T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
İLETİŞİM SOSYOLOJİSİ BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KİTLELERİN YENİ GÖÇ MEKÂNLARI OLARAK SOSYAL MEDYA VE SANAL GÖÇ İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA TOPLUMSAL DEĞİŞİMİN İNCELENMESİ

Semra AĞAÇ SUCU

2501160323

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. Uğur GÜNDÜZ

İSTANBUL – 2019

ÖZ

KİTLELERİN YENİ GÖÇ MEKÂNLARI OLARAK SOSYAL MEDYA VE SANAL GÖÇ İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA TOPLUMSAL DEĞİŞİMİN İNCELENMESİ

Semra AĞAÇ SUCU

Toplumsal değişimin en önemli sebeplerinden biri olan "göç", teknolojinin mekân anlayışını tümüyle değiştirdiği Dijital Çağ'da yeniden tanımlanması gereken bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün artık göçmenlik, sadece fiziki göçün beraberinde getirdiği bir kavram olarak değil, "dijital göçmenlik" ve "dijital yerlilik" olarak adlandırılan sosyal medya kullanıcıları arasındaki mekânsal bir ayrışmaya da işaret etmektedir. Göç artık geçmişte olduğu gibi sadece fiziki mekânla sınırlı olmayıp, nesnel dünya ile sanal dünya arasındaki sınırların aşılmasını da içeren bir anlam kazanmıştır. Geçmişte ulus devlet tarafından çizilen fiziki sınırlar, bugün yerini internet ve bilgisayar teknolojilerinin sınırlarını çizdiği sanal mekânlara bırakmıştır. Bu çerçevede bu çalışmanın temel amacı; "dijital göçmenlik" ve "dijital yerlilik" kavramlarından yola çıkarak, göç olgusunun ve göçmen kimliğinin dijital çağda aldığı biçim olarak saptanmıştır. Sosyal medyanın kullanım özelliklerine göre sınıflandırılmış mevcut "dijital göçmenlik" tanımının ötesine geçilerek, "sanal göç" ve bunun sonucu oluşan "sanal kimlik" biçimleri, türleri ve özelliklerini içeren kuramsal bir yaklaşım oluşturulması hedeflenmektedir. Dijital Çağ'da toplumsal sorunlara yönelik üretilecek çözüm önerileriyle gelecekte yapılacak çalışmalara katkı sağlanması amaçlanmaktadır. Bu çalışmada öncelikle iletişim teknolojileri ve küreselleşme bağlamında ağ toplumundaki göçebe kültür örüntüleri ele alınarak dijitalleşme ve göç arasındaki ilişki araştırılacaktır. Ardından mobilizasyon ve hareket anlayışımızdaki değişim ve medyanın yeniden yapılanması çerçevesinde değişen mekân ve sınırlar ele alınacaktır. Son olarak da sanal göçün nasıl gerçekleştiği, nasıl işlediğini, özellikleri, türlerini ve sistemi göç sosyolojisinin kuramsal zeminine dayandırılarak açıklanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Göç, Dijital Göçmenler, Sanal Kimlik, Sosyal Medya, Toplumsal Değişim

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE SOCIAL CHANGE IN THE CONTEXT OF VIRTUAL MIGRATION AND SOCIAL MEDIA AS NEW IMMIGRATION SPACE OF THE MASSES

Semra AĞAÇ SUCU

"Migration," which is one of the most important reasons of the social change, emerges as a phenomenon, requiring to be redefined in the Digital Age, in which the technology completely reshapes the perception of space. Today, migration indicates a spatial distinction among social media users, who are defined as ”digital immigrants“ and ”digital natives" – a concept brought forward by physical migration as well. Migration is not only limited to physical space as was the case in the past, but has also acquired the meaning of surpassing the boundaries between the objective world and the digital world. The physical boundaries, drawn by the nation-states in the past, have now left their position to the virtual spaces, the boundaries of which are established by the internet and computer technologies. In this context, the main purpose of this study is the shape of the concept of migration and the identity of immigrants in the Digital Age, on the basis of “digital immigrants” and “digital natives”. The study aims to create a theoretical approach, which covers "virtual migration“, and the resulting forms, types and features of "virtual identity,“ by cutting across the existing definition of digital immigrats, classified according to the characteristics of the uses of social media. It aims to contribute to future studies to be conducted with solutions to address the social problems in the Digital Age. This study will explore the relationship between digitalization and migration by discussing firstly the nomadic culture patterns in the network society in the context of communication technologies and globalization. Then, the changes in our understanding of mobilization and movement, and the space and borders changing durign the restructuring of the media. Finally, how the virtual migration takes place, how it functions, its characteristics, types and system on the theoretical basis of the sociology of migration.

Keywords: Virtal Migration, Digital Immigrants, Virtual Identity, Social Media, Social Change

ÖNSÖZ

İnsanlık tarihi boyunca teknolojik gelişmeler, toplumsal değişmenin en temel sebeplerinden biri olmuştur. Dijital Çağ'da yaşadığımız toplumsal değişimin de başlıca nedeni iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerdir. Bununla birlikte teknolojinin toplumsal ve kültürel yapıyı değiştirebilmesi için ikinci bir unsura, yeniliklerin yayılmasını sağlayan bir toplumsal hareketliliğe ihtiyacı vardır. Toplumsal değişimin dinamik unsuru, göçle birlikte gelen hareketliliktir. Geçmişten günümüze sosyal bilimcilerin temel inceleme alanı olan "göç", en yalın haliyle yaşanılan mekânın değiştirilmesi ve fiziksel, zihinsel ve toplumsal sınırların aşılmasıdır.

Küreselleşmenin sınırları ortadan kaldırdığı ve dijital teknolojilerin mekân anlayışını tümüyle değiştirdiği, hareketin uzaktan eylem formuna dönüştüğü bir çağda göç de, yeniden tanımlanması gereken bir olgu olarak karşımızda durmaktadır. Bugün artık mobil toplum için, fiziki bir yer değiştirmeden ziyade toplumsal ve zihinsel mekânların değiştirilmesi söz konusudur. Bu değişim, gerçek dünyadan sanal dünyaya geçişi içeren Dijital Çağ'a özgü yeni bir göç formuna işaret etmektedir. Ağ toplumunun üzerinde yaşadığı somut mekândan ayrılarak içinde yer edineceği sanal mekâna doğru yaptığı yolculuk, sadece mobilizasyon kavramıyla ifade edilebilecek bir yer değiştirme biçimi değil, iletişim ve etkileşim biçimlerinin farklılaşması ile yeni bir kültürün ve toplum tipinin oluşmasına zemin hazırlayan çok boyutlu bir göç hareketidir. Bu çerçevede, "sanal göç"ün nasıl gerçekleştiği, nedenleri, sonuçları ve özellikleri incelenmesi gereken konulardır.

Bu araştırmanın temel varsayımı, Dijital Çağ'da gerçek mekândan sanal mekâna doğru zihinsel ve toplumsal bir yer değiştirme şeklinde yeni bir göç türünün ortaya çıktığıdır. Literatürde "*sanal göç*" çoğunlukla dijital teknolojiler aracılığı ile iş gücünün sanal ortamdaki dolaşımı anlamında kullanılmaktadır ve "beyin göçü" olarak ifade edilen duruma karşılık gelmektedir. Bunun dışında, ağ toplumunda yer edinme ve kimlik sorunlarının "göç" literatüründen alınan bazı kavramlarla ifade edildiği de görülmektedir. Ancak bu yaklaşımlar, mobilizasyon ve göç arasındaki ilişkiyi çok dar bir çerçevede kavramsal düzeyde değerlendirmekte ve kuramsal

temellere dayanan bir "sanal göç" yaklaşımı bulunmamaktadır. Sosyolojinin üzerinde yükseldiği "Göç Sosyolojisi" ve "Kent Sosyolojisi", dijitalleşme ile ortaya çıkan toplumsal değişmenin anlaşılması ve sorunların çözümü için önemli bir analiz aracı olabilir. Bu nedenle bu çalışmada, toplumsal sorunlara yönelik üretilecek çözüm önerileriyle gelecekte yapılacak çalışmalara katkı sağlanması amaçlanmaktadır. "Sanal Göç Teorisi"nin zeminini oluşturmaya yönelik bu çalışma ile, hem iletişim hem de sosyoloji alanında disiplinler arası çalışmalar için kuramsal düzeyde yeni bir bakış açısına katkı sunulması da hedeflenmektedir.

Bu araştırmada, toplumsal değişimin iki unsuru olan "dijitalleşme" ve "göç" ün analizinde, hem iletişim disiplinini hem de sosyolojiyi birleştiren bir yöntem olarak "etnometodolojik" bir yaklaşım benimsenmiştir. *"Etnometodoloji*", bireylerin günlük eylemlerini anlamak ve gerçekleştirmek için kullandıkları metotların yani iletişim kurarken, kararlar alırken ve akıl yürütürken başvurdukları metotların araştırılmasıdır. Toplumsal değişim temelde, gündelik hayatın pratiklerindeki farklılaşmayla gerçekleşmektedir. İletişim de aynı şekilde, gündelik hayat pratikleriyle oluşan bir etkileşim sistemidir. Bu nedenle bu çalışmada, etnomedolojik yaklaşımın önerdiği "pratik sosyolojik muhakeme" yapılacaktır. Bu kapsamda, "betimleyici", "tanımlayıcı" ve "karşılaştırmalı-örnekleyici" olmak üzere üç farklı analiz düzeyi kullanılacaktır. İlki, dijitalleşme ve göçebe kültür arasındaki bağlantıların betimleyici analizidir. İkincisi; hareket, mekân ve sınır olmak üzere göçün üç temel unsurunun Dijital Çağ'da uğradıkları değişim ve bu değişime bağlı olarak göçün aldığı yeni formun tanımlanmasıdır. Üçüncüsü; sanal göçün nasıl gerçekleştiği, nasıl işlediğini, özellikleri, türleri ve sisteminin göç sosyolojisinin kuramsal zeminine dayanılarak karşılaştırmalı ve örnekleyici analizidir.

Başta danışman hocam Doç. Dr. Uğur Gündüz olmak üzere İletişim Fakültesi'ndeki değerli hocalarıma, tez süreci boyunca gösterdiği anlayışla desteğini her zaman yanımda hissettiğim eşime, manevi destekleriyle bana güç veren aileme ve dostlarıma çok teşekkür ediyorum.

Semra AĞAÇ SUCU

İSTANBUL, 2019

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖNSÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vi**
KISALTMALAR LİSTESİ ..... **x**
GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM
TOPLUMSAL DEĞİŞİM ve GÖÇEBE KÜLTÜR

1.1.Toplumsal Yapı ve Değişim 7
1.1.1. Yapılaşma Kuramı 9
1.1.2. İletişim ve Teknoloji 11
1.1.3. Küreselleşme ve Göç 13
1.2. Göçebe Toplum: Mekândan Özgürleşme 15
1.2.1. Risk Toplumunun Yolculuğu 16
1.2.2. Ağ Toplumunun Evsizliği 18
1.3. Dijital Göçebe Kültür 20
1.3.1. Dijital Göçmenler ve Dijital Yerliler 23
1.3.1.1. Dijital Yerlilerde Teknolojinin Belirleyici Etkisi 25
1.3.1.2. Dijital Göçmen ve Yerlilerde Zaman ve Mekân Algısı 28
1.3.2. Dijital Göçmenlerde Uyum ve Entegrasyon 31
1.4. Kimliğin Göçebelik Örüntüleri 34
1.4.1. Yersiz Yurtsuzluk: Yer Arayışı 35
1.4.2. Sürekli Geçiş Halindeki Sınır Ruhu 36
1.4.3. Çok Kültürcü Ortam ve Melezleşme 38

İKİNCİ BÖLÜM
MEDYANIN YENİDEN YAPILANMASI

2.1. Yeni İletişim Teknolojileri ve Dijitalleşme 43

2.1.2. Matematiksel İletişim Modeli 44
2.2.2. Harita İletişim Modeli Bağlamında Dijital İletişim 47
2.2. Mobilizasyon: Hareketin Uzaktan Eylem Formu 50
2.2.1. Sanal Hareketlilik Teknolojileri 53
2.2.2. İletişimsel Eyleme Yönelik Mobilizasyon 55
2.2.3. Kolektif Eyleme Yönelik Mobilizasyon 57
2.3. Mekânın Yeniden Üretimi 59
2.3.1. Yeni İletişim Coğrafyası 61
2.3.2. Postmodern Elektronik Coğrafya 63
2.3.3. Gezgin Kültürün Sanal Mekânları 65
2.3.4. Heterotopik Mekân: Sosyal Medya 67
2.4. İletişim Topografyasının Yeni Sınırları 69
2.4.1. Sanal Sınırlarla Çit'lenmiş Şebeke 71
2.4.2. Sanal Algokrat Duvarlar 73
2.4.3. Çerçeveleme: Ötekinin Sınır Dışılığı 75
2.4.4. Ban-opikon ve Çevrimiçi Gözetim 77

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GÖÇ SOSYOLOJİ BAĞLAMINDA SANAL GÖÇ

3.1. Sanal Göç: Kuramsal Çerçeve 81
3.2. Yeni bir İletişim Modeli olarak İtme-Çekme Teorisi 83
3.2.1. Yaşanan Yerle ilgili İtme Faktörleri 84
3.2.1.1. Güvensizlik ve Kaos Ortamından Kaçış 85
3.2.1.2. Dışlanma ve Yalnızlık Sarmalından Çıkış 87
3.2.1.3. Kimlik Bunalımı ve Aidiyet Sorunu 89
3.2.2. Gidilecek Yerle İlgili Çekme Faktörleri 91
3.2.2.1. Eşitlikçi ve Özgür Bir Coğrafyanın Cazibesi 91
3.2.2.2. Erişim Kolaylığı ve Yeni Topluluğun Çekim Gücü 94
3.2.2.3. Değişim Arzusu ve Çevrimiçi Mıknatıslanma 96
3.3. Sanal Göç Türleri 99
3.4. Sanal Göç Eğilimleri 100
3.5. Göçmen Kimliği /Sanal Kimlik 102
3.5.1. Gerçek ve Sanal Arasında: Diasporik Kimlik 104

3.5.2. Geçiş Kampı'ndaki Sanal Mülteciler 106
3.6. Sanal Göç Sistemleri 108
3.6.1 Katılımcı Çekme Yöntemi: Sanal Göç Dalgaları 108
3.6.2. Küresel Şebeke: Merkez-Çevre Kuramı 110
3.6.3. Göçmen İlişkiler Ağı - Network Kuramı 112
3.6.3.1. Öncü Göçmenler/Kanı Önderleri 114
3.6.3.2. Network'un Rizomik Bağlantıları 116
3.7. Sanal Göçün Evreleri: Hareketlilik Geçiş Hipotezi 118
3.8. Kent Modelinin Türevi Olarak Sosyal Medya 120
3.8.1. Kent Modeli ile Yapısal Benzerlikler 122
3.8.1.1. Ağ Mimarisi ve Web Trafiği 123
3.8.1.2. Web Tabanlı Haritalama 126
3.8.1.3. Mekânsal Düzenlenişin Benzerliği 128
3.8.1.3.1. Yerleşim :"Elektronik Evler" ve "Sanal Mahalleler" 128
3.8.1.3.2 . Kolektif Tüketim Mekânları 130
3.8.1.3.3. Dijital Çeperlerdeki Uçurum 132
3.8.1.4. Kent Manyetizması ve Ağın Çekim Gücü 133
3.8.2. Kent Modeli ile İşlevsel Benzerlikler 137
3.8.2.1. Sanal Topluluklar: Yeni Bir Tür Sanal Kamusallık 138
3.8.2.2. Özgürlükçü ve Eşitlikçi Muğlâk Bir Coğrafya 140
3.8.2.3. Yabancılaştıran ve Bireyselleştiren bir Ekosistem 141
3.8.2.4. Aktörleştiren ve Güçlendiren Bir Sistem 143
3.8.2.5. Gettolaştıran Çok Kültürlü Kozmopolit Bir Yapı… 145

TARTIŞMA VE SONUÇ 149
KAYNAKÇA 160

KISALTMALAR LİSTESİ

Akt.	:	Aktaran
Bkz.	:	Bakınız
BİT	:	Bilgi ve İletişim Teknolojileri
BM	:	Birleşmiş Milletler
C.	:	Cilt
CBD	:	Coğrafi Bilimler Dergisi
CBS	:	Coğrafi Bilgi Sistemi
Çev.	:	Çeviren
DVD	:	Digital Versatile Disc
GPS	:	Küresel Konumlandırma Sistemi
GIS	:	Geographic Information System
ICM	:	İdealleştirilmiş Bilişsel Modeller
IP	:	İnternet Protokolü
KPMG	:	Klynveld, Peat, Marwick, Goerdeler- Global Danışmanlık Şirketi
MPRA	:	Munich Personal RePEc Archive
MST	:	Minimum Yayılma Ağacı
PC	:	Kişisel Bilgisayar
RFID	:	Radyo Frekans Tanımlaması
s.	:	Sayfa
vb.	:	Ve benzeri
WWW	:	World Wide Web
yy.	:	Yüzyıl

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca yaşanan toplumsal değişimlere etki eden iki temel unsur "Göç" ve "Teknoloji'dir. Toplumsal yapı, tarihin her döneminde teknolojiye göre şekillenmiş, sözlü kültürden dijital kültüre varıncaya kadar iletişim tekniklerindeki değişmeler kültürü de biçimlendirmiştir. İnsanlar arasındaki ortak anlam ve değer sistemlerinin yansıdığı bir yapı olarak toplum, yine bu anlam ve değerlerin aktarım sistemi olan iletişim ile ayrılmaz bir bütündür. "Toplumsal değişim" de esas itibariyle, iletişim biçimlerimizdeki farklılaşmanın düşünce ve anlamlandırma sistemimizi değiştirmesi ve buna bağlı olarak da yaşam tarzımızın ve kültürün değişmesiyle ilgilidir. Göç de, aynı şekilde toplulukların iletişim ve etkileşim içine girmesi sonucunda teknolojinin kullanımının yaygınlaşmasını ve kültürel alışverişi sağlayarak toplumsal değişmenin ve gelişmenin en temel unsurlarından biridir.

Göç ve teknoloji arasındaki bu karşılıklı ilişki ve neden oldukları değişmeler, tarihin her döneminde büyük dönüşümleri ve kültürel devrimleri beraberinde getirmiştir. Göç ve teknolojinin birlikte toplumu nasıl değiştirdiğine ilişkin en belirgin örnek Sanayi Devrimi'nde görülür. Burada, bir taraftan kente göçen nüfusun ihtiyaçlarını karşılama gerekliliğinin teknolojik gelişmeleri desteklediği, diğer taraftan da bu teknolojik gelişmelerin göçü daha fazla tetiklediği iki yönlü bir süreç söz konusudur. Castells, yeni iletişim teknolojilerinin toplumdaki ilişki ve etkileşim biçiminin değişmesine etki ederek toplumsal yapıyı dönüştürdükleri için Sanayi Devrimi ile aynı etkiye sahip olduğunu söyler. Bu görüşten hareketle, Dijital Toplum'un oluşmasına teknoloji ile birlikte etki eden ikinci unsur olarak göç olgusunun araştırılması gerekmektedir.

Küreselleşme konusunda pek çok düşünürün ortak noktası, bulunduğumuz çağdaki hareketliliği temel alarak modern toplumun göçebeleştiği tezini savunmalardır. Bu bağlamda sürekli yolculuk halindeki Risk Toplumu ve Ağ Toplumu'nun evsizliği, yeni bir göç ve göçebelik formunun ilk ipuçlarını ortaya koymaktadır. İnsanların toplumsal hareketliliği, her döneminde etkileşimin sınırlarını genişletmiştir. Bugün de dünya ölçeğinde mal, hizmet, bilgi ve insan

akışına imkân veren küreselleşmenin kaynağında yine dolaşım ve hareketlilik vardır. Günümüzde yaşanan mobilizasyonun bir boyutu da, iletişim, etkileşim ve paylaşımlarının yanı sıra gündelik hayata dair tüm süreçleri ağ üzerinden yürüten bireylerin gerçek dünyadan sanal dünyaya doğru yönelimidir.

Bu yönelimin yeni bir göç türü olabileceğine dair ilk işareti, Marc Prensky'nin dijital teknolojilerin içine doğan insanlar ile internet ve bilgisayar teknolojilerini sonradan öğrenenler arasında yaptığı "Dijital Yerliler-Dijital Göçmenler" ayrımı vermektedir. Dijital ortamlara uyum ve öğrenme sürecinde yaşanan bazı problemlerden yola çıkılarak bu kişilerin özellikleri göçmenlere benzetilmiştir. Dolayısı ile bu ayrım, hem teknolojinin hem de göçün toplumsal değişime bir arada nasıl etki ettiğini anlamak bakımından önemli bir analiz kaynağıdır. Bireylerin nesnel dünyadan sanal dünyaya yönelmesinin göç olgusu ile açıklanıyor olması, Dijital Çağ'da göçün artık fiziki coğrafyalar arasındaki bir yer değiştirme hareketi olarak sınırlandırılamayacağını göstermektedir. Fiziksel bir yer değiştirme söz konusu olmasa bile, toplumsal ve zihinsel olarak insanlar bulunduğu mekânı değiştirebilmektedir. Göç olgusunu yerleşik biçimlerinden farklı olarak, yaşadığımız çağın özelliklerine göre yeniden ele aldığımızda, bugün yaşanan bazı süreçlerle benzerlikler taşıdığını görmek mümkündür. Gerek ağ toplumunun göçebe kimlik örüntüleri, gerekse dijital göçmenler ve yerliler ayrımı, gerçek dünyadan sanal dünyaya olan hareketliliğin yeni bir göç türü olabileceği varsayımını güçlendirmektedir.

Ancak sanal göçün varlığı, sadece göç literatüründen kavramların kullanılmasına veya sadece nesiller arasındaki öğrenme farklılıklarına indirgenerek açıklanabilecek bir durum değildir. Dijital iletişim teknolojileri, daha çok paylaşım, etkileşim ve geri beslemeye imkân veren özellikleriyle giderek daha fazla insanı ağa bağlamaktadır. Bununla birlikte, insanoğlunun bugüne kadarki evren tasavvurundan bambaşka "hipergerçek bir evrende eyleyen insan" tasavvuruna dönüş söz konusudur. İnsan, artık gerçeğin temsilini gerçekleştirme arzusundan vazgeçip gerçekliğin dışında eylemde bulunabilen bir aktöre dönüşmüştür. İnsanın dijital teknolojiler aracılığı ile sanal eylemlilik kabiliyeti kazanması, insanın eylemliliği

üzerinden tanımlanan tüm sosyal olguların yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır.

Bir eylem biçimi olarak göç olgusunu içinde bulunduğumuz çağa göre yeniden tanımlayabilmek için öncelikli olarak, insanoğlunun sanal eylemde bulunabildiği hipergerçek bu evren tasavvurunu nasıl oluşturduğu sorusunun cevaplanması gerekmektedir. Bunun için de, göçebelik ve dijitalleşme arasındaki bağlantının tespit edilmesi şarttır. "*Göçebeleşme*" ve "*Dijitalleşme*" birbirinden bağımsız iki kavram gibi görünse de, esasında her ikisi de bir "*yer değiştirme*"dir. Deleuze'e göre, "*Göçebelerin numarasal bir örgütlenme biçimi vardır. Sayı, göçebelerin örgütlenme biçimidir. Sayı ne hesaplama, ne de ölçme aracıdır, o bir "yer değiştirme" aracıdır*"(Deleuze, Guattari, 1990: 19). Göç en yalın haliyle bir "yer değiştirme" durumudur ve dijitalleşme de aslında bilgilerin sayısal veri haline dönüştürülerek yerlerinin değiştirilmesidir. Sayısallaşma ve kültürün giderek göçebeleşmesi arasındaki ilişki, medyanın yeniden yapılandırılması ile sağlanmıştır. Bu çerçevede, iletişimde "*eylem*"e odaklanan Matematiksel İletişim Modeli ve yine bu modele dayanarak geliştirilen Harita İletişim Modeli'nin yeniden mekânsallaşma sürecinde oynadıkları rol ile bu bağlantının kurucuları olduğu düşünülmektedir.

Göç; insanların toplumsal ve/veya zihinsel olarak yer değiştirmesi suretiyle faklı kimliklerle teması, yenidünyaya aidiyeti, uyumu ve entgerasyonu, yeniliklerin benimsenmesi ve yayılması, kültürlerarası etkileşim gibi birçok süreci içerir. Bu süreçlerin "sanal göç" bağlamında değerlendirilebilmesi için göçün temel unsurları olan "hareketlilik", mekân" ve "sınır" olgularının Dijital Çağ'daki biçimleri incelenmelidir. Bugün artık, sanal hareketlilik teknolojileri ile uzaktan eylemde bulunabilme yetisine sahip mobil toplumun bireyleri olarak, çevrimiçi ve çevrimdışı arasında sürekli geçiş halindeyiz. Bedensiz olarak yerleştiğimiz görüntü mekanları, paylaşım içinde bulunduğumuz sosyal medya, sanal gerçeklik ve bir simülasyon evreninin giderek "net"leşen tasavvuru bambaşka bir mekanın içinde bulunduğumuzun ipuçlarıdır. Üzerinde yaşadığımız fiziki coğrafyanın dışında bugün aynı zamanda soyut bir coğrafyanın da içinde "yer" alıyoruz. Diğer taraftan küreselleşme ile birlikte kaybolduğu söylenen sınırlar, aslında sadece buharlaşmakta ve yoğunlaşıp akışkan halde, "başka bir yerde", başka bir formda tekrar ortaya

çıkmaktadır. "Değişim" dediğimiz şey, esas itibariyle mekândaki dönüşümden ibarettir. Yeni sınırların varlığını ortaya koyabilmek için, mekândaki dönüşümü ve aynı zamanda mekânın yeninden üretimine iletişim teknolojilerinin katkısının incelenmesi gerekmektedir. Bu çerçevede ikinci bölümde, gerçek dünyadan sanal dünyaya yapılan yolculuğun sosyolojik anlamda göçün tüm şartlarını taşıyıp taşımadığını ortaya koymak için, göçün temel unsurları olan "hareketlilik", "mekân" ve "sınır" olgularının Dijital Çağ'daki biçimleri incelenecektir.

