* (Çev.Sede, A.).Altunkıtarlar Yayınevi
- Toffler, A. (1997). *Dünyayı Nasıl Bir Gelecek Bekliyor*. (Çev.Murat Çiftkaya). İstanbul: İz Yayıncılık, 2.baskı
- Tomasello, M. (2019). Neden ortaklıklar kurarız? : insanlarla ortaklaşmacılığın ve dayanışmanın kökenleri. İstanbul : Alfa Yayınları.
- Torkelson, J. (2010). Life after (straightedge) subculture. *Qualitative Sociology*, 33(3), 257-274.
- TÜİK Kurumsal*. (n.d.). Retrieved July 3, 2023, from [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanım-Arastırması-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanım-Arastırması-2022-45587)
- Turan,M. (2011). *Postmodern Teori*.İstanbul: On İki Levha Yayıncılık A. Ş., 1.Baskı
- Turkle, S. (1999). Cyberspace and identity. *Contemporary sociology*, 28(6), 643-648.
- Tyldesley, M. (2013). Postmodernity, aesthetics and tribalism: An interview with Michel Maffesoli. *Theory, Culture & Society*, 30(3), 108-113.
- Van Dijk, J. (2018). *Ağ Toplumu*. (Çev. Özlem Sakin). İstanbul: Epsilon Yayınevi



- Vatandaş, S. (2020). Sanal Cemaat (Tarihsel ve Sosyolojik Gerçeklikten, Dijital Çağın Sanallığına: Cemaatin Sanallaşması). *Cumhuriyet Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 21(2), 19-46.
- Verma, A., Tyagi, S., & Mathur, G. (2021). A comprehensive review on bot-discord bot. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, 532-536.
- Vural, B. A., & Bat, M. (2010). Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma. *Journal of Yaşar University*, 20 (5), 3348-3382.
- Wagner, P. (2005). *Modernliğin Sosyolojisi*. (Çev. Mehmet Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1. Baskı.
- Wahyuningsih, E., & Baidi, B. (2021). Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*, 1(1), 9-18.
- Ward, G. (2014). *Postmodernizmi Anlamak*. İstanbul: Optimist Yayın Dağıtım.
- Weiss, R. S. (1973). *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Westheimer, J., & Kahne, J. (1993). Building school communities: An experience-based model. *Phi Delta Kappan*, 75, 324-324.
- What is Discord*. (n.d.). A Guide for Parents and Educators. Retrieved May 29, 2023, from <https://discord.com/safety/360044149331-what-is-discord>
- Wheeler, D. L. (2003). The Internet and youth subculture in Kuwait. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 8(2), JCMC824.

- Williams, J. P. (2003). The straightedge subculture on the Internet: A case study of style-display online. *Media International Australia*, 107(1), 61-74.
- Williams, J. P. (2006). Authentic identities: Straightedge subculture, music, and the internet. *Journal of contemporary ethnography*, 35(2), 173-200.
- Wilson, E. O. (1978). *On human nature*. Harvard University Press.
- Woermann, N. (2012). On the slope is on the screen: Prosumption, social media practices, and scopic systems in the freeskiing subculture. *American Behavioral Scientist*, 56(4), 618-640.
- Woo, B. (2012). Nerds!: Cultural Practices and Community-making in a Subcultural Scene (Doctoral dissertation, Communication, Art & Technology: School of Communication).
- Wulanjani, A. N. (2018). Discord application: Turning a voice chat application for gamers into a virtual listening class. In English Language and Literature. *International Conference (ELLiC) Proceedings* (Vol. 2, pp. 115-119).
- Yang, H., & Lee, H. (2018). Exploring user acceptance of streaming media devices: an extended perspective of flow theory. *Information Systems and e-Business Management*, 16(1), 1-27.
- Yinger, J. M. (1960). Contraculture and subculture. *American sociological review*, 625-635.
- Yolaç, A. (2017). Multiplayer online gamers' subcultural interactions: body as a bridge in between real and virtual lives (Master's thesis, Middle East Technical University).
- Yuval-Davis, N. (2006). Belonging and the politics of belonging. *Patterns of prejudice*, 40(3), 197-214.

Zengin, B., & Şengel, Ü. (2020). Üniversite öğrencilerinin gelecekleriyle ilgili kaygı ve beklentilerinin belirlenmesi. *Optimum Ekonomi ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 7(2), 435-454.

## **EK 1. BİREYSEL GÖRÜŞME FORMU**

### **BÖLÜM 1: KATILIMCI BİLGİLERİ**

- 1.Kaç yaşındasınız?
- 2.Cinsiyetiniz nedir?
- 3.Medeni durumunu nedir?
- 4.Mesleğiniz nedir?
- 5.Gelir durumunuz nedir?
6. Eğitim durumunuz nedir?

### **BÖLÜM 2: POSTMODERN DÖNEMDE DEĞİŞEN TOPLUMSAL YAPI**

1. Geleceğe ilişkin plan yapıyor musunuz?
- 2.Değişikliklerden hoşlanır mısınız?
3. Farklı kültürlere ilginiz var mıdır?
- 4.İnterneti hangi sıklıkla kullanıyorsunuz?
- 5.Sanal ortamlarda hangi üyeliklere sahipsiniz?

### **BÖLÜM:3 POSTMODERN DÖNEMDE DEĞİŞEN TOPLUMSAL İLİŞKİLER**

- 1.Kendinizi toplumun bir parçası hissediyor musunuz?
- 2.Kendinizi nasıl tanımlarsınız?