Üçüncü bölümde "*Sanal Göç*"ün nedenleri, özellikleri, türleri, sanal göç sistemleri Göç Sosyolojisi"nin temel kuramlarından hareket edilerek tespit edilmeye çalışılacaktır. Bu bağlamda, temel göç kuramlarından olan İtme-Çekme Teorisi'ne dayanarak yaşanılan yerdeki itme faktörleri ile gidilecek yerdeki çekme faktörlerin bireylerin sanal göç kararında da etkili olup olmadığı araştırılacaktır. Göç türleri ve eğilimleri ile bugün yaşadığımız sürecin benzerlikleri ile göçmen ilişkiler ağı ve sanal göç sonrasındaki uyum ve entegrasyon süreçleri karşılaştırmalı olarak analiz edilecektir. Ayrıca, göçten beslenen somut bir olgu olarak kentleşme üzerinden bir örnekleme yapılarak, "sanal göç" somut bir zemine oturtulmaya çalışılacaktır. Sosyal medyanın, Kent Modeli'nin türevi olduğu varsayımından hareketle, her ikisi arasındaki yapısal ve işlevsel benzerlikler incelenecektir.

Araştırmanın Yöntemi: Bu çalışmada yöntem olarak kullanılacak olan Etnometodoloji'nin disipliner kökeni sosyolojidir ve "*İnsanlar, sosyal olarak kabul edilebilir şekilde davranabilmek için günlük faaliyetlerine nasıl anlam vermektedirler*?" sorusu üzerine odaklanmaktadır (Patton,1990'dan akt; Dedeoğlu, 2002: 85). Genel bir tanımla *"Etnometodoloji*", toplum üyeleri olarak insanlar tarafından gerçekleştirilen, toplumsal hayatı oluşturan düzenli toplumsal işlerde kullanılan tekniklerin sistematik olarak keşfedilmesidir. (Bruce, Yearley, 2006: 95). Bu çalışmada da, sosyolojinin temel araştırma meselelerinden toplumsal değişim ile gündelik hayatın içinde üretilen iletişimin birlikte ele alınacak olması nedeniyle bu yöntem tercih edilmiştir. Bu çerçevede, "*Pratik/İcra*", "*Açıklanabilirlik*" ve "*Refleksvite*" olmak üzere Etnomotedoloji'nin üç temel kavramından yola çıkılarak, "*betimleyici", "tanımlayıcı" ve "karşılaştırmalı-örnekleyici*" analizlere yer verilecektir.

Etnometodoloji'nin kurucu Garfinkel(2015)'e göre, toplumsal aktör, yargı gücünden yoksun bir aptal değildir, normlar ve göstergeler sistemi aktörler tarafından paylaşılır ve sosyal sistemi düzenlerler. Gündelik hayatı üreten insanların belli anlamlı pratikleri sürekli tekrarlamaları "*Pratik/İcra*" kavramı ile ifade edilmektedir.

Bu çerçevede birinci bölümde gündelik hayat pratikleri içinde aktörler tarafından paylaşılan göçebe kültür ve kimlik örüntülerini ele alan "*betimleyici"* bir analiz yapılmıştır. Etnometodoloji'nin diğer bir kavramı "*açıklanabilirlik"*tir. Toplumsal dünyanın "açıklanabilir" olduğunu söylemek, onun betimlenebilir, anlaşılabilir, raporlaştırılabilir ve analiz edilebilir olduğunu söylemektir. Dünya bir kez oluşmuş ve sabit bir mevcudiyet değildir, aksine pratik icralarımız içinde inşa edilir. Bu dünyayı görünür kılmak, bunu yaparken eylemi anlaşılır kılmaktır. Coulon, 2010: 39). Bu çerçevede ikinci bölümde "*açıklanabilirlik*" temel alınarak, hareket, mekân ve sınır olgularının sabit ve değişmez olmadıkları ve medyanın yeniden yapılanması çerçevesinde pratik icralarla yeniden üretildiklerini içeren *"tanımlayıcı"* bir analiz yapılmaya çalışılmıştır.

Etnometodoloji'nin üzerinde durduğu diğer bir kavram olan "*Refleksivite"* ise toplumsal çerçeveyi hem betimleyen hem de inşa eden pratikleri ifade eder. Bir durumu betimlemek, onu inşa emektir. "Refleksivite", bir eylemi betimleme ve üretme arasındaki, eylemin kavranması ve bu kavramının ifade edilmesi arasındaki özdeşliğe işaret eder. Bu yüzden "*refleksivite"*, rutinin içinde kendiliğinden akıp giden gündelik hayat düzenine içkindir (Coulon, 2010: 36). Bu araştırmanın üçüncü bölümündeki "*karşılaştırmalı- örnekleyici analiz düzeyi*" ise "*refleksivite"* yaklaşımı üzerine kurulmuştur. Bu çerçevede göç kuramları ile sanal göç arasındaki özdeşliğe, dijitalleşme ve kentleşme süreçlerini üreten pratikler arasındaki benzerliğe ve sosyal meydanın inşasının kent modelinin bir yansıması olduğuna odaklanılmıştır.

Dijitalleşme ile ilgili araştırmalarda Striling (2016)'e göre etnografik çalışmalar söz konusu olduğunda temelde üç eğilim bulunmaktadır. Bunlardan ilki dijital alanlar ile diğer alanlar birbirinden farklı ve ayrı dünyalar olduğudur. İkincisi, bu alanlar arasında fark yoktur ve birbirinin aynıdır. Üçüncüsü ise dijital olan ve olmayan alanlar birbiriyle bağlantılıdır (Güneş, 2017: 95). Bu çalışmanın dijitalleşme

ile birlikte aynı zamanda göçü konu etmesi nedeniyle, bu alanların birbiriyle bağlantılı olduğuna ilişkin üçüncü eğilim benimsenmiştir. Dijital dünya ile gerçek dünya, mekân bağlamında birbirinden farklı ancak işlev itibariyle birbirinin aynı olup, bu iki alan aynı zamanda birbirleriyle geçişken ve bağlantılıdır. Bourdie'nun "*refleksif sosyoloji*" perspektifinden hareket ederek, yaptığımız işin gerçekliğine varıp, nesne ile obje arasındaki sahte ayrımı bir tarafa bırakarak, çoğu zaman gözden kaçırılan "*sosyolojik habitus*"a eğilmek gerekmektedir (Kara, 2017: 10).

Bununla birlikte, internet, bilgisayar, bilişim ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeleri ve bunların hayatımıza olan etkilerini belirtmek üzere kullandığımız kavramların çeşitliliği, bu alanda net bir tercih yapmayı güçleştirmektedir. Yaşanan büyük dönüşümü adlandırmak için Enformasyon Devrimi, İnternet Devrimi, Bilişim Devrimi gibi adlandırmalar kullanılırken, yaşanan değişimi içeren süreçler için Enformasyon Çağı, Dijital Çağ, Elektronik Çağ kavramları kullanılmaktadır. Bu gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan yeni iletişim biçimleri için Dijital Medya, Yeni Medya, Sanal Medya gibi kavramlar ön plana çıkarken, değişimin toplum üzerindeki etkilerini belirtmek üzere de Bilgi Toplumu, Bilişim Toplumu gibi tanımlamalar yapılmaktadır. Bu kavramlar içinde yaygınlık, kapsayıcılık ve refleksif özellikleri bakımından "dijital" ve "sanal" olmak üzere iki kavram ön plana çıkmaktadır. Bu çalışmada, teknoloji ile bağlantılı yapısal süreçleri tanımlamak için "dijital", yer ve mekânla ilişkili olguları ve durumları ifade etmek için "sanal" kavramının kullanılması tercih edilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM
TOPLUMSAL DEĞİŞİM ve GÖÇEBE KÜLTÜR

1.1.Toplumsal Yapı ve Değişim

Toplum bir ilişkiler ağıdır ve her dönemin egemen iletişim biçimi o topumun yapısını belirler. İnsanın toplumsallaşma sürecinde, hâkim iletişim biçimlerine göre sergilenen tutum ve davranışlar zamanla kalıcı hale gelir, bireyin ve toplumun dünya algısını ve yaşam biçimini değiştirir.

Tarihsel süreçte Tarım Toplumu, Ticaret Toplumu, Sanayi Toplumu ve Bilgi Toplumu gibi değişik toplum tiplerinin ortaya çıkmasına sebep olan değişimler, büyük toplumsal dönüşümlere birer örnektir. Bununla birlikte, bir toplumun tipini bütünüyle değiştirmeyen sadece toplumsal yapıyı farklılaştıran durumlar da söz konusudur. Bunlar; nüfus, siyasal yapı, iktisadi sistem ve mekânsal unsurlardaki önemli değişimlerin toplumsal yapıda meydana getirdiği orta düzeyli değişimlere birer örnektir. Toplumsal olgu ve süreçlerde farklılaşma yani gündelik toplamsal olaylarda yaşan değişimler ise küçük ölçekli değişimlerdir (Appelbaum, 1988:13). Toplumsal değişim de ilk etapta gündelik hayattaki küçük ölçekli değişimlerle başlar, bunlar orta vadede toplumsal yapıda farklılaşmaya, uzun vadede ise toplum tipini farklılaştıran büyük değişimlere neden olurlar. Kingsley Davis'e göre toplumsal değişim; toplumun tüm öğelerinde belirli bir düzeyde değişim gerçekleşmesini sağlayan kültürel değişmenin bir alt düzeyine tekabül etmektedir (Davis, 1950: 622). Dolayısı ile bu süreçlerde yaşanan toplumsal değişim, en sonunda toplum tipinin farklılaşmasını ve kültürel değişmeyi beraberinde getirmektedir.

Sosyolojinin ortaya çıkışından bu yana temel araştırma konusu olan toplumsal değişimle ilgili, yapısalcı, işlevselci, evrimci, diyalektik, çatışmacı gibi çeşitli yaklaşımlar geliştirilmiştir. Toplumsal değişmeyi, farklı sosyolojik gelenekler farklı şekillerde tanımlansalar da, bir sosyal yapı içinde gerçekleştiği konusunda bir uzlaşma söz konusudur. Form(2013)'a göre, her yapının farklı unsurları ve işlevleri olduğu gibi, sosyal yapının da kültürel semboller, davranış kalıpları, sosyal örgütlenme ve değer sistemi gibi çeşitli unsur ve işlevleri söz konusudur. Değişim

bunlardan birinde veya birkaçında gerçekleşen farklılaşmaların toplumsal yapıya etki etmesidir. "Toplumsal değişim", toplumun değişen teknolojik koşullar ve çevreye uyum sağlamasıdır.

Toplumsal değişimi üretim araçlarının belirlediğini savunan Marx'a göre insanlar, kendi geçim araçlarını üretirken, dolaylı olarak, kendi maddi yaşamlarını da üretirler (Marx ve Engels, 1976: 31). "Su değirmeni size feodal beyli toplumu verir, buharlı değirmen ise, sınaî kapitalistli toplumu" verir (Marx, 1999: 109). Nasıl, Orta Çağ feodal toplumu, Sanayi Devrimi kapitalist toplumu beraberinde getirdiyse, Dijital Devrim'in de yeni bir toplum yapısı meydana getirmesi kaçınılmazdır. Ancak teknolojinin toplumsal yapıyı dönüştürebilmesi için Durkheim'in de dediği gibi, morfolojik, kurumsal ve dayanışma unsurlarının da değişmiş olması gerekmektedir.

> "Morfolojik öğeler arasında toplumun boyutları, toplumsal mekânın fiziki koşullarının düzenlenmesi, nüfusun büyüklüğü ve yerleşimi, toplumdaki aktivitelerin çeşitlenmesi bulunmaktadır. Değişimi tetikleyen ana unsur morfolojik yapıda (mekânda veya nüfusta) gerçekleşecek değişimlerdir. Morfolojik yapıda değişimler nedeniyle kurumlar artık toplumun ihtiyaçlarını karşılayamaz hale gelince, yeni işlevlere sahip kurumlar ve yeni dayanışma biçimleri ortaya çıkacaktır. Böylece toplumsal bütünlüğe dayalı mekanik dayanışmanın yerini bireyselliğe dayanan bir organik dayanışma alır" (Durkheim, 1995: 444).

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler etkileşim mekânlarımızı değiştirmekte, dijital iletişim araçlarının yaygınlaşması ile internet nüfusunda hızlı bir artış yaşanmaktadır. Bugün sanal topluluklar üzerinden yeni bir etkileşim ve dayanışma biçimi ortaya çıkmakta, ağa eklenen yeni dijital uygulamalar ile sanal dünyanın yerleşim coğrafyası, kapasitesi ve hacmi giderek büyümekte ve aktiviteler de insanların tüm ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde çeşitlenmektedir. Dolayısı ile dijitalleşme, hem mekân hem de nüfus olmak üzere morfolojik yapıda değişikliğe sebep olmaktadır.

Buradan hareketle toplumsal yapıyı değiştiren iki temel unsurun "teknolojik" ve "morfolojik" değişimler olduğunu söylemek mümkündür. Teknolojik yenilikler ve buna bağlı olarak iletişim biçimlerindeki farklılaşma toplumsal değişimin itici unsurunu oluşturuyorsa, göç ve küreselleşme de yeniliklerin yayılmasını sağlayarak kültürel değişimi beraberinde getirmektedir. Teknolojinin toplumsal değişimde etkili olabilmesi için, yeniliklerin dolaşımda olması ve toplumun tüm katmanlarına

yaygınlaşması gerekmektedir. Dolayısı ile göç ve küreselleşme ile gerçekleşen toplumsal hareketlilik, teknolojinin tek başına yerine getiremediği "etkileşim" işlevini yerine getirebilen morfolojik değişimlerin kaynağını oluşturmaktadır.

Bu kapsamda toplumsal değişime etki eden unsurlar bu çalışmada "İletişim ve Teknoloji" ile "Küreselleşme ve Göç" başlıkları altında incelenecektir. Ancak bunun öncesinde toplumsal değişimde iki temel yaklaşım olan yapı-fail ikilemini ortadan kaldıran "yapılaşma kuramı" ele alınacaktır.

1.1.1.Yapılaşma Kuramı

Sosyolojinin en temel meselelerinden biri olan toplumsal değişim ile ilgili iki yaklaşım temel yaklaşım bulunmaktadır. Bu yaklaşımlar, toplumsal değişimde yapının mı, yoksa failin mi etkili soruları etrafında cereyan etmektedir. Teknoloji mi kültürü belirliyor yoksa kültür mü teknolojiyi üretiyor şeklindeki sorular da aynı yapı-fail ikilemine dayanmaktadır. Bu ikilem, aynı şekilde iletişim alanındaki çalışmalarda da kendini gösterir. İletişim çalışmalarına da izleyicinin aktifliği ve pasifliğini savunan iki karşıt yaklaşım egemendir.

Marx, Durkheim, Levi-strauss ve Althusser gibi yapısalcı düşünürler yapının eylemden ve eylemi yapan aktörden önce geldiğini iddia ederken; Weber, Schultz ve Garfinkel gibi yorumcu düşünürler ise sosyal dünyanın ne yaptığının farkında olan aktörlerden oluştuğunu söylerler. Aktör temelli yaklaşımlar bireyin kararlarında etkin olduğunu ve özgür seçimleriyle tercihte bulunduğunu savunurken, yapısalcı yaklaşımda bireyin toplum tarafından şekillendiği görüşü hâkimdir. Yapısalcı yaklaşıma göre, aktör yapının belirlediği sınırların ve imkânların dışına çıkamaz. Toplumsal hadiselerde aktörün etkisi vardır ancak bu etki yine yapı tarafından belirlenmiş sınırlar dâhilinde gerçekleşmektedir (Yıldırım, 1999: 26). Diğer taraftan yapı-aktör karşıtlığını ortadan kaldıran Giddens(1999)'ın "Yapılaşma Kuramı"na göre de, yapı bir kez kurulan ve sonra da işleyen bir mekanizma değildir, aktör yapı içinde hareket etmekte fakat bir taraftan da onu dönüştürmektedir. Ona göre yapıdan ziyade her zaman kuruluş hâlinde olan bir mekanizma olarak "*yapılaşma*" söz konusudur.

Toplumsal yapı, insanların ihtiyaçları doğrultusunda yine insan tarafından kurulup inşa edilir. Ancak insanın ürettiği yapının içinde aktörlük konumu, başka bir işlevi devralmak üzere yer değiştirebilmektedir. İnsanın ürettiği yapının içinde aktörlük konumu, işlevini tamamladıktan sonra yer değiştirir ve tüketici olarak aktörleşmeye başlar. Başka bir ifadeyle, bilginin, yapının, sistemin üretim sürecinde insan aktifken, ürettiği ürünün dolaşımını gerçekleştirme zorunluluğu nedeniyle pasifleşir ama diğer taraftan da tüketici olarak failleşir. Dolayısı ile Giddens'in bahsettiği "yapılaşma", aslında bu failliğin sürekli yer değiştirmesi ile gerçekleşir ve toplumsal yapı sürekli olarak üretilmiş olur. Toplumsal değişim, temelde insanın konumunun yer değiştirmesi ile ilgilidir ve bunu da kısaca "failliğin dolaşımı" olarak ifade edebiliriz.

İletişim çalışmalarında araç merkezli yaklaşımların yerini izleyici merkezli yaklaşımların almaya başlamasıyla, artık izleyicilerin kendilerine aktarılan her mesajı olduğu gibi alan pasif bireyler değil, iletişim sürecine dâhil olan etkin ve aktif özneler olduğu görüşü hâkim olmaya başlamıştır. Ancak sosyal medyanın daha özgürlükçü, eşitlikçi ve geri beslemeye imkân veren bir iletişim ortamı olduğundan yola çıkarak izleyicinin aktifliğini tek taraflı olarak savunmak, bedenlerimizin uzantıları haline gelen mobil cihazların etkisini görmezden gelmektir. Aktif izleyici tezinin tek başına ele alınması yapının rolünü ve aracı ihmal etmek olacağından her iki yaklaşımı birlikte ele almak gereklidir. İnsan iletişim ve etkileşim için kurduğu yeni yapının bir parçası olmakla birlikte, bütünün işleyişinden bağımız hareket edebilecek bir özgürlüğe sahip değildir. İzleyicilerin veya kullanıcıların, aktif veya pasif olduğuna dair yaklaşımlar, birbirlerinin karşısında konumlandırılmışlardır ancak insanın davranışının doğası gereği bu ikisi ayrıştırılamaz bir bütündür. Davranışlarımızı belirleyen ihtiyaçlarımız ve hedeflerimizin birlikteliğidir. Bu da insanın, özgürlük ve sınırlılık arasındaki bir yerde konumlandığını göstermektedir. İnsanın ve teknolojinin birbirine karşı konumları ve faillikleri değişkendir ve sürekli dolaşımdadır. Lefebvre(2015:20)'nin dediği gibi "İnsanların tercihleri biçimlenmiştir ama biçimlenmiş olan da insan tarafından tercih edilmiştir".

> "Davranışlar, ihtiyaçlar vasıtasıyla ortaya çıkar ve hedefler tarafından yönetilir. En ritüel sosyal faaliyetler dahi, şahıs için ifade ettikleri fonksiyonel

> fayda bakımından ele alınır. İnsan; inanç ve tutumları itibariyle kara propagandanın basit bir kurbanı değildir, ancak kendi sosyal çevresinin hudutları içinde ihtiyaçlarını tatmin etmek için muayyen hedeflere giden yolları ve vasıtaları faal bir şekilde araştırır (Krech &Crutchfild, 1980: 59).

Buradan, insanın propagandanın ve iletilen mesajların pasif alıcısı olmadığını ve kendi değerlendirmelerinin de devrede olduğunu ancak bu seçimlerin de belli hudutlar dâhilinde olabileceğini anlıyoruz. Gerçek yaşamda gereksinimleri karşılayamayan insanların, ihtiyaçları doğrultusunda sosyal medyaya yönelmelerinin ardında da aynı sebep bulunmaktadır. Dijital Çağ'ın, sosyal çevrenin ve mevcut imkânların sınırları içinde olmak kaydıyla insan bu seçimi yaparken özgürdür.

1.1.2. İletişim ve Teknoloji

"*İletişim*" kelimesi; Latince'de müşterek, ortak, genel anlamına gelen "*communis*" sözcüğünden türetilmiş *"communication*" kavramının karşılığı olarak kullanılmaktadır. "İletişim" tanımlarının hemen hemen hepsinin odağında "toplumsallaşma" ve "etkileşim" bulunmaktadır. En yalın haliyle "*iletişim*", mesajlar aracılığı ile gerçekleştirilen toplumsal etkileşimdir (Gabner'den akt. Mutlu, 1995: 168). Birey ile birey ya da bireyler arasında yapılan anlamlar yüklü simgeler gönderimi, alımı, işlenmesi, yeniden gönderimi, yeniden alımı ve yeniden işlenmesi süreci olarak ifade edilen iletişim, bu süreçlerin temelindeki toplumsallaşmayı ifade etmektedir (İnceoğlu, 2010: 167).

"*Toplum, iletişimdir*" diyen Luhmann'a göre, toplum sadece bireyler iletişim kurduğunda var olabilir (Sözen, 2004: 88). Giddens'e göre de toplum, eylem kalıplarının kurumsallaşmasıyla meydana gelir;

> "Toplumlar, insanoğlunun eylemleriyle tekrar tekrar yaratılarak oluşur. Zaman ve mekân içinde üretilen toplumsal eylem kalıpları da kurumları meydana getirir. Dolayısı ile "*toplum*", iletişime giren insanların oluşturduğu "kurumlaşmış" davranış biçimleri sistemidir. "Kurumlaşmış" toplumsal davranış biçimleri demekle, uzun zaman ve mekân dilimleri içinde durmadan tekrarlanan ve sosyal olarak üretilen davranış ve inanç biçimleri kastedilmektedir" (Giddens, 1995: 19).

Başka bir değişle, belli bir toplumsal yapının oluşması için o döneme özgü yeni eylem ve etkileşim kalıplarının varlığı ve bunların kurumsallaşmış olması

gerekmektedir. Bu da, toplumsallaşma sürecindeki aktarım ve paylaşım sistemlerindeki yani iletişim teknolojilerindeki değişimle meydana gelmektedir.

"Teknoloji" ise yaşamın gerektirdiği koşullar neticesinde, ihtiyaç duyulan alet ve araçların yapılması ya da üretilmesi için gerekli bilgi ve yeteneği ifade eder. Başka bir değişle, bilgi ve üretim sürecinde gerekli olan yöntem ve tekniklerin tümünü içerir (Acar&Demir, 1997: 219). "Uygarlık" dediğimiz şey de aslında, uygulamalı teknikler bütününden ve doğa üzerinde etki meydana getiren araçların toplamından başka bir şey değildir (Tönnies& Alfred Weber'den akt. Güvenç, 2013: 87). İletişim araçlarının tarihsel gelişimini ve bunların toplum üzerine etkilerini inceleyen McLuhan da, toplumsal yapıyı ve kültürü şekillendiren iletişim teknolojilerini uygarlık tarihinin merkezine oturtmuştur (McLuhan, 2011: 86).

Toplumsal değişimin motor gücünün teknoloji olduğunu savunan Harold Innis'e göre de teknoloji, insanın fiziksel yetilerinin, iletişim teknolojileri ise insan bilincinin uzantısıdır. Bu ayrım, teknolojinin çok yönlü olarak toplumsal yapıyı etkilediğini göstermesi bakımından önemlidir. Innis, egemenliğin iletişim araçlarının denetimiyle oluştuğunu ve yeni iletişim teknolojilerinin bulunmasıyla ortaya çıkan yeni örgütlenmeler ile toplumsal değişimin meydana geldiğini söyler (Erdroğan&Alemdar; 2005). Teknoloji sadece hayatımızı kolaylaştırmakla kalmaz aynı zamanda yaşam tarzımızı, ilişki ve iletişim biçimlerimizi de belirler.

Bütün teknolojik gelişmelerin kültürel, toplumsal ve politik ilişkilerin ürünü olduğu konusunda Bauman da aynı fikirdedir. Toplumsal düzlemde gerçekleşen her tür örgütlenmenin temelinde iletişim teknolojileri vardır. Teknoloji olarak adlandırdığımız şey, daha ziyade "tekno-sosyal" veya "sosyo-teknik" ilişkilerin bir özelliğidir (Bauman, 2013: 109). Dolayısı ile teknolojiye atfedilen bu güç, sosyo-kültürel olanın etkisini inkâr etmek değildir. Habermas (1993: 54), teknik ilerlemenin yönü, işlevleri ve hızının toplumsal ilgiler tarafından belirlendiğini söylerken, teknolojinin etkisini toplumdan soyutlamaz. "*Technical makine*" teknik olmadan önce daima sosyaldir diyen Deleuze göre de, her zaman kullanılan teknik elemanları seçen veya atayan bir sosyal makine vardır (Gere, 2002: 17). Teknoloji, insan ihtiyaçlarının ürünüdür, ihtiyaçlar da sosyal ilişkiler bağlamında ortaya çıkar. Bu

çerçevede "teknolojinin belirleyici etkisi" de, insanın aktör olarak her zaman belirleyici olduğu teknikler bütünün dönüştürme gücünü ifade etmektedir.

McLuhan'ın belirttiği gibi, her teknoloji yeni bir insani ortam yaratma eğilimi gösterir. Teknolojik ortamlar, insanları içinde barındıran edilgen şeyler değil, gerek insanları gerek başka teknolojileri yeniden biçimlendiren etkin süreçlerdir (McLuhan, 2007: 6). Wilbur Schramm'a göre iletişim alanındaki gelişmeler, değişimi başlatan etkenler ve değişimin öncülleri arasındadır (Boadu, 2018: 102). Televizyon nasıl belli bir ulusun, vatandaşları için üzerine inşa edildiği belli başlı bir alan ise bugünkü internet teknolojileri de küresel topluluğun üzerine inşa edildiği bir alandır (Morley&Robins, 2011: 100). Bugün artık teknoloji dolayımlı yeni iletişim platformları ile sosyal hayatımız, rutin olarak bilgisayar, Ipad veya cep telefonu aracılığıyla elektronik ortamda sürmektedir. İnternet ve dijital iletişim araçlarının hayatımıza girmesi ile teknoloji bambaşka bir ortam oluşmuştur (Lyon ve Bauman, 2013: 36).

Toffler (1981:441)'in de dediği gibi, insanın bütün iletişim/haberleşme düzeni değiştirip de insan olarak değişmeden kalması beklenemez; iletişim düzeninde bir devrim, kişilik yapısında bir devrim demektir. Dijital teknolojilerin iletişim ve etkileşim biçimlerimizi değiştirmesi ile düşünce, anlam ve değer sistemimizin yanısıra toplamsal ve kültürel düzeyde biriyle bağlantılı pek çok süreç bu değişimin etkisi altına girmiştir. İçinde bulunduğumuz çağın en temel özelliği, teknolojik ilerlemeler sayesinde bilgisayarların, mobil cihazların ve internetin günlük yaşamın bir parçası olmasıdır.

1.1.3. Küreselleşme ve Göç

Kültürlerin oluşmasında teknoloji ve iletişim ile birlikte küreselleşme ve göç de temel rol oynamaktadır. Teknoloji tek başına toplumsal değişimi sağlayamaz, bunun için yeniliklerin yayılması ve etkileşim gereklidir. Göç ve küreselleşme de, neden oldukları toplumsal hareketlilik sayesinde etkileşim işlevini yerine getirir. Teknolojik değişmeler nasıl itici gücü oluşturuyorsa, göç ve küreselleşme de değişimin yürütücü kuvvetini yani çekim gücünü oluşturmaktadır.

“Küreselleşme”, karşı konulamaz ve hızlı teknolojik gelişme, ulus-devletin azalan ya da önemsizleşen rolünü, sınaî üretimin batı ekonomilerinden uzaklaşarak yeni sanayileşen ekonomilere doğru yeniden düzenlenmesini ve buna bağlı olarak ortaya çıkan hizmet sektörlerinde özellikle mali hizmetler alanındaki büyümeyi ifade eder (Brown, 1995: 5). Sosyo-kültürel bağlamda ise “küreselleşme”, yerel olayların çok uzakta yer alan başka olaylar tarafından şekillendirildiği ve birbirinden uzakta bulunan yerel kültürleri birbirine bağlayan dünya çapında bir sosyal ilişki yoğunlaşmasıdır (Giddens, 1990: 64). Küreselleşmeyi Giddens, dünyadaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması olarak görürken Jamerson, dünyadaki iletişimin muazzam ölçekte genişlemesi; David Harwey, teknolojik gelişmelere paralel olarak uzaklığın anlamını kaybetmesiyle yaşanan zaman-mekân sıkışması; David Held ise toplumsal ilişkilerin ve işlemlerin mekânsal örgütlenmesinde dönüşüm olarak ifade etmektedir (Karatepe, 2011: 249).

Aşırı küreselleşmecilerin ve küreselleşme karşıtlarının yanı sıra küreselleşmeyi temel dönüştürücü güç olarak gören dönüşümcüler ile küreselleşmenin bir mit olduğunu savunanlar da vardır. Küreselleşme ile ilgili tanımların ve yaklaşımların çokluğu aslında küreselleşmenin çok boyutluluğuna işaret eder. Küreselleşme sadece ekonomik değil aynı zamanda toplumsal ilişki, iletişimin genişlemesi ve mekânsal örgütlenme gibi farklı düzeyleri bulunan çok boyutlu bir süreçtir.

Küreselleşmenin önemli bir boyutunu da göç ve hareketlilik oluşturur. Geçmişten günümüze insanlar ekonomik, sosyal veya güvenlik gibi sebeplerle bulundukları yerleşim yerlerini değiştirmiş, kimi zaman baskı ve şiddetin olmadığı daha bir yaşam, kimi zaman da gönüllü olarak göç etmişlerdir. Göç, sadece nüfusun yer değiştirmesi açısından değil, aynı zamanda toplumsal yapının değişmesine, etkileşimin bir ürünü olarak uygarlıkların doğmasına sebep olan bir olgudur. İnsan hareketliliğini ön plana çıkararak küreselleşme ve göç arasındaki ilişkiye dikkat çeken Dickinson göre, "*en samimi küreselleşme biçimi göçtür*." Küreselleşmede sadece ekonomi değil, politik, sosyal ve kültürel ilişkiler de dolaşımdadır (Dickinson, 2017: 7). Dolayısıyla, küreselleşme ve göç, her biri ayrı işlemler olarak görülebilir, ancak birinden bahsetmeden diğerinden bahsetmek zordur. Uygulamada, iki alan

kaçınılmaz bir şekilde örtüşür ve birbirine çok bağlıdır. Göç, sınırlar ötesi sosyo-ekonomik ve politik ilişkilerin yoğunlaşmasına katkıda bulunur ve böylelikle uyumlu çok kültürlü toplumların oluşmasına zemin hazırlar (Dickinson, 2017: 8).

Çağımızın yeni göç eğilimi küreselleşmedir diyen Castless da "Göçler Çağı" kitabında, küreselleşme sonucunda çok uzun süredir yerleşik olan insanlığın binlerce yıl sonra adeta göçebeliğe geri döndüğünü belirtir. Giddens(1995), küreselleşmeyi, hem yolculuk hem de varış noktası olarak görürken, Bauman(2006) da, küreselleşmeye ilişkin analizlerinde, ulus devletlerin oluşum ve gelişim süreçlerinde oluşturduğu sabitlik ve kesinlik durumuna karşı, günümüzde yaşanan süreçleri "*göçebeliğin intikamı*" olarak tanımlamaktadır. Bauman(2015)'a göre, küresel dünya, insanı hareket halinde olmaya zorlayarak, yerleşiklik duygusundan uzaklaştırır. Böylelikle yeni bir tür "*Göçebe Çağı"* başlar. Bu durum, hemen hemen herkesi küresel olarak etkileyen ve '*yersiz yurtsuz'* kılan postmodern bir göçebeliktir. Akışkan modern insanların özelliği, yerleşik olmamaları, yani göçebelikleri ve hareket halinde var olmalarıdır. Modernitenin gizli tarihini oluşturan güç, dünyanın göçleri ve modern düşüncenin giderek artan göçebeliğidir (Chambers, 2014: 36).

Küreselleşme sürecinin ürettiği bu göçebelik durumu, insanın fiziki hareketliliğini içeren klasik göç kavramından daha kapsayıcı, düşüncenin göçebeliğini ve yerleşiklik duygusundan uzaklaşmaya işaret etmektedir.

1.2. Göçebe Toplum: Mekândan Özgürleşme

İletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte yaşanan Dijital Devrim'i tanımlamak farklı unsurları ön plana alarak çok çeşitli kavramların kullanıldığı görülmektedir. Bu kavramları iki grupta toplamak mümkündür. Bunlardan ilki, "*Bilgi Toplumu*", "*Enformasyon Toplumu*", " *Akışkan Gözetim Toplum*" gibi teknolojiyi, iletişim ve etkileşim biçimlerini merkeze alarak yapılan kavramsallaştırmalardır.

İkincisi ise "*Risk Toplumu", "Ağ Toplumu" ve* "*Mobil Toplum*" gibi, toplumsal değişim açısından iletişim ve etkileşimin sonuçlarına odaklanan tanımlamalardır. Bunlar, etkileşimin sonuçlarına odaklanmanın yanı sıra mekânı ve

hareketliliği de ön plana almaktadır. Dolayısı ile bunlar, "teknoloji ve iletişim" ve "küreselleşme ve göç" bağlamında toplumsal değişimi bir arada ele almayı sağlayacak kavramsallaştırmalardır.

Küreselleşmenin temelinde dolaşım ve hareketlilik vardır ve "*risk",* "*ağ*" ve "*mobil*" kavramları, yer değiştirmeye işaret etmesi bakımından önemlidir. Simmel'e göre "göçebelik", mekândan özgürleşme ve dolayısı ile belirli bir mekâna mıhlanıp kalmamadır. Yabancı eskiden düşünülen anlamıyla bugün gelip yarın giden gezgin değil, bugün gelip yarın kalan kişidir. Tabiri caizse, o potansiyel gezgindir, göçebedir. Bir yere kımıldamasa da gelme ve gitme özgürlüğü oradan kalkmış değildir. O belirli bir mekâna bağlı bir grupta veya sınırları mekânın da sınırları olan bir gurupta durur (Nispet, 2013: 420). Chambers (2014: 48)'in de dediği gibi, farklı dünyalar arasında yitirilmiş bir geçmiş ile bütünleşilememiş bir şimdiki zaman arasında kalmışlık duygusu, göçer'in köksüzlük duygusu, belki de postmodern duruma en uygun metafordur.

Sürekli yolculuk halindeki "risk toplumu", yerleşiklik duygusunun problemli hale geldiği "Ağ Toplumu" ve yeni bir yer edinme ihtiyacındaki sürekli hareket halindeki "Mobil Toplum" içinde bulunduğumuz Dijital Çağ'da toplumun göçebe bir karaktere sahip olduğunu göstermektedir.

1.2.1.Risk Toplumunun Yolculuğu

Göç literatüründen bugüne aktarılan kavramların içinde en dikkat çekici olanı "*risk*" kavramıdır. Göç, insanların mekânlarını değiştirdikleri bir yolculuktur ve risk de bu yolculuktaki tehlikedir. Başka bir ifadeyle göç, her zaman risktir ve risk de daima göçün belirsiz sonucudur.

"Risk" sözcüğü İspanyolca "*bilinmeyen sulara yelken açmak*" anlamında "*riziko*" kelimesinden gelmektedir. 16. ve 17. yüzyıllarda dünyanın çeşitli yerlerine yolculuk yapmakta olan Batılı kâşifler tarafından "zarara uğrama tehlikesi" anlamında kullanılmıştır. "*Riziko*" kavramı köken itibariyle "*mekân*" anlamına gelir ve mekânın değişimindeki beklenmedik tehlikeye işaret eder (Bayhan, 2005: 189). Dolayısı ile "risk" kavramı; günümüz toplumunun taşıdığı belirsizliği ve gerçek

dünya ile sanal dünya arasındaki bitmeyen yolculuğun göç ile bağlantısını ortaya koymaktadır.

Göç, kelimenin tam anlamıyla "bir yerden bir yere taşınmak" anlamına gelir ve varlığın hep bir tehdit altında oluşuyla ilgilidir (Eliot, 2017: 5). Nitekim Ulrich Beck de, yolculuğun beraberinde getirdiği belirsizlikler, tehlikeler ve güvensizlikler ile modern toplum arasında bir bağ kurarak, modernlik sürecindeki yeni toplumu "***Risk Toplumu*"** olarak adlandırmıştır. "*Risk Toplumu*", giderek küreselleşsen ilişkiler ağı ve sınırların çöküşüyle gündeme gelen, geleceğin belirsiz olduğu ve güvensizliğinin toplumsal ilişkiler içine yayıldığı bir toplumu ifade eder (Beck'ten akt. Keyman, 1999: 28). Modernleşme ile bilinmeyen sulara yelken açan modern insan, tıpkı göç sürecinde olduğu gibi mekânın değişiminden kaynaklanan tehlikelere de kendini açmıştır.

Ağ, bir haritadır. Çizgiler/sınırlar, tıpkı fiziki haritalarımızı oluşturduğu gibi, bizi de oluşturur (Deleuze ve Guattari, 2004: 30). "***Bağlantılı Coğrafyalar: Gerçekliğin Aracıları olarak Haritalar*"** isimli makalesinde S.G. Verhulst, haritanın gelişimi ve çoklu kopyalarının basımı ile küresel dünyaya "yelken açma" imkânının arttığını belirterek, haritanın oynadığı bu rolün medyayı da şekillendirdiğine ve gerçeklik deneyimlerinin kökten değişmesine yol açtığını söyler (Tsui and Turow, 2008: 196). İletişimin yeni haritaları da, statik haritalardan farklı olarak, diğeriyle yer değiştirme yeteneğine sahiptir. Bu dünyalarımızın artık sabit olmadığı anlamına gelir. Veri kümelerinin ve haritaların bağlanması, haritaların sürekli olarak akışta ve değişebilir olduğunu gösterir (Tsui and Turow, 2008: 191).

"*Risk"* geleceği kontrol eden bir "*harita"*dır diyen Beck, riskin sadece geleceğe yönelik tehlikeleri içermediğini aynı zamanda insan hareketlerinin önceden görülmesi ile geleceği kontrol edebilecek potansiyeli de içerdiğini ifade eder (Beck, 1992: 33). "***Risk Toplumu***", tehlikeli bir geçiş sürecinin yanı sıra bir başka geçişin, akışkan gözetim toplumuna geçişin de zemini oluşturur. Küreselleşme ile belirsizleşen sınırlar yerini, ağın yeni sınırlarına bırakmıştır. Elektronik ve sanal coğrafyalarda çizilen yeni sınırlar ve güvenlik duvarları, riskleri önlemek için geleceği kontrol eden bir gözetim sistemi oluşturur.

McLuhan (2007:6), akışkan dünyanın bireyler üzerine değil, yerleşiklik üzerine kurulduğunu söylerken bile, yerleşik insanın yolda olduğunu vurgulamaktan geri durmamıştır. M. Aiger'in de dediği gibi, ne kendilerine ait, ne de üzerinde meşru hak talebinde bulunabilecekleri bir yeri olmayan bu insanların yolculuğu, "hiçbir yer"i belirsiz bir süreliğine onların kalıcı yeri haline getirir (Bauman, 2018: 80). Hem gerçek hem sanal dünyada aynı anda iki farklı yerde olmak ve geçici olarak buralarda ikamet etmek isteyebiliriz. Bu durum, Beck (2000,168)'in de ifade ettiği gibi, "*Yer Poligamisi*"dir. Beck, birden fazla yerde aynı anda olmayı çok evliliğe benzeterek bunu "yer poligamisi" olarak adlandırmıştır. Dolayısı ile gerçek dünya ile sanal dünyada aynı anda yer edinme ihtiyacı, geçici bir yer hissi oluştursa da, bizi kalıcı bir ikametten yoksun bırakır. İnsanı, bir "yer"in değil "yol"un mukimi olan göçebelere dönüştürür.

1.2.2. Ağ Toplumunun Evsizliği

İnternetin sunduğu ulaşım ve erişim imkânları, artık insanların hayatlarını ağ ile dolayımlayarak sürdürebildiği yeni bir toplum tipi oluşturmuştur. Küreselleşme ile birlikte artan bağlantı düzeyi ve sınırsız dolaşım imkânı, yepyeni bir aidiyet biçimi olarak ağla bağlantılı olmayı beraberinde getirmiştir. "Ağ toplumu", kendini ağın içinde konumlandıran, ancak ağın içindeki konumu sabit olmayan ve bu nedenle kendine kalıcı bir "yer" edinemeyen bireylerin oluşturduğu yersiz yurtsuz bir toplumdur.

"Küreselleşme", iletişimle ya da medya endüstrisi bağlamında kullanıldığında genellikle uydu televizyonlar ve iletişimin küreselleşmesinin kanıtı olarak hizmet eden bilgisayar ağlarıyla birlikte genişleyen kapsama kapasitesine gönderme yapmaktadır (Servaes&Lie, 2018: 157). Ağ toplumu da esas itibariyle, iletişim ağları ile farklı hayat tarzları ve küresel ölçekte farklı kültürler hakkında bilgiye erişiminde büyük bir genişlemenin yaşandığı durumu ifade etmektedir. Medya; uydu, televizyon, radyo, telekomünikasyon, internet üzerinden yayılımı müthiş bir ağ oluşturmuştur (Toffler, 1997: 129). Yaşadığımız çağın getirdiği en önemli değişim, Rayn (2010)'a göre; Endüstri Devrimi'nin yarattığı kontrol ve hiyerarşiye dayalı merkezileşmiş dünya düzeninin merkezi noktalarını ortadan kaldırarak, ağ ve

şebekeler boyunca uzanmış çok sayıda noktanın var olduğu bir yapıyı getirmesidir. Yeni iletişim teknolojileri, toplumların dinamiğini "ağ"a kaydırmış ve sosyal, kültürel ve ekonomik süreçler bu ağlar üzerinden şekillendirmeye başlamıştır (Castells, 2000: 110).

Castells(2007)'e göre internet; mobil iletişim, dijital medya ve çeşitli sosyal yazılım araçlarının yayılımı, seçilen zamanda yerel ve küresel bağlamda yatay iletişim ağlarının gelişimini sağlamıştır. "Ağ toplumu", bilişim teknolojileri tarafından harekete geçirilen, bilişim ağlarında oluşan ve tüm küreye yayılmış yeni bir toplumsal organizasyon yapısıdır (Castells, 2005: 127). Ağ Toplumu'nun iletişim sisteminin Sanayi Toplumu'ndan farkına dikkat çeken Castells'e göre, sanayi toplumunun iletişim sistemi kitle iletişim araçlarının etrafında toplanmıştır ve tek yönlü bir mesajın birinden diğerine kitlesel dağılımı ile karakterize edilir. Ağ topluluğunun iletişim temeli ise, tek yönlü değil senkron ve asenkronize olan çok sayıda etkileşimli mesaj alışverişini içeren yatay iletişim ağlarının küresel ağıdır (Sparcklen, 2015: 64). Çift yönlü mesaj akışı ile geribeslemeye imkân vererek etkileşimin yoğununu arttıran iletişim süreci, ağ toplumunun temel karakteristik özelliğidir.

Artık hayatlarımız dijital teknolojilerle donatılmış çevrimiçi ağlar etrafında dönmektedir. Bu durumu Castell, "***Ağ Topluluğunun Yükselişi***" olarak ifade eder. Düzenli ve hiyerarşik bir dünyadan ağların oluşturduğu ve bu ağ mantığının yaygınlaşmasının üretim, deneyim, güç ve kültür süreçlerini önemli ölçüde değiştirdiği bir dünyaya "geçiş"tir. Gerçek dünyadan sanal dünyaya yapılan bu geçiş, düzenli, hiyerarşik bir dünyadan, ağların toplumsal yapıları oluşturduğu ve değiştirdiği bir dünyaya "geçiş" anlamına gelmektedir (Waddington, 2012: 222). Bu geçiş süreci ile mekânın değişmesinin beraberinde getirdiği şey "evsizlik"tir. Heidegger (1977:332), "evsizlik dünyanın kaderi olmaya doğru gidiyor" derken insanın yer edinemeyişini kasteder. Hall'a göre de, kendisini ait hissedebileceği bir yer istemek insanın doğasında vardır, bununla birlikte insanın doğası aynı zamanda bu "yer"in dışındaki dünyaya da ulaşmak istemektedir (Servaes&Lie, 2018: 162). Bu da bugün insanın fiziki bir eylemlilik olmaksızın bulunduğu yerden öteki

coğrafyalara adım atabileceği ve ağın içindeki hareketliliğin bir parçası olabileceğini desteklemektedir.

Mekânın değişimi ile oluşan yeni ilişki biçimi, ağa bağlı olanları evsiz ve yurtsuz göçebeler haline getirir. Medya üreticileri ve tüketicileri birbirleriyle yeni kurallara göre etkileşen katılımcılara dönüşürler. Bu kültürde medya tüketicileri aktif, sosyal olarak birbirleriyle bağlantılı ve "*göçebe"* bir profil sergilerler (Jenkins, 2006:17). Ağ toplumunun göçebe karakteri, fiziki eylemliliğin çok ötesinde bambaşka bir formda kendini göstermektedir. Hatta bulunduğumuz dönemin özelliği itibariyle artık bendenin yer değiştirmesi önemini yitirmiştir. Bu nedenle mekân anlayışının değiştiği bir çağda, göçü hala insanların fiziki olarak yer değiştirmesinden ibaret bir hareketlilik olarak görmek, dogmatizme düşmekten başka bir şey değildir. Bugün artık, insanların ağa katılımlarını ve ağın içindeki hareketliliğini içeren toplumsal ve zihinsel bir göçebelik söz konusudur.

1.3. Dijital Göçebe Kültür

Günümüzde dijital teknolojilerle sarılmış yepyeni bir toplum tipi ile karşı karşıyayız ve elektronik ağlarla sınırlarını aşan ve dijital kablolarla birbirine bağlanmış bir dünyanın içindeyiz (Freadman, 2006:153). İnternetin teknolojik tabanlı sunduğu değişimin, alışılmış usullerimizi değiştirerek adeta yeni bir toplum yarattığını söyleyen Dijk, dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan bu yeni toplum tipini "*Dijital Toplum*" olarak adlandırır (Çımrın, 2011: 66).

Dijital Toplum'a geçişin en göze çarpan yönü, bilgisayar, cep telefonu ve internet gibi bilgi iletişim teknolojilerinin artan rolüyle bağlantılı olması ve aynı zamanda toplumun sosyal, ekonomik ve kültürel tüm yapılarda meydana gelen köklü değişimleri içermesidir (Székely&Nagy, 2011:2186'ten akt. Ünal, 2018: 311). Dijital Toplum, sosyal ağlardaki sanal toplulukları da içine alacak şeklide, dijital ortamlarda üretilen eylem ve kültür kalıplarının gündelik hayatın değer ve anlam sistemine aktarılması ile oluşur. Anlam ve değer sistemindeki değişme, aynı zamanda dijital toplumda yeni bir kültürün varlığına da işaret eder.

"Kültür", Linton'a göre, öğrenilmiş davranışlar ile belirli bir toplumun üyelerince birbirine aktarılan ve paylaşılan davranışların sonucunda oluşur (Ertürk,

2017: 346). Başka bir değişle bir toplumun kültürü demek, o toplumun iletişimi demektir (Sözen, 2004:9). Günümüzde toplumsal iletişim, dijital dünyanın içinde internet ve sosyal medya ortamlarında kurulan etkileşimlere göre şekillenmektedir. Dolayısı ile bu ortamlar içinde paylaşılan davranışlara göre şekillenen Dijital Çağ'a özgü farklı bir kültür söz konusudur.

Mekânsal koordinatlarla algılanan klasik "kültür" kavramı, kültürel sınırların ortadan kalktığı postmodern dönemde artık işlevini kaybetmiştir. Gupta ve Ferguson(1992)'a göre "kültür", durağan değil tarihsel süreç içinde belirlenen, sürekli değişen ve sınırları akışkan bir yapıdadır (Güzel, 2016: 85). Bir zamanlar kültürler zaman ve mekân içinde sınırlarla birbirinden ayrılmaktayken şimdi sabit, bütüncül ve sınırlarla çevrili kültür kavramı, yerini kültür kümelerinin akışkanlığı ve nüfuz edilebilirliği kavramına bırakmıştır (Wolf 1982'den aktaran Morley&Robins, 2011: 125). Kültürün akışkanlığı, erişim kapasitesini sağlayan teknik ile aynı hızdadır. Mc Luhan (2007: 64) da, yeni teknolojinin içselleştirilmesi ile aynı hızda yeni bir kültür aktarımı ortaya çıktığını söyler. Eskiden bir radyo veya televizyon bu akışkanlığın boyutunu ve hızını nasıl belirliyorsa bugün de mobil telefonlar, kültürün yayılma kapasitesi ve hızını belirleyen cihazdır. Her dönemin tekniği o dönemin kültürünü belirlemede etkilidir ve Malinowski'nin de belirttiği gibi "*kültür, bir cihazdır*".

Malinowski'ye göre "kültür", maddi ihtiyaçları temin maksadıyla vücuda getirilmiş tekniğin, bilginin yanında insan münasebetlerini tanzime yarayan nizamlar, kaideler, fikirler ve telakkilerden mürekkep bir bütün halinde işler. Toplum, kültür adı verilen bu cihaz sayesinde kendine bir muhit yaratır ve insanlar bu tali muhit içinde hayatlarını idame ettirir (Turhan, 1972: 45). Bu muhit, günümüzde "çevrimiçi" ortamlardır. Her kültürün dünyayı kendi iç alanına ve dışsal alanlarına bölerek var olması gibi (Lotman, 1990: 131), "dijital kültür" de, aynı şekilde dünyayı "çevirimci" ve "çevrimdışı" olmak üzere ikiye bölerek, diğerini öteki yaparak kendi varoluşunu tesis etmektedir. Bauman (1998:159)'ın dediği gibi "kültür", insani bir eylem alanıdır ve insan etkinliğinin, insan eyleminin sonucundan başka bir şey değildir.

"*Dijital kültür*" de, çevrimiçi ortamlarda ürettiğimiz eylemlerin sonucunda oluşan ve gündelik hayatımızı, yaşam tarzımızı, alışkanlıklarımızı belirleyen anlam sistemidir. Bilgisayarla ve internet ile sınırlı olmayıp, bundan çok daha fazlasıdır. *"Dijital kültür"*, hem geleneksel kültürün bir parçasıdır, hem de ister dijital ister dijitalleştirilmiş olsun, dijital bir platformda var olan tüm kültürel nesnelerin ve bunların aktardığı anlamların bir toplamıdır (Rab, 2007: 20). Dolayısı ile "*dijital kültür*", literatürde zaman zaman karşılaştığımız "*sanal kültür*" ile aynı şey değildir, onu içine alan daha kapsayıcı bir kavramdır. Dijital kültür, çevrimiçi muhitte üretilen sanal kültür ürünleri ile birlikte geleneksel kültürün dijitalleştirilmiş ürünlerini de içermektedir.