### **BÖLÜM 4. POSTMODERN DÖNEMDE SANAL ALT KÜLTÜR TOPLULUKLARINDA İLETİŞİM DİNAMİĞİ**

#### **4.1.Topluluk Duygusunun Üyelik Aşamasına Dair**

#### **4.1.1.Sınırlar**

1. Discord sunucusuna katılım sürecinizi en başından itibaren anlatabilir misiniz?
2. Bu sunucuyu tercih etme nedeniniz/kriteriniz nedir?

#### **4.1.2.Normlar**

1. Discord sunucusuna katılım için gereken temel kurallar nedir?
2. Discord sunucusunda ne tarz sorunlarla karşılaşılıyor genelde?

#### **4.1.3.Discord'un Statü Yapısına Dair**

1. Discord sunucusunun kendine özgü statü, hak ve sorumluluk yapısı hakkında bilgi verir misiniz?

#### **4.1.4.Yatırım**

1. Discord sunucusunda tahmini olarak ne kadar zaman geçiriyorsunuz?
2. Discord sunucusu içerisinde maddi ödeme yapıyor musunuz?
3. Discord sunucusuna ne tarz katkılarda bulunuyorsunuz?

#### **4.1.5.Ortak Dil**

1. Discord sunucusuna özgü olarak sunucu içerisinde kullanılan bir dil var mı? Detaylı bilgi verir misiniz?
2. Bu Discord sunucusunda paylaştığınız en önemli değerler neler sizce? Değerler hakkında bilgi verir misiniz?

### **4.2.Topluluk Duygusunun Etkileşim ve Duygusal Bağ Aşamasına Dair**

#### **4.2.1. Etkileşim kanalı**

1. Discord sunucusunda diğer üyelerle kurmuş olduğunuz iletişimi çoğunlukla nasıl sağlıyorsunuz?

#### **4.2.2.Etkileşim Niteliği**

#### **4.2.2.1.Duygusal bađ**

- 1.Discord sunucusunda yer alıyor olmaktan memnun musunuz?
- 2.Discord sunucusunda duygu ve düşüncelerinizin önemsendiđini, deđer verildiđini düşünüyor musunuz?
3. Discord sunucusunda siz diđer kullanıcıların duygu ve düşüncelerini önemsiyor, deđer veriyor musunuz?

#### **4.3. Topluluk Duygusunun Entegrasyon ve İhtiyaçların Giderilmesi Aşamasına Dair**

1. Discord sunucusunda yer almanın faydaları ve zararları hakkında bilgi verir misiniz?

## EK 2. ORJİNALLİK RAPORU



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 03/07/2023

Tez Başlığı: Dijital Ortamda Alt Kültür İnşası: Geek Alt Kültürü Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 150 sayfalık kısmına ilişkin, 03/07/2023 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Tümüün adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 2'dir.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1-  Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
- 2-  Kaynakça hariç
- 3-  Alıntılar hariç
- 4-  Alıntılar dâhil
- 5-  5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

03/07/2023

Tarih ve İmza

Adı Soyadı: PINAR YENER

Öğrenci No: N18139875

Anabilim Dalı: SOSYOLOJİ

Program: SOSYOLOJİ YÜKSEK LİSANS

### DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

PROF. DR. M. DEMET ULUSOY



HACETTEPE UNIVERSITY  
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES  
MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY  
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES  
SOCIOLOGY DEPARTMENT

Date: 03/07/2023

Thesis Title: Subculture Construction in Digital Environment: A Sociological Study on Geek Subculture

According to the originality report obtained by myself/my thesis advisor by using the Turnitin plagiarism detection software and by applying the filtering options checked below on 03/07/2023 for the total of 150 pages including the a) Title Page, b) Introduction, c) Main Chapters, and d) Conclusion sections of my thesis entitled as above, the similarity index of my thesis is 2 %.

Filtering options applied:

1.  Approval and Declaration sections excluded
2.  Bibliography/Works Cited excluded
3.  Quotes excluded
4.  Quotes included
5.  Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Social Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

03/07/2023  
Date and Signature

Name Surname: PINAR YENER

Student No: N18139875

Department: SOCIOLOGY

Program: SOCIOLOGY MASTER'S PROGRAM

**ADVISOR APPROVAL**

APPROVED.

\_\_\_\_\_  
PROF. DR. M. DEMET ULUSOY



### EK 3. ETİK KURUL RAPORU



T.C.  
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Rektörlük

Tarih: 02/11/2021 15:22  
Sayı: E-35853172-300-  
00001845862



00001845862

Sayı : E-35853172-300-00001845862  
Konu : Pınar YENER (Etik Komisyon İzni)

2.11.2021

#### SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi: 12.10.2021 tarihli ve E-12908312-300-00001813328 sayılı yazınız.

Enstitünüz Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencilerinden **Pınar YENER**'in **Prof.Dr.Meliha Demet ULUSOY** danışmanlığında hazırladığı "**Mcmillan ve Chaves'in Topluluk Duygusu Kuramı Ekseninde Geek Kültürü, Kimliği ve Aidiyet İnşası**" başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **26 Ekim 2021** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Vural GÖKMEN  
Rektör Yardımcısı

*Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.*

Belge Doğrulama Kodu: F863B02E-02ED-4117-B97E-E89DC327A3F2

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hu-ebys>

Adres: Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara  
E-posta: yazim@d@hacettepe.edu.tr İnternet Adresi: www.hacettepe.edu.tr Elektronik  
Ağ: www.hacettepe.edu.tr  
Telefon: 0 (312) 305 3001-3002 Faks:0 (312) 311 9992  
Kep: hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Sevdâ TOPAL  
Bilgisayar İşletmeni  
Telefon: 03123051008