Mobil cihazlar, mekân bilincimizi değiştirmekle kalmıyor, davranış şekillerimizi, düşünce ve algılama biçimimizi ve daha da önemlisi yaşam tarzımızı şekillendiriyor. Teknoloji, gün geçtikçe hayatımıza daha fazla yön verebilecek iletişimsel donanımlara bürünerek, kültürel bir cihaz haline geliyor. Sayısallaşma üzerine inşa edilen Dijital Toplum'da teknolojinin belirleyici etkisi giderek artıyor. Bu yeni kültürün bireylerini tanımlamak için "Ağ Jenerasyonu", "Dijital Doğanlar", "Milenyum Çocukları", "Y Kuşağı", "Oyun Nesli", "Google Nesli i-kuşağı" (i-generation), "Z Kuşağı, "Siber Çocuklar", "Çekirge Zihin" vb. isimler kullanılmıştır (Gibbons, 2007'ten akt. Ünal, 2018: 314). Bunların içinde dijital kültürün göçebe karakterinin en somutlaşmış hali, "*dijital göçmenler ve dijital yerliler"* olarak ifade edilen ayrımda kendini göstermektedir.

Prensky'nin yaptığı "dijital göçmeler" ve "dijital yerliler" şeklindeki ayrım, toplumsal değişimin temel dinamikleri olarak belirttiğimiz teknoloji ve iletişim ile göçü bir arada ele alarak yapılmış bir kavramsallaştırmadır. İletişim ve etkileşimin yeni mekânları dijital ortamlardır ve ağa dâhil olmak için sanal dünyaya geçiş yapan bireylerin göç literatüründen bir kavramla açıklanması, Dijital Çağ'da göçün farklı bir formda karşımıza çıkabileceğini göstermektedir. Başka bir ifadeyle, dijital göçmenler ve dijital yerlilerin özelliklerinin yanı sıra teknolojinin belirleyici etkisi ve değişen zaman mekân algısı bizlere bir sosyolojik olgunun çağın özelliklerine göre biçim değiştirebileceğini göstermesi bakımından önemlidir.

1.3.1. Dijital Göçmenler ve Dijital Yerliler

Bugün dijital teknolojiler ile büyüyen çocukların ve gençlerin, öğrenme ve sosyalleşme biçimlerinde de köklü değişimler gözlenmektedir. Dijital medya ile büyüyen nesillerin özelliklerini araştıran Marc Prenky(2001), internet teknolojileriyle sonradan tanışmış olanların sanal ortamlarda çektiği yabancılık ile göçmenlerin yaşadıkları arasında bir benzerlik olduğunu fark etmiştir. Buradan hareketle bu kişileri "*dijital göçmenler*" olarak tanımlamıştır. Teknolojinin içine doğan, internet, bilgisayar ve cep telefonu gibi dijital medya araçlarını kullanarak yetişen gençleri ise "*dijital yerliler*" adlandırmıştır.

"Dijital göçmenler", yirmili yaş ve sonrasında teknoloji, internet ve web ile tanışan, teknolojik araçların kullanımı ve teknoloji tabanlı öğrenmede güçlükler veya çeşitli uyum sorunlarıyla karşılaşabilen teknoloji okuryazarlığı düşük bireyleri ifade eder. Internet ve web çağından önce doğan dijital göçmenler en önemli özelliği, dijital medya araçlarını kullanırken zorlanmaları ve etkin kullanamamalarıdır. 1980 yılından önce doğan kişileri tanımlayan dijital göçmenler, teknolojiyi bilgi gereksinimlerini karşılamak için kullanırlar (Prensky, 2001a, 2001b).

> "Dijital göçmenler, bilgiye ulaşmada birincil kaynak olarak interneti değil basılı kaynakları kullanma eğiliminde olsalar da, dijital kaynaklara güvenmese de artık vazgeçilmez bir biçimde hayatın bir parçası haline gelen interneti kullanmaya rıza göstermek durumunda kalmaktadırlar. Kendi yetiştikleri analog kültürün, metni başta sonra okuma, teknolojik aletleri bozabilecekleri endişesi, teknolojik ürünü kılavuz ve rehber yardımıyla kullanma dijital göçmenlerin ayırt edici özelliklerindendir. Dijital göçmenler, yeni kültürün getirdiği yeniliklerden faydalanmalarına rağmen bunları yaşam biçimlerinin bir parçasına dönüştürmemektedir"(Prensky, 2001a).

Giddens'e göre insan deneyiminin tümü, toplumsallaşma ve özellikle de dilin edinimi aracılığı ile dolayımlanmaktadır (Mutlu, 1995: 222). Göçmenlerin deneyimi de sadece kültürle değil, aynı zamanda dil ile mücadeleyi içerir. İkinci dil öğrenenler, kelime hazinesi ve telaffuz ile mücadele ederler ve kolayca göçmen olarak tanımlanırlar. Dijital göçmenler de, dijital kültüre girmeye çalıştıkça aynı zorluğu yaşarlar. İkinci dil öğrenenlere benzer şekilde, dijital göçmenler teknolojinin dilini

konuşmanın yolunun bulmaya çalışırlar. Bu yüzden dijital göçmenlerin aksanları teknolojilerinin seviyesine göre değişiklik gösterir (Toledo, 2007: 86).

> "Dijital göçmenlerin dijital yerlilerle konuşurken aksanlarından "dijital yerli" grubuna dâhil olmadığı hemen anlaşılır. Teknolojik dilin içine doğan çocuklar, o dili anadilleri gibi kullanabiliyorken, teknolojik dil ile sonradan tanışanlar o dili konuşmakta zorlanmaktadır. Göçmenlerin bazıları çevrelerine daha iyi uyum sağlarsa dahi "aksan"larını daima korurlar. Teknolojik dili kullanmada yetersiz kalırlar ve "aksan"ları onları hemen ele verir" (Prensky, 2001a).

Belli bir ortak bir kültürel çevreden gelen bireylerin, belirli bir nesneyi, olayı algılama ve tanıma biçimlerindeki yatkınlığa benzer bir yatkınlık sergilerler. Bir başka deyişle, paylaşılmış yaşam ortamları (background), bireylerin nesneleri, olayları tanımlamakta kullandıkları zihinsel haritalar arasında da benzerlik yaratır (İnceoğlu, 2010: 90).

"Dijital Yerliler" ise teknoloji ile doğar doğmaz tanışan, bilgisayar ve teknolojilerini ana dili gibi bilen yöneten ve kullanan 1980 sonrasında doğmuş kuşağı ifade etmektedir. Çevrimiçi sosyal ağları hayatının merkezine oturtmuş, tüm günlük işlerini internetin ve teknolojinin getirdiği avantajları kullanarak basit yöntemler halleden "dijital yerliler", net jenerasyonu, Z kuşağı gibi isimlerle de anılırlar (Prensky, 2001a). Yirminci yüzyılın son on yılında dijital teknolojinin gelişi ve hızla yayılması ile Gen Y ve daha gençleri, tüm yaşamlarını sayısallaştırma ve bağlantı ile çevrili olarak geçirdiler (Watson, 2010: 21),

> "Cep telefonları, bilgisayarlar ve iPod'lar, dünya çapında yüz milyonlarca hane, ofis ve okulda günlük yaşamın merkezi bir özelliği haline gelmiştir. 5 yaşından küçük çocuklar her gün ortalama altı saatini bir ekranın başında geçiriyor. ABD'de 8-18 yaşlarındaki çocukların televizyon, bilgisayar, cep telefonu, iPod ya da iki veya daha fazla eşzamanlı olarak günde ortalama 11 saat harcadıkları bulguları var. Yetişkinlerin ise çevrimiçi olduğu süre giderek artıyor ve ortalama insan uyanık saatlerinin üçte birini bu şeklide geçiriyor" (Watson, 2010: 1).

Dijital Çağ'ın yeni genç kuşakları, bilgi toplama ve bilgiye erişim kolaylığı ile şekillenen tamamen yeni bir iletişim ortamında yaşamaktadır (Vercic2013:600 akt. Ünal, 2018: 311). Dolayısı ile dijital yerlilerin öğrenme süreçleri, düşünme biçimleri ve zihinsel aktiviteleri dijital göçmenlerden çok farklıdır.

> "Dijital yerliler, göçmenlerin aksine, düzyazıdan daha çok görsellere ve hareketliliğe önem verirler; eş zamanlı işlemleri aynı anda rahatça yapabilirler ve doğrusal olmayan verilerden bilgi edinirler. Bilgisayarlar, ses ve video özellikleri olan cep telefonları, e-posta gibi dijital medya ve web ortamı yaşamlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Sürekli bağlantılı olan dijital yerliler bilgiye hızla erişmek isterler. En temel özellikleri; internetin keşfiyle gelişen, sosyal ağları Facebook, Twitter, Youtube, myspace, flickr, vb.) etkin kullanabilmek, ulaşılmak istenilen bilgileri hiper metinler ve arama motorları aracılığıyla kolaylıkla edinebilmektedir"(Prensky, 2001a, 2001b).

Dijital yerli ve dijital göçmen kavramları etkileşim kurma biçimlerinin farklı olmasından dolayı, gelişen yeni ortamlara ayak uydurma ile doğrudan bağlantılıdır (Kurt, 2013: 7). Dingli ve Seychell'in (2015:9) belirttikleri üzere, dijital yerliler, "günümüzde Dijital Çağ'ın içine doğan ve sürekli dijital bilgi akışına maruz kalan genç insanlardır. Başka bir deyişle, dijital yerliler, dijital teknolojilerle çevrelenen, bilgisayarların ve internetin hayatlarının doğal bileşenleri olduğu çevrede büyüyen bir nesil veya popülâsyondur (Ünal, 2018: 314). Bu yeni nesil, iletişimin sadece yüz yüze yapılabildiği ya da sadece duvara bağlı telefonlarla yapılabildiği bir düzlemden oldukça farklı olarak, iletişimin artık sabit olmayan cep telefonları, anlık mesajlaşma, görüntülü konuşma şeklinde yapılabildiği bir uzamda yaşıyorlar. Ancak kişiler araya bir alet girmeden yüz yüze gelemiyor, birbirlerine dokunamıyor ve aynı somut mekân içerisinde bulunmuyorlar (Issel Steijn, 2002: 251 akt. Alf Seegert).

Kısaca ifade etmek gerekirse, dijital göçmen ve yerlilerin öğrenme ve algılama biçimlerindeki farklılık, onların içinde bulundukları topluma ve kullandıkları iletişim araçlarına göre şekillenmektedir. Bu farklılaşma beraberinde dil ve düşünce biçimlerimde bir değişmeyi beraberinde getirmektedir. Bu nedenle Prensky'nin bu tezi, hem "teknolojinin Dijital Çağ'daki artan belirleyiciliği"ne, hem "değişen zaman ve mekân algısı"na hem de "göçmen kimliğinin günümüzdeki biçim değiştirmiş formu"na işaret etmektedir.

1.3.1.1. Dijital Yerlilerde Teknolojinin Belirleyici Etkisi

Prensky'nin öğrenciler ve öğretmenleri arasındaki farklılıklara dayanarak yaptığı "dijital göçmenler" ve "dijital yerliler" şeklindeki ayrım, teknolojinin kültür üzerindeki etkisini göstermektedir (Toledo, 2007: 84). Tüm kişisel ve toplumsal uyumsuzluklar teknolojik ve idari araçlarla çözülebileceğini söyleyen Berman (

2013:230)'na göre, her türlü araç elimizin altındadır, gereken tek şey bunları kullanacak olanlardır. Doğdukları andan itibaren ellerinin altında teknoloji olan dijital yerlilerin taşıdığı bir takım özellikler, bu etkinin sanıldığından çok daha güçlü olduğunu göstermektedir.

Belli bir toplumsal çevreyle etkileşime girerek biçimlenen biyolojik ve psikolojik yapı kolay kolay değişmez; ama değişmiş çevreyle ilk kez etkileşime giren yeni kuşaklar mutlaka değişir (Güvenç, 2013: 26). Prensky (2009)'ye göre teknolojiyle sık sık etkileşimde bulunan kişilerin beyinlerinin bu etkileşim sonucu yeniden yapılanması mümkündür. Toffler (1981:242) de yıllar önce, bilgisayarla donatılmış akıllı çevrenin, eninde sonunda sadece verileri bir bütün haline getirme yöntemlerimizi değil, beynimizin kimyasını da değiştirebileceğini söylemiştir. McLuhan da, teknoloji duyularımızdan birine ya da diğerine yeni bir vurgu yada üstünlük verirse, bütün duyularımız arasındaki oranın değişeceğini söyler. Artık ne eskiden hissettiğimizin aynını hissederiz ne de gözlerimiz, kulaklarımız ve öteki duyularımız aynı kalır (McLuhan, 2007: 38).

Teknoloji duyularımızdan birini genişlettiği zaman, yeni teknolojinin içselleştirilmesi ile aynı hızda, yeni bir kültür aktarımı ortaya çıkar (McLuhan, 2007: 61) İnsanın tasarladığı ve dışsallaştırdığı her teknoloji, ilk içselleştirme döneminde insani bilinci uyuşturma gücüne sahiptir (McLuhan, 2007: 217). Duyuları birbirinden yalıtan ve toplumu hipnotize eden teknolojilerin kudretini ve itiş gücünü anlamak gerektiğini söyleyen McLuhan'a göre hipnozun formülü; "bir defada tek duyu"dur. Ve yeni teknolojilerin hipnotize etme gücünün bulunmasının nedeni, duyuları yalıtabilmesidir. Blake'in dediği gibi insanlar baktıkları şeye dönüşürler. Böylece her yeni teknoloji, bakanın ve nesnenin bir çeşit özdeşleşmesinde kendini gösterir (McLuhan, 2007: 379).

Tapscoot(2009)'a göre, teknolojinin dilini kendi anadili gibi konuşabildiğinden dijital yerliler dijital araçları kişiselleştirmeyi, onları kendilerinin bir uzantısıymış ya da kendilerini ifade etmenin bir aracıymış gibi düzenlemeyi istemektedirler (Ünal, 2018: 314). Teknolojinin belirleyici etkisini bir adım daha ileriye götüren Prensky, 21. yüzyılda herkes dijital teknoloji çağında yetişeceğinden dijital yerlilerle dijital göçmenler arasındaki ayrımın giderek ortadan kalkacağına

dikkat çekmiş ve "*dijital bilgelik*" (digital wisdom) kavramını ortaya atmıştır. "Dijital bilgelik" hem doğuştan gelen kapasitemizin üzerinde bilişsel güce erişmek için dijital teknoloji kullanımı sonucu meydana gelen bilgelik (hikmet) hem de yeteneklerimizi artırmak için teknolojinin akıllı kullanımındaki bilgelik anlamlarına gelmektedir (Prensky, 2009). Ünlü Nörobilimci Michael Merzenich de, bu görüşü destekleyecek şekilde düşüncelerimizin kullanmayı tercih ettiğimiz araçlarla çerçevelendiğini, internetin beyinde köklü bir değişime yol açacak güce sahip olduğunu ve "kitlesel olarak yeniden biçimlendirilmiş" olduğumuzu söyler (Watson, 2010: 2).

Dijital yerlinin internetin olmadığı bir zaman ya da herkesin cep telefonu sahibi olmadığı bir dünyayı hayal bile edemeyeceğini söyleyen Gomez (2008: 69), elektronik kitaplar ve yayınlar, elektronik gazete ve dergilerle indirerek bilgiye ulaşanlar için "*generation download (download nesli*)" terimini kullanır. İnternet ve dijital medya teknolojisi, gelişmiş ülkelerdeki çocukların ve gençlerin çoğu için bir yaşam biçimi haline gelmiştir. Download neslinin dosya paylaşımını davranışsal bir değişim yaratmıştır. Marshall McLuhan'ın kırk yıl önce yazdığı gibi gerçekten de bu neslin çevrimiçi bağlantılar için "uzantıları" vardır. Neredeyse sürekli olarak kulaklarına takıldıklarında iPod kulaklıkları ve her birinin bir cep telefonu vardır (Gomez, 2008: 71). Teknolojiyi bu şekilde kullanma biçimleri yeni bir bilgi formu oluşturur; ancak en önemlisi "daha önce hiç yaşanmamış bir şekilde teknik ile insanın karışımından yarattıkları 7/24 devam eden ağ, insan ilişkilerini temel bir şekilde dönüştürmüştür" (Palfrey ve Gasser, 2017:4'ten akt. Ünal, 2018: 315).

Ancak dijital yerlilere bilgelik ve üstün zekâ atfeden bu görüşleri eleştirenler de vardır. Teknolojik gelişmeler ve buna bağlı olarak hem bilginin üretimi, tüketimi ve yayılımındaki hem de bireylerin bilgi ile olan ilişkilerindeki meydan gelen hızlı değişimler, toplumsal ve bireysel düzeyde daha sonraki süreçlerin öngörülmesi ve kontrol edilmesini gittikçe zorlaştıran kolayca öngörülmeyen ancak kaçınılmaz olan birtakım yan etkileri beraberinde getirdiğidir (Ünal, 2018: 313). Dijital teknolojileri sürekli kullananların önceki kuşaklardan daha az bilgili olduklarını söylen Bauerlein'e göre bu kişilerin basılı kitapları okumadıkları için temel dilbilgisi becerileri eriyen bu kuşağın bellek hatırlama yeteneği eksiktir (Mahoney, 2017:8).

"*Teknopoli*: *Kültürün Teknolojiye Teslim Oluşu*"(1992) adlı eserinde Neil Postman da, kontrolsüz teknolojinin insanlığımızın hayati kaynaklarını yok ettiğini söyler. Teknik hesaplamanın her bakımdan insan kararından üstün tutulduğu "teknopoli"nin en büyük sonuçlarından birinin bağlamdan yoksun bilgi patlaması olduğunu ileri sürer (Jungwirt, 2002: 91'ten akt. Ünal, 2018: 318). "*Bilgi yükü*", hem basılı hem de elektronik olarak çok fazla bilginin mevcut olması nedeniyle bireylerin uygun, ilgili ve güncel bilgileri diğerlerinden ayırt edememesine ve bu da çaresizlik hissine yol açmaktadır (Heylighen, 1999)'ten akt. Ünal, 2018: 311). Aşırı bilgi yükü, bilginin yozlaşması, bozulması veya parçalanmasını beraberinde getirmektedir. (Renjith, 2017: 75'ten akt. Ünal, 2018: 319), Bilgi yüklemesi yani "*bilgi bombardımanı*" bir göçmenin göç etmeden önce aşırı bir yüke maruz kalmasına benzer. Zira kaos ya da belirsizlikle nasıl yaşanacağı sorunu, muhtemelen insanlığın karşılaştığı en eski toplumsal sorunlardan biridir (Wallerstein, 2013: 45).

Teknolojinin duyularımızı değiştirdiği ve beynimizin işleyişini etkilediğine dair öngörüleri destekleyen bilimsel araştırmalar gün geçtikçe artmaktadır. Bu etkinin olumlu veya olumsuz olması değişimi engellemez. Esas olan, iletişim araçlarının kültürü şekillendirme ve toplumu değiştirme gücünün geçmişten günümüze hala değişmediğidir. İletişim biçimleri her zaman kendine özgü bir mekân ve ortamı da beraberinde getirerek, dönüşümü destekler. İşte, yeni nesilleri öncekilerden farklılaştıran diğer bir unsur da dijital iletişim teknolojileri tarafından tasarlanan, üretilen ve dolaşıma sunulan zaman ve mekân algısıdır.

1.3.1.2. Dijital Göçmen ve Yerlilerde Zaman ve Mekân Algısı

Dijital göçmen ve dijital yerliler arasındaki en önemli farklılık, zaman ve mekânı algılama biçimleridir. Castells, yeni iletişim teknolojilerinin aynı zamanda sanallık kültürü yaratığını, böylelikle zaman ve mekân algısının da değiştiğini söyler. Bu teknolojiler, biyolojik zaman ya da saat zamanı sınırlamasını ortadan kaldırarak, zaman dışı zamanı yaratmaktadır (Laughley, 2010: 110). İnternet teknolojileri, başka bir zaman diliminin zamanına göre yaşayan bir zaman diliminde yaşayan kişilerin başka yerde yaşayanlarla elektronik bağlantı kurmasını mümkün kılmıştır. Dolaysız

bağlantı durumundan elektronik bağlantı durumuna geçiş söz konusudur (Laguerre; 2005: 154).

Zamanı algılama ve kullanma Hall'e göre, iletişimin temel düzenleme sistemidir. İletişim sürecinde zaman istem dışı kullanılır. İletişime katılan her insan kendi kültürünün zaman sisteminin diğer kültür için de geçerli olmasını bekler ve onların mesajlarını kendi zaman kavramına uygun olarak algılar (Kartarı, 2014: 80). Hall'e göre, zaman sistemlerindeki farklılığın en önemli nedenlerinden biri, zamanı "*monocrone*" ve "*polycrone*" olarak algılamak ve kullanmaktadır. "Monocrone" zaman algılaması eylemleri belirli zaman dilimi içinde ve birbiri ardına gerçekleştirmek eğilimini, "polycrone" zaman algılaması ise birçok eylemi verilen toplumsal zaman içinde bir arada gerçekleştirmek eğilimini ifade eder (Kartarı, 2014: 81). Dijital göçmenlerin işlemleri sıralı gerçekleştirmesinden hareketle "*monokorn*", dijital yerlilerin ise eş zamanlı işlemleri aynı zamanda yapmaları nedeniyle "*polikorn*" zaman algısına sahip oldukları söylenebilir. Bu farklı zaman algısına bağlamında kültür de, "monokorn kültür" ve "polikorn kültür" olarak ikiye ayrılır:

> "Monokorn kültürler, zamanı geçmişten gelip geleceğe giden lineer bir doğru olarak algılarlar ve zamanı harcanabilen, tasarruf edilebilen ve kaybolabilen bir maddi bir değer olarak görürler. Bu tür kültürlerde zaman, yaşamın düzenlenmesinde ve önceliklerin belirlenmesinde sınıflandırma sistemi gibi kullanılır. Zamanı polikron algılayan kültürlerde insanlar arasındaki etkileşim, zamanı düzenleyen plan ve programlardan üstün tutulur. Polikron zaman, bir doğru yerine, nokta olarak algılanır. Polikron kültürün üyeleri, zamanı kullanma açısından daha esnektir" (Kartarı, 2014: 81).

Burada bahsedilen polikorn zaman algısı "sanal zaman" ile bağlantılıdır. "Sanal zaman", bireylerin kendi etkileşim zamanlarını seçme özgürlüğüne olanak tanır. Teknoloji sadece elektronik zaman deneyimlememize izin vermez, aynı zamanda uygun olduğunu düşündüğümüz zaman da yapmamız sağlar. Sanal zamanın işlemsel mantığı, iki veya daha fazla alan arasındaki geçici bağlantılarda yüksek teknoloji sayesinde geçici akış, hareket, hız ve yönü vurgular (Laguerre; 2005: 147). İşlemciliğin, fiziki zamanda doğrusal olma eğiliminde olmasına rağmen, siber zamanda şeyleri farklı bir kronolojiye göre arşivleme, geri çağırma ve yeniden sıralama olasılığı nedeniyle hem doğrusal hem de doğrusal değildir (Laguerre; 2005 :144). Laguerre'ye göre sanal zaman aynı zamanda melezlik, çokluk, esneklik,

rekombinasyon, sıkıştırma, genişleme, teleprence ve çok yönlülük gibi özelliklere sahiptir.

> "İnsanların belirli bir görevi tamamlama sürecinde bir türden diğerine ileri geri hareket ettiklerinde gerçek zaman sanal zaman ile karıştırılır, aralarından seçim yapılabilecek farklı zamansallıklar nedeniyle çokluk içerir, bağlantının herhangi zamanda oluşmasına yönelik bir esneklik söz konusudur. Aynı anda birkaç işin yapılmasına dair rekombinasyon içerir, belli bir sürede yapılacak görevin sınırlarını genişletebilir, fiziksel varlığın yerine sanal varlığı değiştirerek telepresence (bir çeşit sanal yer değiştirme) özelliği taşır ve siberuzayın küreselleşmesi bakımından çok yönlü bir yapıdır" (Laguerre; 2005: 144).

Zamanı daha verimli kullanan dijital göçmenler monokorn kültür içinde, zamanı esnek kullanan dijital yerliler ise polikorn bir kültür içinde yetiştiği için birbirlerinden farklılaşmaktadır. İnsanların içinde yetiştikleri kültür ortamı da bir bakıma mekânın örgütlenme biçimini yansıtır. Dolayısı ile "*nesil farklılaşması*" diye tarif edilmeye çalışılan durum, mekân algısındaki değişimi ifade eder.

"Bir yerde olma durumu", dijital dünyada gerçek bir mekân olmaması nedeniyle artık "bir yerde bir şeyler yapma" eylemi ile aynı anlama gelmeye başlamıştır (Steijn, 2002: 251 akt. Alf Seegert). Her ikisi için de bir "yer" bir "mekânın" varlığı söz konusudur. Ancak "bir şeyler yapma" eyleminin hayata geçtiği mekân, fiziksel değil zihinsel bir mekândır. Zaman ve mekân algısındaki farklılaşmaya ilişkin Küresel Konumlandırma Sistemi (GPS)'ni örnek gösteren Speed (2011)'e göre;

> "Haritalama; hareketlerimizi gerçek zamanlı olarak bir ekranda görebildiğimiz gibi uzay ile ilgili olarak kendimizle ilgili anlayışımızla beraber zaman kavramlarımızı da değiştirir. Haritada yer almak, kendimizi ve bu alandaki hareketimizi kavramsallaştırmamızı ve onu görsel olarak ve dokunuşla meşgul etmemizi gerektirir. Mobil cihazlar da, teknolojik bir eser olarak, dünyayı nasıl anladığımız ve yorumladığımızın yanı sıra nasıl hareket ettiğimizi de etkilemektedir" (Jones vd, 2015: 170).

Sanal zaman, zaman dilimlerinin davranışsal olarak ayrılmasına yol açar: Belirli bir zaman diliminde yaşayan bir birey, sosyal faaliyetlerini, başka bir zaman dilimindeki yaşam ritmine göre ayarlar. Davranışsal ayrılma, birinin hayatını başka bir yerdeymiş gibi yaşamak anlamına gelir(Laguerre; 2005: 154). Sanal zaman, göçmen topluluklarına, diasporik zamansallarının ulus-ötesi birlikteliklerini harekete geçirmek, zamansal alanlarını genişletmek, sınır ötesi sanal toplulukları kurmak ve

onlara katılmak ve yerel zamansallıklarını daha da melezleştirmek için yeni bir yol sunar (Laguerre; 2005: 186).

Kısaca özetleyecek olursak, dijital göçmenler; belli bir yerde bulunarak eylemlerini belli bir zamanda birbiri ardına sıralı gerçekleştiren monokorn kültürün üyeleridir. Dijital yerliler bir yerde bir şey yapmak için birden çok eylemi toplumsal zaman içinde gerçekleştiren polikon kültür içinde yetişmiş bireylerdir. Dijital yerli ve göçmen tanımları da, fiziksel değil zihinsel mekân değişimi esas alınarak yapılmıştır. Bu da, mekânın değişimine paralel olarak göçmenliğin eskiden olduğu gibi fiziksel mekândaki bir yer değişimi ile sınırlanmadığını göstermektedir. Ancak bunu, sadece yaşa ve öğrenme pratiklerine indirgenmek veya bu gruplar arasındaki farklılığı nesiller arası bir çatışma olarak görmek, Dijital Çağ'da yaşanan toplumsal değişimin boyutlarını net bir şeklide görmemize engel olur. Bauman'ın (2013: 43) da dediği gibi, benliğini kamusal alanda teşhir etme dürtüsünü tatmin etme isteği, yalnızca doğal olarak "ağ" içerinde yer edinip orada kalmaya hevesli olan ergenlere özgü, nesille veya yaşla ilgili göstergeler olduğunu varsaymak büyük hata olur. Bu, aynı fiziki çevreyi paylaşmakla birlikte aynı dünyada yaşamayan biri geçek diğeri dijital dünyanın bireylerinin kültürleri arasındaki farklılaşmadır.

1.3.2. Dijital Göçmenlerde Uyum ve Entegrasyon

Uyum sağlamak, toplumsallaşma sürecinin en önemli boyutlarından biridir. Gerek toplumsallaşma sürecinde gerekse tutum oluşum sürecinde bireyin, içinde bulunulan düzene, başka bir deyişle dış çevreye uyumu beklenir (İnceoğlu, 2010: 10). Diğer canlılar gibi insanlar da, göç ederek-yani uygun çevreyi arayarak varlıklarını sürdürür ve göçemeyen, değişemeyen, çevreye ve koşullara uyum sağlayamayanlar tükenir (Güvenç, 2013: 10). Varoluşumuzu açığa çıkaran şey, değişken uzamda yerleşmemiz, onun dillerinin içinde yaşamamız, uyum sağlamamızdır (Chambers, 2014: 33). Topluma uyum sağlamak için de, öncelikle o kültürün teknolojisini kullanmak gereklidir. Bu bağlamda iletişim teknolojileri, içinde bulunulan kültürün benimsenmesi ve yaygınlaşması açısından bu sürecin yapıtaşı durumundadır.

Göç sonrası sürecin en önemli unsurlarından biri de "entegrasyon"dur. Önceleri "göçmenleri içinde bulundukları topluma uydurmak" anlamında kullanılan "adaptasyon" kavramı kullanılırken, bugün göçmenlerin kendi kültürleriyle birlikte ev sahibi toplum ile bütünleşmesini anlatmak için "entegrasyon" kavramı tercih edilmektedir (Şahin, 2010: 105). Genel olarak ifade edilirse "entegrasyon" göçmenlerin hedef ülkeye vardıklarında yaşadıkları değişim sürecini ifade eden bir tanımlamadır (Bartram vd., 2017: 181). Entegrasyonda yeni kültüre uyum süreci kendi kimliğini koruyarak gerçekleşirken asimilasyonda tümüyle baskın olan yeni kültüre benzeme söz konusudur. Göçmen ya kendi kültürel değerlerini yeniden yorumlayarak içinde yaşadığı kültüre uyumlu hale getirecek veyahut tamamen hâkim toplumun kültürel değerlerini alacaktır. Göçmen toplumlar en başta yeni kültürün değerlerini almak konusunda isteksiz ve tepkili olabilecekken, zamanla hâkim kültürün potasında erir, hâkim kimliğinin bir parçası olarak yeni kimlikler edinir (Kaya, 2008: 157). Asimilasyon'un kısa sloganı Bauman'ın belirttiği gibi; "Kendi kimliğinden vazgeçersen bizimle birlikte yaşayabilirsin" şeklindedir (Bauman, 2013:165).

> "Göçmenler, yeni kültürleri, dilleri, davranış kalıplarını öğrenmedikçe, benimsemedikçe, içselleştirmedikçe yerli kültür tarafından dışlanır. Sanal dünyada da aynı dışlayıcı ilkeler işlemeye devam etmektedir. Sınırların dışından gelenler içeridekilerin tepkisini çeker. Toplulukların sınırlarının nerede olduğunu müzakere etmek önemlidir. Kimler asimile edilebilir? Kimler dışlanmalıdır? Bu sorular; içeridekileri dışarıdakilerden(ötekilerden) ayıracak sembolik bir coğrafyanın inşası anlamını da içerir" (Morley&Robins, 2011: 44).

Annesh'e göre sanal göçün de iki entegrasyon biçimi vardır. Bunlardan ilki mekânsal entegrasyon ikicisi ise zamansal entegresyondur. Mekânsal entegrasyonun en önemli özelliği; çevrimiçi performansı ve çevrimiçi alanı birbirinden koparmasıdır. Zamansal entegrasyon ise farklı zaman dilimlerinin gerçek zamanlı birleşimine işaret eder (Aneesh, 2006: 69). Mekânsal entegrasyon; web içeriği, bilgisayar destekli tasarım ve imalat (cad-cam) ve yüksek hızlı veri iletişimi hatları yoluyla elektronik becerilerin geliştirilmesini içerir. Sanal akışlar arasında, çağrı merkezleri, yasal veri tabanları, web sitesi hizmetleri, veri dijitalleştirme, çevrimiçi eğitim ve sayısallaştırma etkileşimleri bulunmaktadır. "Ağların dili" şebekeler vasıtasıyla artan sistem entegrasyonunun vazgeçilmez düzenlemeleridir (Aneesh,

2006: 76). Işık hızında sanal hareketliliğin elektromanyetik dalgalarının zaman-uzayı sıkıştırmayı başka bir düzeye getirdiğini söyleyen Aneesh, mesafeler şeffaf hale geldiğinde, yeni bir alan sıkıştırma biçimi olarak bir yerden diğerine fiziki hareket etme ihtiyacı azalırken, zaman sıkıştırması herhangi bir noktada daha uzun süre bulunmayı sağlar (Aneesh, 2006: 82). Elektronik akış hızı, farklı zaman dilimlerini bir araya getirir ve onları gerçek zamanlı olarak birbirine bağlar. Elektronik akışları kolaylaştıracak programlama şemaları coğrafi bölgeler arasında entegrasyon oluşturur (Aneesh, 2006: 84). Bugün mekân sıkışması fiziki hareket olmaksızın sanal coğrafyalara entegre olmamızı sağlarken, zaman sıkışması nedeniyle elektronik akış hızının artması sanal mekândaki zamanı gerçek zamanlı algılamamıza yol açmaktadır.

Everett Rogers(1962)'e göre yeniliklerin yayılması süreci; farkındalık, ilgi uyandırma, değerlendirme, yargılama ve benimseme gibi evrelerden geçer (Servaes&Malikhao, 2018: 38). Bu süreç, dijital göçmenlerin tercihleri ve davranışlarını açıklamaya yardımcıdır. Göçmenler öncelikle gideceği "mekân" hakkında bilgi sahibi olmalı bu konuda bir farkındalık seviyesine ulaşmalıdır. Bunun ardından bu "mekân"ın mevcut duruma göre daha iyi koşullara duyulan ilginin oluşması gerekir. Mevcut imkân ve kabiliyetleri ile hedeflenen arasında kıyaslama yapılarak sonuçtan memnun kalınıp kalınmayacağına dair bir öngörü ile karar verme sürecini de içeren bir değerlendirme yapılır. Araştırma yapmak için bu mekânı ziyaret edebilir, beklentilerini karşılayıp karşılamayacağına dair çevrimiçi kişilerle görüşülebilir. Dördüncü aşama sanal dünyanın deneyimlenmesidir ve bu adım sonunda kullanıcıların teknolojiyi benimsediği doygunluk noktasına eriştiği adaptasyon/entegrasyon aşaması gelmektedir. En nihayetinde her sosyal entegrasyonun amacı insanları yapmak zorunda oldukları şeyi kendi istekleriyle yapmaya şartlandırmaktadır. Uymaya zorlanmak; güdümlenmek, yolumuzu kaybetme korkusuna son verir. Aşinalık bizi teskin eder ve yatıştırır (Bauman, 2018: 149).

Dijital yerli ve dijital göçmen kavramları, etkileşim kurma biçimlerinin farklı olmasından dolayı gelişen yeni ortamlara ayak uydurma ile doğrudan bağlantılıdır (Kurt, 2013: 7). Dijital Göçmenler, eski ile yeninin karşılaşmasında ya geri çekilmeyi

tercih eder ya da tersine hiçbir şeyden çekinmeden o zamana kadar alışılagelmiş dünyadan çok daha geniş bir dünyanın parçası olabilir (Chambers, 2014: 162). Bu süreçte kitle iletişim araçları da, yeni düzene uyum açısından kültürel yayılmaya, adaptasyona, birleştirmeye ve hayatın eski kalıplarının yeni taleplere uyarlanmasına katkıda buluma gibi çok çeşitli amaçlara hizmet eder (Pye, 1963: 8). Bugün internetin, çoğunluk ve azınlık bağlamında topluluklar arasında bir uyum sağlama aracıdır ve geleneksel sınırlar elektronik ortamda aşılabilmektedir (Gray, 2003: 167). Uyum sadece değişen teknolojiye değil, içinde yaşanılan topluma, toplumda ortaya çıkan değişikliklere ve yaşamın devinimine, sosyal yaşamın dinamiklerine de uyumu sağlamayı gerektirir (Demir, Gündüz ve Pembecioğlu, 2013: 320). Göçmenler gittikleri yere uyum sağlamak için yerli kültürün tekniğinin yanı sıra davranış örüntülerini ve değer yargılarını da öğrenmek durumundadır. Bireyin içinde olduğu ve erişim sağlayabildiği tüm sosyal ağlar da, hayatını etkileyecek yeni süreçte adaptasyon ve yeni koşullara uyum açısından ona avantaj sağlar (Görgün, 2017: 1323). Dijital göçmenler bu değer yargılarını dijital yerlilerden öğrenir. Yeniliklerin yayılmasıyla, dijital kültürün tutum ve davranış kalıpları, değer yargıları ve yaşam biçimleri dolaşımın dışındaki insanlara aktarılmış olur.

Gelenek ne kadar direnirse direnşin, insanların yenilikleri benimseme, çağı yakalama ve değişim arzusu galip gelir. Sosyal medyaya kullanıcılarının sayısının yeni gelen dijital göçmenlerle sürekli artması, değişen koşullar nedeniyle insanların kendilerini daha iyi ifade edebilecekleri bir yer arayışının sonucudur. Bu arayışta, bulunduğu yeri terk etme ve yeni bir yere ait hissetme, yeni bir kimlik edinme ihtiyacı ön plandadır.

1.4. Kimliğin Göçebelik Örüntüleri

"Kimlik", her zaman bireyin "yer" arayışı ve kendini nerede konumlandırdığı ile ilgilidir. Ağ toplumunun yer edinme sorunu ile karşı karşıya olan tüm bireyleri, göçmenlerinkine benzer biçimde arada kalmış bir kimlik taşırlar.

"Yerlilik" kavramı bireyin içine doğduğu topluma "aidiyet"e, "Göçmenlik" kavramı ise yabancı bir toplumun kültürüne "uyum"a işaret etmektedir. Goffman, göçmen kimliğini "toplumsal", "kişisel" ve "ego" kimlik olarak üç boyutlu kimlik

tanımı üzerinden açıklar. Eğer bir toplumda göçmenlik, toplumsal bir kategori haline gelmişse(stereotipleşmişse), göçmenlik görüntüsü veren ve bu stereotipe uygun kişilere "göçmen" kimliği verilmiş olur. Bu toplumsal kimliktir. Eğer kişi toplum tarafından "göçmen" olarak tanımlandığı halde, kendisini "göçmen" olarak görmüyorsa, kişisel kimliği göçmen değildir. Kişi öznel olarak kendisini göçmen hissediyor ise bu kez de başkaları onu göçmen olarak görmese bile göçmendir (Adıgüzel, 2013: 84). Ancak göçmenler her zaman farklı dünyalar arasında, yitirilmiş bir geçmiş ile bütünleşilememiş bir şimdiki zaman arasında kalmışlık duygusu içindedir (Chambers 2003: 44).

Bu nedenle "kimliğin göçebeleşmesi" de, fiziki mekânda gerçekleştirilen seyahatin çok ötesinde bir anlam taşır. Bu seyahat; Edward Said(1982)'in de dediği gibi; insandan insana, durumdan duruma, bir dönemden diğerine gerçekleşir. Bu; gerçek ve sanal dünya arasında hem mekânsal hem de zamansal bir değişme işaret ettiği gibi, gerçek ve sanal arasında hem kimliğimizin hem de konumumuzun birinden diğerine sürekli geçiş halinde olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, kimliğin göçebeleşmesini "yersiz yurtsuzluk", "sürekli geçiş halinde olma" ve "çok kültürlülük/melezleşme" olmak üzere üç başlık altında toplamak mümkündür

1.4.1.Yersiz Yurtsuzluk: Yer Arayışı

"Modern insan gittikçe artan bir yurtsuzluk acısı çekmektedir" diyen Peter Berger'e göre, insanın göçmen olarak yaşadığı deneyim, metafizik anlamda "*yurdundan olmak"* olarak nitelenebilir (Berger, 1974: 77). Kültürün her geçen gün daha çok yurtsuzlaşmasında, sınırları ve dilleri geçebilen iletişim teknolojilerinin rolü büyüktür (King, 1998: 23). Sosyal ağlarda sanal ortamlarda kurulan iletişim ve etkileşimin geçiciliği, bu alanın dışındaki gündelik hayatımızı, yaşam tarzımızı, düşünce biçimimizi etkileyerek, yersiz yurtsuz bir kimlik anlayışını beslemektedir.

"Kimlik", Erikson'nun tanımına göre, insanın olmak istediği şey ile dünyanın olmasına izin verdiği şeyin buluşma noktasıdır. Ne koşullar ne de istek tek başına belirleyici olmayıp, bu ikisinin kesişmesiyle oluşmuş bir ortamda kişinin tuttuğu "*yer*"dir (Sennett, 2016: 143). Kimliğin daima oluşum halinde olduğunu söyleyen Hall'e göre, kendisini ait hissedebileceği bir "yer" istemek insanın doğasında vardır,

bununla birlikte insan doğası aynı zamanda bu "yerin" dışındaki dünyaya da ulaşmak istemektedir (Servaes&Lie, 2018: 162). Modern insan Berman (2013: 11)'ın dediği gibi bir taraftan modern dünyada sıkıca tutunabilecekleri bir yer bulmak ve kendini bu dünyada evde hissetmek için çabalar, diğer taraftan da bir yere ait olma hissi yani aidiyetliğin mekânsal bağı, yerleşiklik bizatihi problemlidir (Morley&Robins, 2011: 144). Kimlik, hareket halinde şekillenir. Bu hareket halinde inşa ettiğimiz yer ve aidiyet duygusu, geçiş halinde, bir hedefi ve sonu olmayan bir biçim alır. Böyle bir yolculuk, açık uçludur ve tamamlanmamıştır. Artık ne yerlisi olduğu yere, ne de yabancısı olduğu yere ait olmayan arada kalmış bir kimlikle yolda olmaktan başka çere yoktur (Chambers, 2014: 45).

Bu yersiz yurtsuzluk kimlik sancısını sürekli kılsa da, aynı zamanda yeni deneyimlerinin ve yeni bir hayatın kapısını da aralar. "***Diyaloglar"*** adlı kitabında Deleuze(1990), gitmek, kaçıp kurtulmak, ufku geçmek, başka bir hayata girmekten bahseder. Bu kaçışla basit bir ayrılmayı ya da bu dünyayı kısa bir müddet terk etmeyi kastetmez. Aksine bu kaçışla eylemleri terk etmeyi değil; tersine eylemlerin çoğalmasını kasteder. Bu kaçışla kendine yeni bir mekân, bir düzlem ve yeni hareket alanı oluşturur. Bu kaçış bir kopmadır; fakat kendisine yeniden dönme anlamında bir kopuş değil, aksine yaşamı yeniden yaratmak veya şekillendirme anlamıyla pozitif anlamda bir yersiz-yurtsuzluktur (Deleuze'den akt Sütcü, 2015: 15). Sanal dünyaya yönelik bu kaçış, başka bir dünyayı deneyimlemek için mukimi olduğumuz dünyadan kopma uğruna giriştiğimiz "yer" arayışından başka bir şey değildir. Bu arayış, bir taraftan yeni bir yaşantı için fırsat sunarken diğer taraftan da yerlisi olduğumuz "yer" ile aramıza mesafe koymaktadır.

1.4.2. Sürekli Geçiş Halindeki Sınır Ruhu

Dijital kültürün ayırt edici başlıca özelliği, ağlarla örülmüş bir dünyada bireyin sürekli geçiş halinde olmasıdır. Bu geçiş sadece gerçek dünya ile sanal dünya arasında değil, aynı zamanda ağlar içinde de birinden diğerine doğru hareketliliği de içerir. Bauman(2013:79)'ın da belirttiği gibi "geçiş halinde olmak"; mekânsal, zamansal veya hem mekânsal hem zamansal "burda"dan "ora"ya bir geçiş demektir (Bauman, 2013: 79). Sanal yaşamın labirenti andıran niteliği, "geçiş halinde" kendi

evlerini bulma durumunda kalan öznelerin eylemlerini ortaya çıkarır (Chambers, 2014: 135).

Genellikle göçmenler, kültürlerinin hem bir parçası oldukları hem de buna ait olmadıkları duygusu taşırlar. Ait oldukları geleneklere yabancılaşmışlardır ve kendi yurtlarında bile sürgündedirler. Kimlik ve kültür için artık önemli olan, yerinden olmuşluk ve geçiş halidir. Salman Rüştü(1982: 19)'ye göre asıl önemli olan, bu kopukluk ve kesintiyle bir arada yaşamaktır (Morley&Robins, 2011: 146). Benzer şekilde Edward Said (1990:365) de göçerliğin "kesintili bir var olma durumu" ve geride bıraktığımız yerle bir kavgaya tutuşma biçimi olduğunu söyler. Bu kesintili var olma durumu, doğal olarak yeni bir ruh halini, yeni bir dil iklimini, yeni bir yaşama kültürünü, yeni bir kimlik sancısını doğurur (Sakallı, 2018: 13). Özellikle Dijital Çağ'ın bireyleri için bu sancı, gerçek ile sanal mekân arasında sürekli yer değiştirme durumu nedeniyle marazi bir hal alır. Bir yere yerleşmeyen, sürekli hareket halindeki bir göçebenin ruh hali, kimliklerimizin en bariz özelliği haline gelmiştir.

Burada asıl olan kişinin kendini başka bir yere yerleştirmesidir. Heidegger bunu "*ethos*" sözcüğü ile anlatır. Ethos; 'kalınacak yer' yani 'kişinin yaşadığı yer'dir ve *Ethos* ile *Topos*(yer) arasındaki bitmez tükenmez etkileşim, bizi katı konum ve yerleşimlerin ötesine geçmeye zorlar (Derrida, 1991'den akt. Chambers, 2014:69). Bu, sürekli sınır boylarına seyahat ederek zamanımıza seslenen bir "*sınır ruhu*"nu ifade eder (Chambers, 2003: 53). Geçişten bahsettiğimiz zaman bir sınırın varlığını da kabul etmek durumundayız. Ancak sınır demek, bir şeyin durduğu yer demek değildir. Sınır, bir şeyin asıl açılımına başladığı yerdir (Heiddegger, 1977: 338). Sınırlar engel değil, hareketin eşikleri ve geçiş uzamlarıdır. Modern özneyi tanımlamak gerekseydi, bu bir "*sınır öznesi*" olurdu (Chambers, 2014: 66). Bu sınır öznesini Chambers şu sözlerle anlatır:

> "Konuştuğum yerin sınır boylarında yere hafifçe basarak yürümeyi öğreniyorum. Sınırların olduğu her yerde bu sınırların ötesinde, kendi sınırlarımın ötesinde başka sesler, başka bedenler ve başka dünyalar olduğunu kavramaya başlıyorum. Arzularımın peşinde böylesi sınırları aşarken, çelişkili bir biçimde hem bizzat beni hapseden sınırlarla hem de sınırlarımı aşan bir diyalogu sürdürme arayışındaki bir taşkınlıkla yüzleşmek zorunda kalıyorum. Öyle ya da böyle, bu sınır ülkesine

> düşmüş birisi olarak hep daha ötede potansiyel bir yeri arıyor gözlerim. Başka bir yer, başka bir dünya başka bir gelecek ihtimali" (Chambers, 2014: 18).

Edgar Morin'in dediği gibi, bu durum, sınırın her iki tarafına da basarak, ayağın birinin burada ötekinin ise daima başka yerde oluşudur. Başka bir değişle, sınır durumunda yaşamaya mahkûm olmaktır (Chambers 2014: 34-35).

> Farklı dünyalar arasında yaşamak daima bir sınır boyunda yaşama alışkanlığını edinmeyi gerektirir. Başka yerlerden gelmek, "buralı" değil de "oralı" olmak ve dolayısıyla da aynı anda hem "içeride" hem de "dışarıda" olmak demektir. Geleneğin anavatanından kopmuş ve sürekli meydan okuyan bir kimliği yaşayan yabancıdan, heterojen bir şimdiki zaman arasında sonu gelmeyen bir tartışmada kendini hep evinde hissetmesi beklenir (Chambers, 2014: 19).

Çevrimiçi ve çevrimdışı arasındaki geçişlerimiz de sınır boylarındaki göçmenlerin durumuna benzemektedir. Göçmenler, hem içeride hem dışarıdadır, bu yönüyle Dijital Çağ'da insanlar, gerçek dünya ve sanal dünya arasında sürekli geçiş halindedir. Gerçek kimliğimiz ile sanal kimlik arasında kendimizi konumlandırma ve bir yer bulma arayışındayız. Chambers'e göre, göçerlikte ne kalkış ne de varış noktalarının sabit değildir ve sürekli bir hareketi içerir. Göçerlik, sürekli değişime maruz kalan dilde, tarihlerde ve kimliklerde ikamet etmeyi gerektirir. Varılan yerin bir geçiş yeri olduğu göçte eve dönmek, hikâyeyi noktalamak, eve giden bir kestirme bulmak, gibi bir umudun gerçekleşmesi imkânsız hale gelir (Chambers, 2014: 17). Ağ toplumun bireyleri, yersiz yurtsuzluğu göze alacak kadar yeninin deneyimlenmesi arzusu ile -Baudrillard'ın deyimiyle ifade edecek olursak- "baştan çıkarılmış"tır. Teknolojinin ve yeniliğin deneyimlenmesi, bitmez tükenmez bir yer arayışıdır ve kimlik bu nedenle sürekli geçiş halindedir.

1.4.3. Çok Kültürcü Ortam ve Melezleşme

Sürekli geçiş halinde olma deneyimi çok kültürlülüğü de beraberinde getirir. Çok kültürlülük bir toplumda var olan farklı kültür ortamlarının ve kültür temsillerinin bir arada yaşaması anlamına gelir (Gordon, 2015: 32). Dijital iletişim de, etkileşime imkân veren ortamlarıyla, ideal bir birlikte yaşama formu sunarak çok kültürlülüğü destekler. Çok kültürlülüğün herhangi bir kültürün baskınlığı anlamında

hiyerarşiyi reddeden doğası, sosyal medyanın herkesi içine alan hiyerarşisiz ve eşitlikçi ortamına denk düşer.

İletişim, kültürlerin bir araya geldiği bir "yer" sunma konusunda yardımcı olur (Servaes&Lie, 2018:163). Stuart Hall'e göre, çok kültürcü sosyal medya, sosyal hayatın gizli özlemlerinin yaşanabileceği bir yetişme alanı, ütopik ve bastırılmış duyguların açıkça söylenebileceği bir laboratuvar ve hayal edilen birliklerin kurulabileceği bir mekândır. Politik, ekonomik ve coğrafi zarara uğramış insanların kültürel kimliklerini yeniden inşa edip dönüştürmek yolunu bulabilecekleri bir yerdir(Sözen, 2004: 31-32). "Çok kültürlülük" kimliklerin ayrışmasından ziyade "biz ne kadarız" sorusunu içerir ve iletişim teorisini esas alır(Fedorowicz,1994:183) Bu iletişim teorisi, sayısallaşmayı esas alır ve biz'in nicel olarak ifade edilmesi ile çok kültürlüğü beraberinde getirir.

Dijital ortamlardaki etkileşimin yoğunluğu, kültürel çeşitliliği beraberinde getirdiği gibi bireylerin melez bir kimlik edinmelerine de yol açar. Kimliklerin yoğun bir şekilde iç içe geçmesi, karışması bireysel kimlikleri de melezleştirir. "*Melezlik*", özellikle ırksal ve etnik kimlikler açısından, kimliklerin saf olmadığını, karışım, kaynaşma ve iç içe geçmenin ürünü olduğunu gösterir (Marshall, 1999: 406). Bu karma kültüre ve melez kimlikleri tanımlamak üzere Guattari(1989:139) "*Nesil Farklılaşması*" ifadesini kullanır. Bu ifade, dijital göçmenler ve dijital yerlilerin yanı sıra, "*Dijital Melezler*" olarak adlandırılan grubun özelliklerine de işaret etmektedir. "Dijital Melezler", yerliler ve göçmenlere özellik olarak hem benzemekte hem de benzememektedirler. Dijital yerliler ve dijital göçmenler arasındaki derin uçurum dijital melezler için söz konusu değildir. Bu iki farklı grubun arasında kalan ve bu iki grubun ayırt edici kimi özelliklerini barındıran grup dijital melezlerdir (Karabulut, 2015:20). Dijital bir ortamda doğmadıkları halde gri bir alana giren ve bu dijital ortamla bütünleşmeyi başarabilen bireyler *"dijital melezler*" olarak da tanımlanabilmektedir (Dingli& Seychell, 2015:9, Ünal, 2018: 314).

Yeni iletişim teknolojileri, yerel normlara ve değerlere meydan okuyan melez kimliklerin oluşmasına izin verdiği için özgürleştiricidir (Sparcklen, 2015:37). Ancak Park'ın belirttiği gibi, yeniliklere uyum sağlamaya çalışan insanlar bir yandan da kendi toplumları ile uyumlarını sürdürmeye gayret ettikleri için, "melez" insanlar

haline dönüşürler. Hiçbir zaman ikisini de özümseyemedikleri iki ayrı dünyada yaşadıklarından yakınırlar. Medyanın sunduğu dünya da böylesine melez bir dünyadır. Ne tam olarak bizi yansıtabilir, ne de tam olarak ötekini (Gündüz ve Pembecioğlu, 2013: 337). Farklı kültürlerin yadırganmadığı tam tersine zenginlik olarak kabul edildiği sosyal medya, bireylerin kendilerini eşit ve özgür bir şeklide ifade etmelerine fırsat vererek çok kültürlülüğü destekler. Ancak bu kültürel çeşitlilik, bir yer edinme ihtiyacında olan bireyler için gerekli birincil ilişkileri ve aidiyet bağlarını sağlayamaz ve iç içe geçmiş, karışmış, arada kalmış melez kimliklerin doğmasına sebep olur.

Kısaca özetlemek gerekirse mobil toplumun bireyleri yeni bir kimlik yeni bir aidiyet inşa etmek için sürekli yolculuk halinde yeni bir yer arayışı içindedir. Çevirimiçi dünya da, bireylerin yeniliği deneyimleyerek eylemlerini çoğaltabileceği yeni bir mekân sunar. Bir göçmenin idealindeki yeni bir yerde yeni bir kimlikle yeniden var olma durumuna benzer şekilde, sanal kimlikler de yeni aidiyetler, sanal topluluklar ve dijital kültür içinde bireyin kendini yeniden konumlandırmasına imkân sağlar. Sanal mekânlar, çeşitli kültürlerden insanın biraya gelerek iletişim ve etkileşimde bulunabileceği ideal ortamlar oluşturur. Ancak modern insan için "yerleşiklik" bizatihi problemli olduğundan bu yer arayışı hiç bitmez, değişim arzusu kalıcı bir yer edinmeyi imkânsızlaştırarak bireyi sürekli geçiş halinde bırakır.

Robinson(2009:180)'un belirttiği üzere, bugün bir "Dijital Geçiş Çağı"nda yaşıyoruz. "Yerleşik" olanın değil "değişik" olanın makbul olduğu çok kültürcü sosyal medya, kimliğin göçebe karakterini beslemektedir. Bu nedenle sürekli hareket halinde olan ağ toplumun bireyleri, göçmen kimliğinin özelliklerini sergilerler. Bu nedenle Dijital Çağ'da göçün nasıl bir biçim aldığı, coğrafi olarak sınırların aşılmasına karşılık gelen göçün sınırların ortadan kalktığı küresel dünyada hangi sınırların aşılması halinde gerçekleşmiş sayılacağı, insanın yaşadığı mekânı değiştirmesi anlamına gelen göçün çevrimçi yaşamlarımızda nasıl bir mekânsal değişime karşılık geldiği cevaplanması gereken sorulardır.

İKİNCİ BÖLÜM
MEDYANIN YENİDEN YAPILANMASI

Kimliğin giderek göçebeleşmesinde, dijital iletişim teknolojilerinin yeni bir yer ve topluluk için gerekli ortamı sağlaması önemli bir faktördür. "Dijitalleşme" ve "Göçebeleşme", tememlde bir "*yer değiştirme*" biçimidir. Göçebelerin numarasal bir örgütlenme biçimi olduğunu söyleyen Deleuze'e göre; "sayı", göçebelerin örgütlenme biçimidir. Bu yeni mekânın kaygan doğasından kaynaklanır. Böylece sayı, özne haline gelir. Sayı; ne hesaplama, ne de ölçme aracıdır, o bir "*yer değiştirm*e" aracıdır (Deleuze&Guattari, 1990: 19).

Dijitalleşme, insanların gündelik hayatlarındaki faaliyetlerini internet aracılıyla yürütebileceği bir yeniden yapılanma sürecidir. Bu yapılanma, kendilerini bulundukları ortamdan daha rahat ve özgür hissedebilecekleri bir yer arayışında olan modern bireyler için yeni bir topluluk hissi oluşturmak üzere gerçekleştirilen yeni bir mekânsallaşmayı da içermektedir. Livingstone(2007)'e göre "dijital medya", "bilgi ve iletişim teknolojileri ile bunlarla bağlantılı sosyal bağlamları, iletişim becerilerini arttıran cihazları, bu cihazları kullanılarak geliştirilen iletişim etkinlikleri ile pratiklerini ve bu cihazlarla pratikler etrafında şekillenen sosyal düzenleme veya örgütlenmeleri kapsamaktadır (Binark, 2014: 15). Özellikle bilgisayar ve elektronik sistemde gerçek dünya bilgisinin ikili sayı formuna dönüştürülerek kullanılmasını ifade eden "dijital"; sayısallaştırma yöntemiyle bir takım teknik alt yapı gerektiren sistemlerin kurulumundan sonra, 1990'lardan itibaren internetin yaygınlaşmasıyla her türlü veri girişinin hızla arttığı, adına dijitalleştirme denilen bir sürece girilmiştir (Çetin ve Özgiden, 2013: 173). Dijital Çağ'ın en belirgin özelliği, fiziksel dünya ile sanal dünya olmak üzere iki ayrı uzam ve zamanda verilerin yanısıra insanların da ikizleştirmesidir.

Gerçeğin işlemsel görünümü ile bizim de bütün iletişim düzenimiz değişmiştir. İnternet teknolojisi ile niteliksel özelliklerimiz dışında bizi birbirimize benzeten ve kendimizi nicel olarak ifade ettiğimiz ve nicel olarak algılandığımız alanlara dönüşmüştür. Tüm iletişim teknolojileri içinde dijital olarak algıladığımız bu

alanlar, hayata bakışımızı da dijitalleştirmekte, sayısallaştırmaktadır (Özlem, 2015: 249). Teknoloji, artık kullanılacak bir araç olmaktan çok öte en içteki âlemlerimizin bir bileşeni ve insan kimliğinin merkezi bir ekseni haline geliyor ve insanlar, kendilerini ağa bağlı varlıklar olarak algılamaya başlıyor (Fisher, 2010: 163). Dijital iletişim teknolojileri, yeni bir örgütlenme biçimi olarak hem çevrimiçi hem de çevrimdışı iki amaç için de kullanılabilir özelliklere sahiptir (Dijk, 2006: 13). Bu sayede insanlar, yeni iletişim teknolojileri sayesinde işlenmiş ikizleri ile sanal olarak eylemde bulunabilmektedir.

> "Dijital teknolojiler, kimliğin bedensel varlıktan çıkmasına, sosyal kimlik ve bedensel varlığın ayrışmasına ve kimliğin sanallaştırılmasına yol açıyor. Kimliğin bedensel varlık olduğu inkâr edilerek, dijital temsillerle yeniden yaratılıyor. Dijital teknolojiler, kendi sürümlerimizi, ağ sitelerinden sanal dünyalara kadar farklı sanal ortamlarda çoğalmaya meyillidir. Kendimizin, gerçek dünyadaki benliğimize benzer bir sürümünü inşa etmiş oluyoruz" (Tredinnick, 2008: 142).

Çevirim dışındaki yani gerçek hayattaki kimlikten, idealleştirilmiş veya daha başka bir formda çevirim içinde kullanılabilecek yeni kimlikler üretilir. Bu sanal kimlikler, gerçek kimliğin izlenim oluşturmak amacıyla oluşturulan "işlemsel ikizler"dir. Burada gerçek kimliği tümüyle veya kısmen temsil etmesi veya gerçekle hiçbir ilgisi olmayan bambaşka bir kimlik olmasının önemi yoktur. Bunların hangisi olursa olsun, sanal kimlik aslı yerine göstergesi konulmuş bir kimliktir. Sanal kimliğin her durumda bir sahibi vardır ve insan idealleştirdiği kimlik ikizini istediği şekilde üretebilmektedir.

Kısaca dijitalleşme, sadece bilginin ikili sayı formuna dönüştürülerek başka bir "yer"e aktarılmasını yani yer değiştirmesini değil, aynı zamanda insanın da "işlemsel ikizlerinin" yer edinebileceği yeni bir sanal gerçeklik ve mekânın üretilmesini de içerir. İnsan artık fiziki gerçekliğin dışında da eylem kabiliyeti kazanmıştır. Sanal eylemlilik için oluşturulan bu yeni mekân, "Sayısallaşma" ve "Haritalama" ile yeniden yapılandırılan dijital medyadır.

2.1. Yeni İletişim Teknolojileri ve Dijitalleşme

Öncelikle, internet ve dijital iletişim teknolojilerinde yaşanan devrim niteliğindeki gelişmelere bağlı olarak içinde bulunduğumuz Dijital Çağ'ın yeni iletişim biçimini "*dijital iletişim*" olarak ifade etmek, bu konudaki kavram karışıklığını gidermek bakımından önemlidir. Bilgisayar Aracılı İletişim(Computer Mediated Communiction) olarak nitelenen bu yeni iletişim dönemi, kimilerince de yeni medya olarak adlandırılmaktadır. Ancak yeni medya olarak tanımlanan iletişim araçlarının daha yeni teknolojilerin gelmesiyle yeni olmaktan çıkacakları ve telefon, radyo televizyon gibi elektronik iletişim araçlarının kullanıma girdiği dönemde bile bu araçlar için "yeni medya" kavramı kullanıldığı göz önüne alındığında, içinde bulunduğumuz zaman dilimini "*dijital iletişim*" dönemi olarak adlandırmak daha doğru olacaktır (Güngör, 2016: 389).

İnternetin hayatımıza girmesiyle birlikte yüz yüze iletişim, dolaylı iletişim ve grup iletişimi gibi iletişimin tüm boyutları iç içe geçmiştir. Dijital iletişimde kullanıcıların içerik üreterek sürece aktif olarak katıldıkları yeni bir etkileşim ve sosyalleşme modeli ortaya çıkarmıştır.(Güngör, 2016: 390). Dijital iletişim teknolojilerinin sanal bir gerçeklik oluşturarak kullanıcılara gerçek hayatta yaşanan deneyimleri sunarak davranış değişikliğine yol açtığını söyleyen Mahoney, bu etkileşim sürecini şöyle anlatır:

> "Web 2.0 teknolojisi kullanılarak, içeriklerin kullanıcı tarafından üretildiği, paylaşıldığı, çevrimiçi izleyici değişimi, katılım ve diyalogun her biçimini bünyesinde bulunduran "sosyal medya" Dijital Çağ'ın yeni etkileşim ve sosyalleşme aracıdır. Bloglar, Wikipedia, Facebook gibi sosyal ağ siteleri, YouTube gibi içerik toplulukları, sanal ortamlar etkileşime ve paylaşıma imkân vermektedir. Pasif izleyicileri, doğrudan aktif katılımcılara dönüştürür. Gönderici ile alıcı arasında birebir etkileşim söz konusudur" (Mahoney, 2017: 82).

Rogers ise yeni iletişim teknolojilerinin; etkileşim, eş zamansızlık ve kitlesizleştirme olmak üzere üç özelliğinden bahseder**.** İnternet kullanımı ile birlikte bilgi alışverişinin hız kazanmasıyla karşılıklı etkileşim artmıştır. Mesaj almak ve göndermek için uygun zamanı kullanıcının kendisi belirleyebilme özelliği ile eş zamansızlık söz konusudur. Kitle iletişim sisteminin kontrolünün mesajın kaynağından iletişim aracı tüketicisine doğru kayması da kitlesizleştirme özelliğine

işaret etmektedir (Geray, 1994: 7- 8). Zaman ve mekân sınırlaması olmadan paylaşıma dayalı iletişim ortamında fiziksel ortamda mümkün olmayan neredeyse her şey sanal olarak gerçekleşir. "Sanal (virtual)" kelimesi potansiyel ya da kuvvet anlamında kullanılan "virtus" kelimesinden gelmektedir; sanılanın aksine gerçek olanın karşıtı değil, gerçekleşebilir ya da gerçekleşmeyeceği düşünülen herhangi bir şeyi temsil eder (Bengüler,2000). "Sanal gerçeklik", bir bilgisayar veya diğer iletişim araçlarıyla yaratılan ve kullanıcının kendini içinde hissettiği ortamdır (Mutlu, 1995:291). Baudrillard bu sanal gerçeklik ortamını şöyle ifade eder:

> "Sembollerin ve imajların, gerçek ve somutun yerini alan bir gerçeklik söz konusudur. "Gerçek" artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Böylelikle gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Gerçek artık işlemsel bir görünüme sahiptir. Taklit değil aslı yerine göstergeleri koyulmuş bir gerçek, her türlü gerçek süreç yerine "işlemsel ikizini" koyan bir "similasyon" ve "hipergerçek" evren söz konusudur" (Baudrillard,2016: 14-15).

"*Simulacrum*"; orijinali, aslı olmayan bir kopyanın kopyasıdır. Gerçek ile model arasında hiçbir fark yoktur, zaten kopya edilenin aslı da yoktur (Mutlu, 1995: 303). "Hipergerçeklik" ise, gerçeğin ne taklidi, ne yeniden üretimi ne de karşıtıdır. Hipergerçeklik, gerçek dünyanın kurallarıyla işlemez, gerçekliğin üstünde, ondan farklı bir başka gerçekliktir. Baudrillard'a göre teknoloji araç değil hipergerçekliğin ve simülasyon ortamının ta kendisidir (Güngör, 2016: 200).

Bu hipergerçek evren, gündelik işlerin tümünü gerçekleştirmeye izin verecek şekilde bir yaşam alanına nasıl dönüşmüştür? Bunun için öncelikle Matematiksel İletişim Modeli üzerinden Sayısallaşma/Dijitalleşme değerlendirilecektir. Sayısallaşma ile kültürün giderek göçebeleşmesi arasındaki bağlantıyı kuran ise Harita İletişim Modeli'dir. Bu çerçevede Coğrafi Bilgi Sistemi'ne dayanarak haritalama yöntemi ile medyanın yeniden yapılandırılma süreci incelenecektir.

2.1.2. Matematiksel İletişim Modeli

Bugün "sayısallaşma" olarak ifade edilen dijitalleşme sürecinin özünde, iletişim kuramlarının da temel kaynaklardan birisi olarak kabul edilen "Matematiksel İletişim Kuramı" bulunmaktadır. "*İletişim eylemleri*"ni konu alan bu kuram,

dijitalleşme sürecinde "*işlemsel ikiz*"lerin nasıl oluştuğuna ve dolayısı ile sanal eylemlilik kabiliyetine ışık tutmaktadır.

Bilindiği gibi iletişim araştırmalarında iki temel okuldan bahsedilir. Birinci okul iletişimi, iletilerin aktarılması olarak gören "*süreç okulu*"dur. Gönderici ve alıcıların nasıl kodlama yaptığı ve kod açtığı, aktarıcıların iletişim kanallarını ve araçlarını nasıl kullandığı ile ilgilenir ve iletişimi bir kişinin davranışını ya da zihinsel durumunu etkileme süreci olarak görür. İkinci okul ise iletişimi, anlamların üretimi ve değişimi olarak gören, metinlerin kültür içindeki rolü üzerinde duran "*göstergebilim okulu*"dur. Bu okul "*iletişim ürünleri*" ile ilgilenirken, süreç okulu, toplum bilimlerinden, özellikle sosyoloji ve psikolojiden yararlanarak "*iletişim eylemleri*"ne odaklanır (Fiske, 1996: 16). İletişim eyleminin nasıl gerçekleştiğine ilişkin soruların cevabını arayan Shannon ve Weaver(1949) da, Matematiksel İletişim Kuramı ile süreç okulunun en önde gelen temsilcilerindendir.

Shannon ve Weaver'ın, ABD'deki Bell Telefon Laboratuvarı'nda yaptıkları çalışmalarla, verili bir kanalda en çok miktardaki enformasyonu nasıl gönderebilecekleri ve enformasyon taşıyacak herhangi bir kanalın kapasitesini nasıl ölçebileceklerini araştırır.

> "Bu model "iletişimi"; enformasyon kaynağı, aktarıcı, sinyal, alınan sinyal, alıcı, hedef'ten oluşan basit bir doğrusal süreç olarak görür. "Enformasyon", teknik anlamda sinyalin kestirilebilirlik ölçüsü, yani göndericisine açık olan seçeneklerin sayısını ifade eder. Enformasyonu ölçmek için "*bit" (enformasyon kırıntısı*) birimi kullanılır. "Bit" sözcüğü "*binary digit"(ikili sayılar*) teriminin sıkıştırılmış halidir ve uygulamada evet/hayıt seçeneği anlamına gelir. Bu ikili seçenekler ve ikili karşıtlıklar, bilgisayar dilinin temelidir"(Fiske, 1996: 25).

Nitekim "dijital" kelimesi de, bilgisayar ve elektronik sistemde gerçek dünya bilgisinin ikili sayı formuna dönüştürülerek kullanılmasını ifade etmektedir (Çetin ve Özgiden, 2013: 173). Dijitalleşme, en basit haliyle, devamlı verinin numerik(sayısal) sunuma dönüştürülmesi anlamına gelmektedir (Manovich, 2001: 28). Enformasyon analog halinden bilgisayarlar tarafından okunabilir bir formata dönüştürülmüştür. Yöndeşme gibi, ses video veri iletişiminin tek bir kaynakta birleşmesine ile telekomünikasyon, medya ve bilgisayar sektörlerinin teknolojik ve ekonomik olarak

birleşmesi ve yeni ürünler ve hizmetler meydana getirmesini ifade etmektedir(Geray 2003:19).

"Sayısallaşma" kavramının son yıllarda internet tabanlı iletişim teknolojileri ile birlikte hayatımıza girdiği düşünülse de, kökenleri 19. yüzyıl matematiğine kadar uzanan bu kavram, 1970'lerde "bilgisayar ile telekomünikasyon arasındaki kusursuz birliktelik" olarak ifade edilmiştir. Bu tarihten önce Oxford İngilizce Sözlük'te konuşma yazma yada işaretler aracılığı ile düşüncelerin ve bilgilerin bildirilmesi, iletilmesi ve değiş tokuş edilmesi şeklinde ifade edilen "iletişim" kavramı, yapılan bir değişiklikle "enformasyonun özellikle elektronik yada mekanik teknikler aracılığı ile iletilmesi bilimi yada süreci" olarak tanımlanmıştır (Brigss ve Burke, 2011: 297). İletişim ortamlarının teknik alamda birbirlerine yakınlaşmasının ürünü olan "dijitalleşme" sayesinde teknoloji ile enformasyonun aynı ortamda kullanımı ve aktarımı mümkün hale gelmiştir (Timisi, 2003: 81).

Neuman, internet teknolojilerindeki yenilikleri; coğrafi uzaklıkları bir engel olmaktan çıkaracak, iletişimi daha da güçlendirecek, iletişim hızının artması için olanaklar yaratacak, etkileşimli iletişim için çeşitli imkânlar sağlayacak, bağımsız iletişim yöntemlerinin birbirleriyle ilintilendirilmesinin önünü açacak gelişmeler olarak tanımlamıştır (Özkoçak, 2014: 151). Yeni iletişim teknolojilerinin bu özellikleri, Bell'in telefon laboratuvarında yaptığı deneyde olduğu gibi coğrafi uzaklıkları engel olmaktan çıkartarak, belli bir kanalda çok miktarda enformasyonun gönderilmesi esasına dayanmaktadır.

Shannon ve Weaver, kendi kuramlarını iletişimin her boyutuna kolaylıkla uygulanabileceği söylerken haklıdır, zira bu model kendi türevlerinin oluşturabilecek güçtedir (Fiske, 1996: 21). Doğrusal iletişim modeli olmasından dolayı eleştirilerin hedefinde olsa da bu model bugünkü bilgisayar ve internet dolayımlı sayısallaşmış iletişimin temelini oluşturmuştur. Bu noktada, matematiğin kendimizi bile nicel olarak ifade ettiğimiz "dijital iletişim"e nasıl dönüştüğü sorusu akla gelmektedir. Bu sorunun cevabını bulabilmek için "sayısallaşma" ile "iletişim" arasındaki bağlantının bulunması, başka bir değişle, sayısallaşmanın hangi "araç" ile iletişime etki ettiğinin bulunması gerekmektedir. Bir gezgin için "harita", hayati bir araçtır. Eğer herkesin "yolda olduğu" mobil bir toplum tasarlanmışsa, bunun haritasız olması düşünülemez.

2.2.2. Harita İletişim Modeli Bağlamında Dijital İletişim

İçinde yaşadığımız hipergerçek evren veya simülasyon ortamı veya sanal mekânlar, adına ne dersek diyelim, fiziksel coğrafyanın yerini alan yeni bir iletişim coğrafyasında bulunuyoruz. Bu coğrafya, "Sayısallaşma" ve "iletişim" arasındaki birilikteliği sağlayan Harita İletişim Modeli ile oluşturulmuştur.

Daha önce belirtildiği gibi bilginin "sayılabilir" olduğundan yola çıkan Shannon, belirli bir kanal üzerinden iletilebilen maksimum bilgi miktarına yönelik araştırmasıyla aslında bilgileri harita gibi sayılabilir hale getirmiştir. Bu modeli esas alan Robinson, haritaların işleyiş sisteminden hareket ederek 1960'ların sonlarında harita iletişim modelinin geliştirilmesinin önünü açmıştır. Ona göre; "*haritalama"*da bilgi edinilir, sıralanır ve harita uzmanı tarafından seçilir ve haritada ayarlanır. Harita okuyucusu-sonradan bilgiyi emer. Kısaca "*haritalama*"; harita uzmanı veya haritacıdan harita okuyucusuna bilgi aktarma sürecidir. Robinson, yalnızca bilginin harita üzerinde sembolize edilmesine değil, harita okuyucusunun onu absorbe etme yeteneklerine ve harita tasarımının "fizyolojik ve psikolojik etkileri"ne dikkat çekmesi kilit taşı niteliğindedir. 1972'ye gelindiğinde, iletişim disiplini içinde sıkı bir şekilde kurulmuş olan bu model, bilgisayar gibi dijital cihazlarımızın da kalbinde yer almaktadır (Tsui and Turow, 2008: 212). İletişim sürecindeki gibi seçilen bilginin göndericiden alıcıya aktarımı bağlamında haritalama, iletişimin sayısallaşmış biçimidir. Dijitali iletişim de, sadece sayısallaşmanın değil aynı zamanda fizyolojik ve psikolojik unsurların da işleme alındığı bir tasarımın ürünüdür.

> "Bilim adamları ve haritacılar 1980'lerden itibaren "görselleştirme"nin üzerine eğilmişler ve Apple Macintosh'un ortaya çıkmasıyla, yeni bir haritalama biçimi olarak masaüstü haritacılık başlamıştır. Görsel grafiklerin gücü, aynı anda büyük miktarda veri gösterebilmeleridir. Bugünün Google Earth, bu çalışmanın bir dalıdır. Bu, kullanıcının çeşitli şekillerde etkileşimde bulunabileceği veri katmanları ekleme veya çıkarma, uzaklıkları ölçme, yönleri hesaplama gibi özelliklerle görselleşmeyi sağlamaktadır. Hem masaüstü haritalama hem de görselleştirme, kullanıcıların haritalama üretimine dâhil olmasını beraberinde getirmiştir"(Tsui and Turow, 2008: 213).

"Haritalama", mümkün olduğu kadar çok insana ulaşılabilen araçları, bu araçları kullanma bilgisini, ilgili verilere erişmeyi ve bu verileri haritalarda analiz etme ve görüntüleme yeteneğini gerektirir (Tsui and Turow, 2008: 211). Veriler artık

aşağıdan yukarıya doğru gelmektedir. Kullanıcıların herhangi bir uzmanlığa sahip olmadan verileri etkileşimli olarak görüntülemelerini sağlayan Coğrafi Bilgi Sistemi(CBS), bu yolla iletişime farklı bir yaklaşım getirmiştir. Bu görüntülemeyi yapabilecek araçlar ağ üzerinden dağıtılarak çok daha fazla kişiye erişim sağlayan ve kullanıcıların aktif olduğu bir iletişim ortamı oluşturulmuştur (Tsui and Turow, 2008: 215).

Ağ toplumunun bağlantıları da, bu haritalama modeli üzerinde kurulmuştur. Verhulst'un dediği gibi haritaları, bir yer bulmak, konumumuzu belirlemek, her yerde bulunan bilginin izini sürmek için kullanırız ve gerçekliği haritalar üzerinden kavrarız. Bu nedenle de haritalar bilgi ile bilginin mekânsal temsillerini ilişkilendiren arabuluculardır. Bir zamanlar fiziksel dünyanın temsili ile sınırlı olan harita kavramı bugün artık değişmiştir, internet daha geniş bir haritalandırma girişiminin parçasıdır (Tsui and Turow, 2008: 195).

Yeni iletişim teknolojilerinin en önemli özelliğinin "etkileşimlilik" olduğuna daha önceki bölümde yer verilmiştir. Bu etkileşimliliği sağlayan ise haritalamadır. Tsui and Turow (2008: 197)'a göre; yeni haritaların en özelliği, kendi kendine yeten değil; sundukları bilgilerin artık haritanın kendisi ile sınırlı olmaması ve etkileşimlilik özelliğine sahip olmasıdır.

> "Etkileşimlilik" özelliği ile yeni haritalar, linkler üzerinden kullanıcıların bilgileri tıklayarak seçim yapmasına, inceleme veya fikir ekleme, haritanın kendisine yer ekleme gibi özellikleri vardır. Harita ile etkileşime geçilmesine izin veren bu model, haritayı ve izleyiciyi daha da yaklaştırır, bir başka değişle, gerçeğin temsilleri ile gerçekliğin kendisinin deneyimi arasındaki mesafeyi kapatır. Bu haritalar, yeni(sanal) alanları görselleştirip deneyimlememize yardımcı olur (Tsui and Turow, 2008:198).

Haritalama, coğrafyanın bir yansımasıdır. Fiziksel coğrafyanın haritalanmasında olduğu gibi insan doğasının yansıması da aynı şekilde işlemektedir. "*Yansımalılık*", iletişimin gerçekleşebilmesi için temel koşuldur, karşılıklı etkileşime ve geri beslemeye dayanmaktadır.

"*Geribesleme*"yi ön plana çıkaran modeller aslında "*sibernetik yanlılık*" taşıyan modellerdir. "*Sibernetik*", maddi dünyayı harekete geçirmek için değil, ama eylem ile sonuç arasındaki rastlantısal, soyut ve başka türlü olanaksız olan ilişkileri tanımlamak için uğraşan yapay gerçeklikleri tanımlar. "Sibernetik" kavramı ilk kez

Myron Kruegger (1942) tarafından "*karşılık veren ortamlar*" diye adlandırılmıştır (Brigss ve Burke, 2011:347). Sibernetik, Yunanca "*dümenci*" sözcüğünden türetilmiştir ve esasında "kontrol bilimi"dir. Sözcüğün kökeni geri besleme ile sibernetik arasındaki bağlantı açısından iyi bir örnek oluşturur. Alıcının tepkisinin göndericiye aktarımı anlamına gelen "*geribesleme*" aynı zamanda konuşmacının konuşmasını, izleyicinin gereksinimlerine ve tepkilerine uygun hale getirmesi için kontrol gerektirir. Geribeslemenin ikincil işlevi ise, alıcının iletişime katıldığı duygusuna kapılmasına yardımcı olmaktır (Fiske, 1996: 40).

Haritalama İletişim Modeli'nin en belirgin özelliği iletişimde "tekrar"ı da ön plana çıkarmasıdır. Dijital iletişim teknolojileri, iletilerin daha çok yayılmasına, forward ve reweetlere bir başka ifadeyle tekrara dayanan bir modeldir. "Tekrar" yüksek kestirilebilirliğin, "belirsizlik" ise düşük kestirilebilirliğin bir sonucudur. Bu nedenle, yüksek kestirilebilirliği olan bir ileti gerekenden fazla tekrar içerir ve verdiği enformasyon azdır, tersine kestirilebilirliği düşük olan bir ileti ise belirsizdir ve enformasyonu yüksektir (Fiske, 1996: 25). Jakobson'un kavramsallaştırdığı tekrara dayalı "*ilişki amaçlı iletişim*" ile ilgili Fiske şunları söyler:

> "İlişki amaçlı iletişim", yeni hiçbir şey içermeyen, hiçbir enformasyona yer vermeyen iletişim eylemidir ve oldukça yüksek tekrar içerir. Zira yeni bilgilerden çok, var olan ilişkilerle ilgilidir. İlişkileri sürdürerek ve yeniden onaylayarak gerçekleştirilen ilişki amaçlı iletişim, bir topluluğu ya da bir toplumu bir arada tutmada son derece önemlidir. İletişim kanallarının sürekli açık tutulması gerekmektedir. Tekrar, "ilişki amaçlı iletişimin" temel koşuludur (Fiske, 1996: 31-32).

Frankfurt Okulu düşünürlerinden Walter Benjamin'in iletişimde "*yeniden üretilebilirlik*" dediği, McLuhan'ın ise "*yinelenebilirlik*" olarak ifade ettiği şey esas itibariyle budur. "Yeniden üretilebilirlik", dil ve metaforlar ile yakından bağlantılıdır. Bilişsel anlam biliminde, somut kaynak alanın yapısını soyut nüfuz alanı üzerine planlamaya da "*haritalama*" denilmesi de tesadüfî değildir.

> "Lakoff, kavramları yapılandıran zihni düzenlemelerin "*metaforlu haritalama*" olarak fiziksel uzam/mekândan kavramsal uzam/mekâna girdiğini ve bununla "İdealleştirilmiş Bilişsel Modeller"in (ICM) meydana geldiğini ileri sürer. Metaforu da insanın kavramsal sisteminde mevcut olan zihni modellerin iki alan yani, kaynak alan ve hedef alan arasındaki benzerliklerden yararlanılarak haritalanması olarak açıklar. Metaforik haritalama ile fiziksel

uzamdan kavramsal uzama geçilir"(Lakoff 1987a:283, Lakoff,1987b:219, Yunusoğlu, 2016: 56-57).

Dil ve metaforlar aracılığıyla iletişim yeniden üretilmektedir. Çağdaş "eleştirel coğrafya"nın babası olarak kabul edilen Brian Harley, haritaların yanıltıcılığına işaret ederek haritaların yalnızca gerçekliği temsil etmek için değil, onu şekillendirmek için hizmet ettiğini söylerken buna işaret etmektedir. Baudrillard'ın "Simülasyon" kavramı da aslında gerçekliğin haritalar tarafından nasıl şekillendirdiğini ve deneyimlerimizin medya ve teknolojiler tarafından nasıl belirlendiğini göstermektedir (Tsui and Turow, 2008: 194).

Dijital iletişimin geri beslemeli, yansımalı ve karşılılık veren ortamları, "Matematiksel İletişim Modeli" ile birlikte onun türevi olan "Haritalama İletişim Modeli" üzerinden işlemektedir. Dijital iletişim de, metaforik haritalama yöntemi ile somut alanın yapısının soyut alan üzerinde planlanması ile fiziksel mekândan soyut mekana geçişe dayanır. Bu model ile, somut ve soyut alanlar arasındaki benzerlikler, idealleştirilmiş bilişsel modeller ile yeniden üretilerek zihinsel haritalarımıza yansımaktadır.

Dijitalleşme, sadece sayıların yer değişmesi suretiyle numerik verilerin okunabilir hale gelmesi değil, aynı zamanda insanların sanal kimliklerle farklı bir mekânda konumlanarak iletişim ve etkileşimde bulunması ve bu yeni davranış kalıplarının zaman içinde yerleşmesi gibi süreçleri içermektedir. Göç de aynı şeklide sadece bir yer değiştirme hareketi değil, insanların toplumsal ve/veya zihinsel olarak yer değiştirmesi suretiyle faklı kimliklerle teması, yenidünyaya aidiyeti, uyumu ve entgerasyonu, yeniliklerin benimsenmesi ve yayılması, kültürlerarası etkileşim gibi birçok süreci barındırmaktadır. Sanal göç, "hareketlilik", "mekân" ve "sınır" olgularındaki değişmeyle birlikte Dijital Çağ'da göçün aldığı yeni bir formdur. Bu çerçevede, göçün bileşenelri olan bu olguların medyanın yeniden yapılanması çerçevesinde nasıl bir dönüşümden geçtiği incelenecektir.

2.2. Mobilizasyon: Hareketin Uzaktan Eylem Formu

Göç, insanların "yer değiştiremesi"ne bağlı bir toplumsal hareketliliktir. Mekânın değişmesiyle sonuçlanan her hareketlilik aynı zamanda insanların

konumunun değişmesi anlamına gelmektedir. İnsanın konumunun değişmesi, bedenin yer değiştirmesinden çok toplumsal ve zihinsel konumun yer değiştirmesi ile ilgilidir. Bu bağlamda, fiziki mekândan sanal mekâna yönelen hareketlilik, insanların bedensiz olarak yeni bir yerde konumlanmasını beraberinde getirir. Sanal hareketlilik teknolojileri ile insanın eylemliliği artık fiziki olarak değil uzaktan eylem formunda sanal olarak gerçekleşmektedir.

"***Toplumsal Hareketlilik***" isimli kitabında Sorokin(1927), "toplumsal hareketliliği" toplumsal mekândaki "*yer değişmeleri*" olarak tanımlar. Göç tanımları da çeşitlilik göstermekle birlikte temelde, yeni yerleşim alanlarına doğru "yer değiştirme" eylemlerini ifade eder. Mangalam (1968) göçü, insanın tüm etkileşim sistemlerinde değişiklikle sonuçlanacak şekilde bir coğrafi konumdan diğerine uzaklaşarak geçişi olarak tanımlar. Bugünkü yeni iletişim coğrafyası göz önüne alındığında, bu tanımın içerdiği "*bir konumdan diğerine geçiş*", gerçek dünyadan uzaklaşarak bir yer değiştirmeye işaret etmektedir.

> "Bir kişinin toplumsal mekândaki konumunu belirlemek, aslında onun diğer olgu ve kişilerle olan ilişkisini tanımlamakla ilgilidir. Konumu tayin etmede mutlaka diğer kişi ve olguların varlığı gerekir. Tayin edilecek bu konum, (i) kişinin belli bir grupla olan ilişkisi, (ii) bir nüfus içinde bu grupların birbirleriyle olan ilişkisi (iii) bu nüfusun insanlık evrenindeki diğer nüfuslarla olan ilişkisi göz önüne olarak belirlenebilir. Tüm bu konumların toplamı, herhangi bir kişinin toplumsal konumunu tanımlayabileceğimiz bir toplumsal koordinatlar sistemi meydana getirmektedir" (Sorokin, 1927'den akt. Karakaya, 2016: 212).

Bu üç ilişki biçiminin oluşturduğu toplumsal koordinatlar, Dijital Çağ'da bireylerin konumunun göçmenlerle benzerliğini kurma bakımından önemli bir referans oluşturmaktadır. Bu bağlamda (i) sosyal medyaya yönelen kişinin buradaki gruplarla olan ilişkisinde belirleyici olan yeni bir deneyim, yer arayışı ve aidiyet hisleridir. (ii) Grupların birbiriyle olan ilişkisi bakımından ise yeni ortama uyum, benimsenme, adaptasyon, entegrasyon gibi özellikler ortaya çıkmaktadır. (iii) Gerçek dünya ile sanal dünya arasında küresel düzeyde hızla artan bir toplumsal hareketlilik ve mobilizasyon görülmektedir.

Mekânın değişmesini sağlayan bu hareketlilik, mobilizasyonu da içine alacak şekilde daha geniş manada bir yer değiştirme hareketidir. Castless(2008)'in de dediği gibi, göç sürecinin salt bir yer değiştirme ya da taşınma süreci olarak

değerlendirilmesi kesinlikle eksik kalır çünkü bu çok daha derin anlamlar ve etkiler taşır (Castles&Miller, 2008: 28). Bu yer değiştirme, sadece bedenin yer değiştirmesi ile sınırlı olmayıp, aynı zamanda zihinsel ve toplumsal mekânın değişmesini ve yeni bir konumun tayin edilmesi ile de ilgilidir. Bu konumlandırmanın, ilki kimlik, ikincisi gruplar arası, üçüncüsü ise toplum nezdinde olmak üzere üç düzeyi bulunmaktadır. İlkinde; kişinin ait olmadığı yabancılık çektiği bir ortamda kendini göçmen gibi hissetmesi ve kendini buna göre konumlandırması söz konusudur. İkincisinde; ortama yabancı olan ve uyum sağlamaya çalışan yeni bireylerin oluşturduğu grubun yerliler tarafından ötekiler ve göçmenler olarak konumlandırması vardır. Üçüncüsünde ise sanal ortama yönelimle birlikte toplumsal mekân değişmektedir. Dolayısı gerçek ve sanal dünyalar arasında "*bir konumdan diğerine geçiş",* ister coğrafi koordinatlar arasında ister toplumsal koordinatlar arasında olsun, özünde yer değiştirme ve konumlandırma olması itibariyle bir göç eylemidir. Göç, artık coğrafi bir yer değiştirmeye gerek olmaksızın gerçek dünyadan sanal dünyaya doğru gerçekleşmektedir.

Her dönemin baskın ve belirgin, dönemin temel niteliklerini sergileyen bir toplumsal hareket türü vardır (Çımrın, 2011: 72). İletişim araçlarının gelişmesi, kendilerini yüz yüze etkileşimden ayıran bir dizi karakteristiğe sahip yeni eylem türlerini ve yeni toplumsal ilişkileri yaratmıştır. Yeni iletişimsel etkileşim ve yeni tip toplumsal ilişkiler "uzaktan eylem" formundadır (Thompson, 1995: 82). Etkileşim ve iletişimin artık fiziki mekân gerektirmemesi ve uzaktan eylem formunda olması, göçün yeni formunun mobilizasyon ile olan bağlantısına işaret etmektedir. Nitekim Daniel Borstin'in çeşitli medyaların bir araya getirilmesi ve toplumun seyahat ve göç aracılığı ile daha mobil(devingen) kılınması dediği şey budur (Brigss ve Burke, 2011:298).

Biocca(1992) dijital iletişimin toplumda yayılmaya başlamasıyla üç temel sorunun araştırılması gerektiğini belirtmektedir. Bunlardan ilki, araç nasıl bir biçim almaktadır? İkincisi, kullanıcı aracı nasıl biçimlendirebilir? Üçüncüsü de, araç kullanıcıyı nasıl biçimlendirecektir (Mutlu, 1995: 291). Bu sorulardan hareketle, günümüzde iletişimi biçimlendiren üç yapısal özellik şöyledir: İlk olarak iletişim aracı taşınabilir mobil cep telefonu olarak biçimlenmiştir. İkincisi, kullanıcı her an

elinin altında ve dilediği an erişebileceği bir mobil aygıtı biçimlendirmiştir. Üçüncüsü, taşınabilir iletişim aracı bireyleri mobil bir toplumun üyeleri olacak şeklide biçimlendirmiştir. Buradan hareketle mobil toplumun uzaktan eylemliliği; "sanal hareketlilik teknolojileri", "iletişimsel eyleme yönelik mobilizasyon" ve "kolektif eyleme yönelik mobilizsayon" olarak üç başlıkta incelenecektir.

2.2.1. Sanal Hareketlilik Teknolojileri

Hareket etmemizi ve yer değiştirmemizi sağlayan erişim araçları, günümüzde sanal hareketlilik teknolojileridir. Bu teknolojiler ile insanlar bedensiz olarak ağ içinde seyahat etmekte, dijital platformlarda ve sosyal medya içinde konumlanmakta, yeni bir mekânda eylemde bulunabilmektedir. Artık somutlaşmış bir göç yerine, hareketin bedenden koparılması nedeniyle sanal bir göç söz konusudur.

Ağ insanları, ağ teknolojisiyle uyumludur. Bu, ağ teknolojisi açısından tasarlandıkları, kendileriyle yakın ilişkilere girebildikleri ve en sonunda, ağ teknolojisinin insanlığın gerçek özü ile rezonans ettiği anlamına gelir. İnsanlar ve ağ teknolojisi arasında yeni etkileşim ve yakınlaşma biçimleri oluşur, insanlar daha fazla araçsallaştırılabilir, teknoloji insanlaştırılabilir. (Fisher, 2010: 174). Teknoloji ile bu karşılıklı etkileşim sonunda insan sanal eylemlilik kabiliyeti kazanmıştır. Ağ örgütlenmesi içinde merkezsiz ve esnek bir "hareket" söz konusudur (Castells, 2005: 386). Bu hareketlilik sanal olarak gerçekleşmektedir. *"Sanal"* kavramı da özünde, fiziksel olmadan etkin bir biçimde, biçim dışı veya biçimsel olmayan eylemde bulunabilme olanağı anlamına gelmektedir (Rocker 1998'den aktaran Ak, 2006: 18). İnsanın eylemde bulunmabilmesi için bir mekân gereklidir. Bu çerçevede sanal hareketlilik teknolojileri ile yeniden yapılandırılmış bir mekânda insan sanal olarak eylemde bulunabilmektedir.

Annesh, sanal hareketlilik teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin son on yıl içinde artmasının mobilizsayonu daha çok arttırdığını söyler. Ona göre, soyut çoklu ortamda etiketlenmiş ses, video ve metin verilerinin karıştırılması ile sanal akış imkânlarının daha da geliştiğini söyler. Sanal hareket kabiliyetli teknolojiler, görüntüler, metinler ve sesler aracılığıyla etkileşimi mümkün kılmaktadır(Aneesh, 2006: 33). Sanal hareketlilik teknolojileri giderek yerel saatlere nüfuz eder ve

böylece yerel bağlamları ve insan hayatlarının sosyal zamanlarını yeniden şekillendirir (Aneesh, 2006: 92). İnsanları başka bir zaman dilimine yerleştirerek, entegrasyon programlama düzenleri, insanların "mevcut" zamanlarını, başka bir alanda kendi geçimlerinin uğruna, buradaki ve şimdi somut varlıklarından sistematik olarak açmalarını mümkün kılmaktadır (Virilio 1993'ten akt. Aneesh, 2006: 93).

Wilken (2009), "ağa bağlı hareketlilik" uygulamalarının çağın belirleyici özelliklerinden biri olduğunu belirtmiştir. Dijitalleşme ile birlikte, hareketlilik ve ağa bağlılık, teknolojik söylemlerin içselleştirilmesine neden olarak gerçek yaşamdaki kültürel deneyimleri etkiler. Bu yeniden mekânsallaşmadır, hareketlilik ve teknolojik söylemlerinden çok daha büyük bir neo-liberal söylemin parçasıdır. (Jones vd, 2015: 169). Annesh'e göre,

> "Sanal hareketlilikle birlikte, sanal akışının bir sonucu, fiziksel alan boyunca bedensel hareketin öneminin azalması, somutlaştırılmış göçü daha az ihtiyaç duyulan bir etkinlik haline getirmektir. Sanal hareketlilik teknolojileri, soyut becerilerin bedensiz olarak taşınması için stratejiktir. Bu teknolojiler zaman ve mekânı sıkıştırarak bedeni coğrafi olarak dondururlar ve muazzam miktarda görsel-işitsel baytları çok yüksek mesafelerde ışık hızında hareket ettirirler. Bu gerçek, tüm dünyada sanal göçün büyümesi için çok büyük etkilere sahiptir" (Aneesh, 2006: 33).

Ronchi'ye göre de, buradaki esas düşünce, bilgiyi ve uygulamayı yeni bir sisteme taşımak ve bu taşınma işlemi için "göç" çok faydalı bir yaklaşımdır ve veri tabanı sistemlerini bir sistem neslinden diğerine taşımak için yaygın olarak kullanılmaktadır. Kilit noktalardan biri, uygulama ile ilgili bilgilerin kaybolmasından önce göç etmeye başlamasıdır. Dijital nesnelerin yeni bir sistem nesline geçişi zaman alıcı ve maliyetlidir ancak göç, bu kuralı bozar çünkü veri değişimini içerir (Ronchi, 2009: 212). Diğer taraftan, hypermedia yazılımı sadece yazılı metni ve verileri değil, aynı zamanda ses, video, görüntü, grafik veya belgeleri de kullanarak bizim de çoklu medyada "yolculuk" etmemize izin verir (Dicks&Manson, 2005:4). Biella bunu "sakin" bir seyahat metaforu olarak tanımlar: computer bilgisayar penceresi, her biri belirli bir belgeye sahip olması beklenen farklı dosyalar veya "ekranlar" gibi birçok yere seyahat aracıdır. Bu seyahat metaforu, "sahaya" yolculuğu ve izleyicilerin CD aracılığıyla yaptığı yolculuklar arasında bir uyumluluk ve kolaylık sağlar (Dicks&Manson, 2005: 61). Verilerin yeni bir sisteme taşınması ve yer değiştirmesinin göç kavramı ile açıklanması, yeniden mekânsallaşmanın göç üzerine

kurulduğunu göstermektedir. Verilerin akışına izin veren sanal hareketlilik teknolojileri aynı zamanda insanın da bedensiz olarak akışını ve göçünü mümkün kılmaktadır.

2.2.2. İletişimsel Eyleme Yönelik Mobilizasyon

İnsanlar artık fiziksel olarak aynı mekânda bulunma zorunluluğu olmaksızın sanal haraketlilik teknolojileri ile iletişim ve etkişimde bulunabilmektedir. Uzaktan eylemde bulunabilme yetisi, toplumsal etkileşimi de ağın içine çekmiştir. Hereketin mekânı değil, mekânın hareketi belirlediği bu çağda, iletişimsel eylemde de mekândan ziyade harekete geçme ve devinimlere uymak önem kazanmıştır.

Luhmann(1984)'a göre insanlar, iletişimi eylem şeklinde anlamlandırırlar ya da iletişime eylem gözüyle bakarlar. Bireylerin eylemleri artık ortak bir mekânın paylaşımından bağımsızdır. Kamusallığın yok olması ile de mekân hareketliliğe bağımlı kılınmıştır. Mekân artık "hareket"in bir türevi haline gelmiştir (Sennett, 2016: 29). Toplumu anlamak açısından "hareketi" merkezi bir konuma yerleştiren Castells'e göre internete dayalı ağlar oluşturma süreci yalnızca bir örgütlenme süreci değil, yeni bir toplumsal etkileşim, "harekete geçme" biçimi anlamına da gelir. (Castells, 2006: 200).

Yeni iletişim araçları insanlara sadece fiziksel mesafeleri aşarak hızlı iletişim kurma imkânı sağlamakla kalmaz aynı zamanda kullanıcılarını hareketlendirici bir özellik ortaya çıkarır. İnternet, eylemlilik(mobilizasyon) sürecinde kişilerarası iletişimde yeni bir mekân sunmaktadır (Gardner ve Davis 2014: 35). Coğrafi olarak insanların daha hareketli hale gelmesi bir "yer ruhu" yaratır (Morley&Robins, 2011: 90). Dolayısıyla hareket deneyimi, sadece coğrafi yerleşimlere yöneltmekle kalmaz aynı zamanda daha da önemlisi, kültürel oluşumlar için bir perspektif sunar. Somutlaşan her şey harekete zorlanmaktadır (Chambers, 2014: 62). Bugün teknolojik gelişmenin mümkün kıldığı şeylerden en göze çarpanı, uzaktan eylemde bulunabilme yetisidir (Bauman, 2013: 90). Hareketin artık fiziki mekân ile bağı kopmuş, uzaktan eylem formunda işleyen bir mobilizasyona dönüşmüştür.

İletişimsel eylem, karşılıklı rızaya dayalı "*eşgüdümleyici eylem*" amacıyla başlangıçta belli olmayan, belirsizlik içindeki bir durumu aydınlığa kavuşturmayı

amaçlayan eylemdir (Habermas1984'ten akt. Mutlu, 1995:180). İnsanlar kendilerinin ortaklaşa toplumsal kurumların üyeleri olarak yaşayabilmelerini olanaklı kılacak karışlıklı beklenti çerçevelerini üretmek üzere birbirleriyle etkileşime girmek zorundadır. Habermas bunu "*iletişimsel eylem*" olarak adlandırır (Mutlu, 1995:181). Toplum, Habermas'a göre, aynı anda bir yaşam dünyası ve bir sistemdir. Yaşam dünyası perspektifinden bakıldığında, toplumu öncelikle bir sembolik olarak yapılandırılmış sosyal etkileşim, anlayış ve deneyim alanıdır. Toplumsallaşma yönünden, iletişimsel eylem kişisel kimliklerin oluşumuna hizmet eder (Habermas 1988'ten akt. Aneesh, 2006: 47). Varlık ve kimlik duygusu, hareket yoluyla deneyimlenir ve hareketten çıkar. Bu harekette bizim kimlik duygumuz asla kesinliğe kavuşturulup ortadan kaldırılamaz. Bu nedenle mesele, nasıl varacağımız değil, nasıl hareket edeceğimizdir (Carter, 1992: 101). Nasıl hareket edeceğimizi belirleyen, sanal hareketlilik teknolojileridir. Sanal mekânı bir eylem alınına dönüştüren dijital teknolojiler nedeniyle artık iletişim amaçlı eylem yerine sadece eylemde bulunmak önemlidir.

Habermas'ın dediği gibi, internetin araçsal doğası, onu iletişimsel bir alan olarak başarısızlığa uğratır ve özel topluluklar yaratarak insanları yalnızca arzulamak istediği topluma ulaştırmaya teşvik eder (Sparcklen, 2015: 112). Bu özel topluluklar, insanların arzuladıkları gibi eylemde bulunabilecekleri sanal topluluklardır. Sanal topluluklar ağ toplumunun en karakteristik özelliğidir. Sanal topluluk kavramı ilk kez Howard Rheingold tarafından internetin mekânsal olarak bölünmüş bireyleri bir araya getirerek yeni toplum yapıları oluşturduğunu ifade etmek üzere kullanılmıştır. Ona göre, sanal topluluklar, yeterli sayıda insanın, insani duygularla, siber alanda kişilerarası ilişkiler kurmak üzere kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre (elektronik ortamda) katılmasıyla Ağ'da oluşan toplumsal kümelenmelerdir (Robins, 1999: 143). Sanal topluluklar, fiziki mekânın ayrıştırdığı insanları biraraya getirmek üzere inşa edilen sanal mekânlara ev sahipliği yapmaktadır. Bütünleştirme işleviyle bu topluluklar, insanlara kolektif eylemde bulunma kabiliyeti kazandırmaktadır.

2.2.3. Kolektif Eyleme Yönelik Mobilizasyon

Dijital iletişim teknolojileri sayesinde gerçek yaşamdaki tüm eylemlerimiz internet üzerineden gerçekleştirilebilmektedir. Ağa bağlı hareketliliğin sürekli artması ve bu devinime ayak uyduran kullancı sayısının hızla yükselmesi, sosyal medyayı aynı zamanda insanların kollektif olarak örgütlenebilecekleri ve eylemde bulunabileceleri bir alan haline getirmektedir.

İnsanlar, gerçek hayatta gerçekleştirdiği bütün eylemleri sanal topluluklarda yapmaktadırlar; eğlenme, tartışma, ticaret yaparlar, duygusal ilişkileri paylaşırlar, âşık olurlar, arkadaşlık geliştirirler, ayrılırlar. Sanal topluluklarda insanlar bedenlerinden bağımsız gerçek hayatta ki bütün eylemlerini gerçekleştirirler (Rheingold'tan akt. Bozkurt, 1999). Mahoney'e göre sosyal medyanın bilgiyi yaygınlaştırmak, izleyiciler için topluluk hissi sağlamak ve kullanıcıları harekete geçirmek üzere üç ana işlevi vardır. Sosyal medya, harekete geçmeye hazır olan bireyleri daha geniş bir sosyal ağda birbirine bağlamak üzere mobilizasyon için gerekli araçları sağlar. İkincisi bu mobilizasyon ile etkileşimi güçlendirir ve üçüncüsü bu etkileşim ile kullanıcılar arasında bir topluluk duygusu oluşturur (Mahoney, 2017: 63). Sanal topluluklar, harekete geçirme ve mobilizasyonu arttıran özelliği ile eylemliliğin çoğalmasına ve devinimlerin hızlanmasına neden olmaktadır. Bu nedenle insanların çok hızlı örgütlenebildikleri bir eylem mekânı olma özelliği de göstermektedir.

Sosyal medyanın en büyük ilerlemelerinden biri de toplu eylem yapma kabiliyetidir. Ağ toplumunda sosyal hareketlerin örgütlenmesi internet sayesinde gerçekleşmektedir (Castells, 2001:138-139). Genellikle, yeni iletişim teknolojileri ile beslenen toplumsal hareketler, kolektif eylem manzaraları sunmaktadır (Mahoney, 2017: 62). Toplumsal paylaşım ağlarında sanal toplantı alanları açılmakta, sanal protestolar gerçekleştirmekte, sanal demokrasi platformu oluşturulmaktadır (Artmaz, 2014: 201). Bazı etkinlikler sadece çevrim içi olarak gerçekleştirilmektedir. Bunların içerisinde korsanlık, virüs ve solucanlar, sanal oturma eylemleri, kültürel bozgun web siteleri, protest web siteleri, alternatif medya siteleri, e-posta bombardımanı ve çevrim içi imza kampanyaları dikkatleri çekmektedir. Çevrim dışı olarak gerçekleştirilen oturma eylemlerinde bir fiziki mekân işgal edilmekteyken, sanal

oturma eylemlerinde bir web sitesi iletişime ve erişime kapatılmaktadır (Reed, 2005). Sosyal hareketlerin örgütlenmesi, internetin sağladığı hız ve bağlantı imkânlarıyla çok daha kolay gerçekleşmektedir ve insanlar gerçek dünyadaki engellere maruz kalmadan sanal mekânda toplu eylmede bulunabilmektedir.

Toplumsal eylemler coğrafi ve zamansal sınırları aşarak, yeni ve sonsuz uzunluktaki zaman mekân algısı çerçevesinde yeniden yapılanmıştır (Catells, 2013: 21). Yeni medya sosyal hareketlere çeşitli eylemlerini organize etmek konusunda destek olmanın yanı sıra de kendisi de bu türde etkinlikler için ana kaynak durumundadır. Lance Bennett'in de belirttiği gibi, sosyal hareketler teknolojik imkânlarla bazı değişimler geçirmektedir. Sanal eylemler ile internet, sosyal hareketlerin gerçekleştiği yeni bir alan olma potansiyeli taşımaktadır (Bennett 2003: 143-168). İnternet'in kendisi, "sanal topluluk" da yaratarak, sosyal eylemleri küresel teknolojiler aracılığıyla harekete geçirilebilir (Dicks&Manson, 2005:1). İnternetin yeni toplumsal hareketlerin örgütlenmesi ve gerçek dünyadaki eylemlerinin etkili olmalarını sağlamak için sonsuz fırsatlar sunar ve sosyal aktivizmim destekler. Etkin bir protesto ve kampanya oluşturmak için çevrimiçi ortamdan harekete geçilebilecek bir alan olabilir(Sparcklen, 2015: 95) Dolayısı ile sosyal medya, sadece farklı sosyal hareketlerin sanal ortamda desteklemesi açısından değil, kendisini de bu eylemlerin mekânı haline dönüştürme kapasitesi ile her türlü aktivist hareketin yönünü de çevrimiçine döndürmüştür. Chris Bowers'e göre;

> "Bloglar günümüzün politik ortamında çevrimiçi politik aktivizm (netroots) için kayda değer bir bileşen oluşturmaktadır. Çevrimiçi sosyal ağ toplulukları, "*katılımcı haritalama*" biçimini almıştır. Çevrimiçi aktivizm, halka açık olan haritalama ve GIS aracıdır. Bu araçlar genellikle farklı türden şeyler arasında bağlantı kurarlar: bu bağlantılar, potansiyel olarak yeni bir politik aktivizm ve daha demokratik erişim, kontrol ve bilgi ve bilgi üretimi ile karakterize olan işbirliğini işaret eder. Web sitesi, tüm millet için topluluk tabanlı interaktif haritalar sağlar" (Tsui& Turow, 2008: 216).

"Netroots" kavramı; ilk defa J. Armstrong(2002) tarafından "çevrimiçi taban örgütleri" politik topluluğunu tanımlamak için kullanılmıştır. Bunlar aşağıdan düzenlenir ve mesajları bloglar ve diğer ağlar üzerinden dağıtır. İzleyici bulabilir, gerçekleri rapor edebilir, benzer düşünen vatandaşlar ve eylemcilerden oluşan bir topluluk yaratabilir ve kamuoyunu etkileyebilir(Tsui&Turow, 2008: 211).

Sanal toplulukların sunduğu görece özgür ortamda, iletişimsel eylemden ziyade kollektif eylemlerin giderek yükseldiği görülmektedir. İletişimsel eylem, diğer insanlarla paylaşıma ve etkileşime izin verdiği ölçüde kimliği besleyen bir unsurdur. Ancak sanal kimlik, iletişimi amaç olmaktan çıkartarak araçsallaştırmakta ve eylemi amaç haline getirmektedir. Bu da kimliği besleyen etkileşimlerden yoksun bırakmaktadır.

2.3. Mekânın Yeniden Üretimi

Mekân, insanın sadece fiziksel değil, zihinsel ve toplumsal olarak da bulunduğu yeri ifade etmektedir. İnternet teknolojilerindeki gelişmeler, mekân algımızı değiştirerek fiziksel mekânın yerine zihinsel mekânı ön plana çıkarmıştır. Dijitalleşme özünde, soyut olarak yer değiştirmeyi sağlayacak şekilde mekânın yeniden üretilmesidir. Bu yeniden mekansalaşma süreci, hem verilerin hem de insanın başka bir mekâna aktarılmasını içermektedir. Bir taraftan bilginin sayılabilir olarak yer değiştirmesi, diğer taraftan da insanın bedeninden soyutlanarak yeni bir mekânda konumlanmasına izin veren bir mekânsallaşma söz konusudur. Sennet(2016)'in de dediği gibi, artık mekân artık hareketliliğe bağımlıdır. Fiziksel mekândaki bedensel deneyim yerini bugün sanal deneyim ile üretilen yeni bir mekâna bırakmıştır.

Lefébvre'ye göre, fiziksel, zihinsel ve toplumsal olmak üzere üç türlü mekân vardır. "Fiziki mekân", insanların günlük yaşam çevrelerini içeren somut mekândır. Algılanan, görülebilir ve gözlemlenebilir nesnel mekândır. "Zihinsel mekân"; mekânın zihinsel yorumudur yani tasarlanan, kavramsallaştırılan soyut mekândır. Soyut mekân mevcut üretim tarzının egemen mekânıdır. "Toplumsal mekân" ise görülen ve tasarlanan mekânın bir kombinasyonu olarak yaşanılan mekândır. Günlük hayatta doğrudan deneyimlenen mekân, sosyal mekândır. Bunlar "algılanan", "tasarlanan" ve "yaşanılan" mekâna karşılık gelmektedir(Lefébvre, 2000: 1991). Gündelik hayat, hem doğal zaman ve mekândan hem de zihinsel zaman ve mekândan farklı olarak yaşanılan mekân içinde cereyan edip oluşur (Lefebvre, 2015: 17).

"Zihinsel" yani "soyut" mekânın önemine dikkat çeken Lefebvre(1991), bu mekânın toplum üzerindeki belirleyici etkisinden bahseder. Ona göre "mekân"

toplumsal bir üründür ve mekânın üretim sürecinde yaratılan yeni mekânlar aynı zamanda yeni toplumsal ilişkiler oluşturmaktadır. Harvey'in de bahsettiği gibi, hareketlilik ve sabitlik, bütünsel ve zorunlu olarak ilişki içinde içindedir ve mekânın aşılabilmesi de mekânın üretimine bağlıdır (Harvey, 1985: 145). Her şey bir mekânda gerçekleşir. Mekânların ise insanların davranışları üzerinde belirleyici bir gücü vardır. Yani mekânsal koşullar, içerisinde bulunan insanların davranışlarını belirler (Becker, 2014: 28). Böylece, mekânın üretim sürecinde yaratılan yeni mekânlar, aynı zamanda yeni toplumsal ilişkiler oluşturmaktadır. Bugün, bilgisayar ve internet endüstrisinin sınırlarını çizdiği dijital mekânlar, hem kendi soyut/zihinsel mekânlarının üretimini ve hem de ağ toplumun ilişki biçimini üretmektedir.

Edward Soja(1996) da üç ayrı mekândan bahsetmektedir. Bunlardan birincisi, "maddi ve nesnel"dir; ikincisi, "temsil edilebilir" niteliklere sahiptir. Üçüncüsü ise birinci ve ikinci mekânı kuşatan "deneyim mekânı"dır. Bunların Lefébvre'nin bahsettiği fiziksel, zihinsel ve toplumsal mekânlara karşılık geldiği söylenebilir. Dolayısı ile toplumsal mekân aslında ilk iki mekânı da kapsayan bir deneyim mekânıdır. Merleau-Ponty(2005)'ye göre "deneyimlemek, beden ve dünya arasındaki iletişimi korumaktır; mekânı deneyimlemek, bedenin mekânın içinde, üzerinde ya da dışında bir pozisyon almasıyla başlar. Beden deneyimiyle birlikte o mekânda kendi yerini oluşturur; mekân, bedene yeniden 'yer' sahibi olma fırsatı verir (Merleau-Ponty,2005'ten akt. Kaymaz&Hale, 2017: 492). Sosyal medya da, bir deneyim mekânı olarak insanlara yeni bir yer sunmaktadır. Bu aslında Merleau-Ponty(2005)'un bahsettiği gibi, "mekân", "mekândaki bedensel deneyim" ve "deneyimin süresi" ile oluşan üçüncü bir yerdir.

Küresel sistemler, bilgi ağları, uydu erişim alanları-somut bölgesel alanlar üzerine soyut bir mekân yerleştirmiş(Morley&Robins, 2011:111), böylece zaman ve mekân soyutlamış, anlam ve değerlerini yitirmiştir (Harvey, 2003: 270). Zaman ve mekânın anlamını yitirmesi ve iletişimin küresel ölçekte genişlemesi de, sanal mekân ve uzamları beraberinde getirmiştir. "*Sanal gerçeklik*" bir benzeşim ortamı, gerçekliği olmayan bir gerçek iken; "*siber uzam*", gerçekliğin farklı bir tarzda deneyimlendiği toplumsal bir mekân olarak karşımıza çıkmaktadır (Whiting&Williams, 2013:364, Timisi, 2003: 152). "*Siber uzay*" kavramı, 1990'lı

yıllarda internet aracılığıyla hayatımıza giren bir sözcük olmasına karşın, bu tarihten çok önce 1938 yılında C.R.White tarafından "teknolojinin çok geçmeden gerçekliğin topraklarına tecavüz edeceği" ifadesi ile dile getirilmiştir.(Brigss ve Burke, 2011: 343). Bu ifade, teknolojinin gerçek coğrafyanın yerine geçecek yeni bir uzam inşa ettiğini göstermektedir.

"Siber uzam" kavramı ise ilk defa bilimkurgu yazarı W. Gibson'un tarafından teknolojik gelişme sonucu insan kültüründe yeni ve karşı konulması olanaksız oluşumları niteleyen yeni bir evreyi dile getirmek üzere kullanılmış bir terimdir. Siber uzam, yeni bir evrendir, dünyanın bilgisayar ve iletişim hatlarıyla yaratılan ve beslenen paralel bir evrendir (Benedict'ten akt. Mutlu, 1995: 301). Teknoloji ile birlikte kültürde yaşanan köklü bir değişime işaret eden bu yaklaşm, daha sonra Lévy (2001) tarafından "siber kültür" olarak kavramsallaştırılmıştır. İnsan, doğa ve teknoloji arasındaki sınırların aşılması sonucu değişen kültürü tanımlamak için bu kavram kullanılmıştır(Subaşı, 2005: 108).

Yeniden üretilen mekân için farklı kavramlar kullanılmış olsa da bunların ortak noktası, gerçek coğrafyaya benzer şekilde bu mekânların yeni bi yaşam alanı ve yeni bir kültür oluşturduğudur. Teknolojinin fiziki coğrafyanın yerine ikame ettiği yeni coğrafya, iletişim, etkileşim, deneyim başta olmak üzere gündelik hayattaki tüm pratiklerin gerçekleştirilmesi ve ihtiyaçların giderilmesine imkân sağlayan bir yaşam alanı olarak kurgulanmıştır.

2.3.1.Yeni İletişim Coğrafyası

"Coğrafya", insanlar arasındaki ilişki biçimlerini belirleyen ve farklı toplumsal ve kültürel özelliklerin oluşmasında rol oynayan temel unsurlardan biridir. Toplumlar, medeniyetler, içinde bulundukları coğrafyaya göre oluşur ve şekillenir. Bu bakımından Ağ Toplumu'nun da haritalama modeli ile oluşturulan sembolik bir coğrafyası vardır. Ağ insanları; değişimin, deneyimin, akışın, hızın, çokluğun, etkileşimin ve uzaktan eylemin etkin olduğu bir iletişim coğrafyasında yaşarlar.

Braudel(1996), "Uygarlıklar, mekânlardır. Uygarlıktan söz etmek, mekânlardan söz etmektedir" der. Ona göre, her uygarlık sınırları aşağı yukarı belli bir mekâna, buna bağlı olarak da kendine özgü bir coğrafyaya bağlıdır. Toplumsal

etkileşimimizi, iletişim biçimimizi yaşam tarzımızı belirleyen içinde bulunduğumuz mekân ve coğrafyadır. Coğrafyacıların gitgide çok daha fazla iletişim araştırmalarında rol almasının nedeni de budur. Yalnızca akış rotalarını incelemek ve onları geçmişin ticaret yollarıyla karşılaştırmak için değil aynı zamanda "fenomonolojik coğrafya" diye adlandırılan, insan ile yaşadığı dünya arasındaki ilişkiyi konu edinen bir coğrafya dalı keşfedildi (Brigss ve Burke, 2011: 287). Fenomenolojik yaklaşımdan hereket edildiğinde, mekân ve insan arasında ilişkinin fiziki ve coğrafi ayrımlara göre değil geçişlilik temelinde ele alınması gerekir. Bu da, soyut akışların ve sanal rotaların, bu yeni coğrafya persperktifi içinde girdiğini göstermektedir.

Braudel(1998), dünya zamanının dışında "seçmeci coğrafya"ya bir coğrafyaya ihtiyaç olduğunu söyler. Yaşamın yeniden düzenlenmesi yeni bir yer duygusunun yaratılmasıdır ki, bu da medya hayati rol oynamaktadır. Medya, zaman ve uzamı nasıl algılayacağımızda belirleyicidir. Yeni iletişim teknolojileri, eski fiziksel ve coğrafi uzam üzerine yeni, elektronik ve soyut bir akış uzamı oluşturur. Amaç kitlesel medyanın ötesine geçmek kişiselleşmiş medya ve bireysel seçim çağını başlatmaktadır. Her şey küresel bir medya mekânı yaratma çabasından ibarettir (Morley&Robins, 2011: 34). Medaynın yeniden yapılandırılması aslında, mekânın yeniden üretililerek topluluklar için yeni biri iletişim coğrafyası yaratılmasıyla ilişkilidir.

Morley&Robins(2011), yeni bir mekân duygusu, yer ruhunun canlandırılması için topluluk duygularının yeniden cazip hale getirilmesi gerektiğini söyler. Bauman'un da ifade ettiği gibi, topluluk üyelerini, birlik ve bütünlüklerini tehdit edenlerden ayıracak sembolik bir coğrafyanın yaratılmasına yönelik bir arzu vardır. Küresel kültür öğelerinin hâkimiyeti altına giren dünyada sürekli olarak yeni topluluklar ve yeni kimlikler oluşturulmaktadır. Elektronik medya aracılığıyla sanal bir uzam ve yer, sanal bir topluluk yaratılır (Bauman, 1992:197). Dolayısı ile modern bireyin buharlaşıp giden yer ruhunun, sanal topluluklar aracılığı ile geri getirilmesi amacına yönelik yeni bir coğrafyanın düzenlemesi söz konusudur. Bu coğrafya insanlara sanal kimlikleri ile yer edinebilecekleri bir yer sunmakta, sanal topluluklar içinde etkileşimde bulunma fırsatı vermektedir.

Teknolojik gelişmelerin sonucu olarak bilgi ve iletişim araçlarında önemli dönüşümler yaşanmakta, bilgi ve görüntü mekânları yeniden yapılanmakta ve yeni bir iletişim coğrafyası üretilmektedir. Bugünkü coğrafya farklı olarak, kültürlerin, toplumsal süreçlerin, politik ve ideolojik süreçlerin süzgecinden geçirilerek yaratılan ve inşa edilen bir mekânıdır (Cresswell, 2008: 53). Günümüzde artık çokluğa, etkileşime, geçişkenliğe, kararsızlığa ve sürekli dönüşüme ve değişime vurgu yapan bir mekânsallık ve "postmodern coğrafyalar" söz konusudur (Kaygalak, 2011:9). Coğrafi yeniden yapılanma esasında bir yer mücadelesidir ve postmodernlik de insan ve yer üzerine dayalı yeniden canlandırılmış yaratıcı bir insan coğrafyası imkânı içermektedir (Morley&Robins, 2011:161). Postmodernizim, uluslararası iletişim ve görüntü ağlarının yarattığı yeni uzamsallığa ve bunun içinde yaşamışlığa işaret eder. Bu küresel görüntü, ekran ve yüzey mekânında yerinden edilmişlik ve parçalanmışlık ifade eder. Bu nedenle, eski coğrafya tabanlı ve yurt merkezli yaklaşım yerine, yersizliğin yeni mantığına dayanır (Morley&Robins, 2011:164). Yeni coğrafya ve yeni mekân, sosyal ve mekânsal dinamiklerinin doğası gereği olarak kaygan, kararsız, durmaksızın değişen bir coğrafyadır (Harvey, 1969). Ağ Toplumu'nun bireyleri için oluşturulan yeni coğrafyanın temel özelliği akışkanlıktır. Geçişlerin tek seferlik olmadığı, sürekli olarak tekrarlandığı, sanal akışlara izin veren bir coğrafya tasarlanmıştır.

Bu yeni coğrafya elektronik ve sanal mekânlar olarak iki başlıkta incelenecektir. Bunların sanal göçe konu olabilecek yeni bir konumlandırma pratiğine, farklı bir kültür sunma potansiyeline, kimlik için yeni bir "yer edinme" ve "aidiyet oluşturma" niteliğine sahip olup olmadığı sorularına cevap aranacaktır.

2.3.2. Postmodern Elektronik Coğrafya

Yeni iletişim coğrafyalarını elektronik ve sanal coğrafya olarak ikiye ayırmak mümkündür. Zira televizyon ile başlayan küresel düzeyde yeni bir iletişim coğrafyası oluşturma süreci, bugün bilgi ve enformasyon teknolojilerine dayanan yeni bir iletişim coğrafyası yaratma ile devam etmektedir. İzleyici odaklı iletişim yaklaşımına göre alıcının sanıldığı gibi pasif değil, tersine aktif konumda olduğunu savunan görüşlerin iletişim alanında meydana getirdiği paradigma değişimi ile birlikte

elektronik coğrafyanın yerini izleyicinin katılımı ve aktifliğine dayalı sanal coğrafyalar alamaya başlamıştır.

Yeni teknolojiler ile kültürün küreselleşmesi ile birlikte, kültür ile sınırlı bir arazi arasındaki ilişki büyük ölçüde kopmuş, zaman ve uzam ufuklarının sıkıştığı anlık ve derinliği olmayan bir dünya yaratmıştır. Küreselleşme esas itibarıyla, yeni bir uzamsal katmanın, bir "*şebeke topografyası*"nın, elektronik bir coğrafyanın oluşturulması ile gerçekleşmiştir. Küresel uzam bir akışlar uzamıdır, elektronik bir uzamdır, merkezi yoktur. Ortaya çıkan şey, yeni bir elektronik kültür uzamıdır, yersiz bir görüntü ve benzeşim coğrafyasıdır (Morley&Robins, 2011: 155).

Bundan 30 yıl önce hepimizin bir televizyon coğrafyasında yaşadığımıza dikkat çeken Rath(1985), elektronik aktarım mekânının ulusal sınırları aştığını söyler. Newton Minow, da bütün bir televizyon ağını "*uçsuz bucaksız verimsiz bir toprak*" olarak nitelerken sınırları küresel boyutta genişleyen bu yeni coğrafyaya dikkat çekmektedir (Brigss &Burke, 2011: 274). Bu görsel-işitsel coğrafya, ulusal kültürün sembolik mekânlarından uzaklaşmakta ve uluslararası kültürün daha evrensel ilkeleri temelinde yeniden düzenlenmektedir Medya, bizi başka yerlerde yapılan gösterilerin izleyicileri haline getirir ve başka yerlerdeki ve fiziksel olarak mevcut olmayan izleyicilere erişebilmemizi sağlar. Bu yeni medyanın toplumsal konum ve yer kavramını yeniden tanımlaması neticesinde deneyim ile fiziksel yer arasındaki bağ kopmuştur (Rath'dan akt. Morley&Robins, 2011: 179-180). Mekân ve hareket anlayışımızdaki değişimin dijital iletişim teknolojileri ile başladığı düşünülse de aslında, insanın fiziksel mekândan kopuşu ve yer kavramındaki değişim, kumanda ile uzaktan deneyim süreci ile başlamıştır.

"**No Sense of Place**"(1985) adlı çalışmasında Meyrowitz, medyanın insanları aslında yalnızca içeriği ile değil, fiziksel yerle toplumsal yeri ayrıştırarak da etkilediğini öne sürmüştür. Elektronik medya; fiziksel ortam ile toplumsal durum arasındaki geleneksel ilişkiyi, artık eskisi gibi belli bir yerde olmadığımız yada olduğumuzu düşünmüş olmamız ölçüsünde tahrip etmiştir(Meyrowitz, 1989:333). Fiziksel açıdan ne durumda olduğumuz artık toplumsal açıdan kim olduğumuzu veya nerede bulunduğumuzu belirlemez (Brigss&Burke,2011:287). Televizyon ile birlikte

başlayan fiziksel mekândan kopuş sürecinin ileri aşaması, bugün sanal coğrafyalarda "olmadığımız yerde olma" şeklinde tezahür etmektedir.

Küreselleşmeyle birlikte "*coğrafyanın, mekânın öldüğünü*" savunanlar artık coğrafyanın nasıl yeni anlam ve sembollere bölündüğünü ve sosyal süreçlerin işlemesinde giderek belirginleştiğini daha net görmektedir(Graham, 1998: 165). Japon sosyolog Yoneji Masuda(1980) çok uzak olmayan bir gelecekte kitle iletişim araçlarının gitgide merkezilikten kurtulacağını ve bildiğimiz o coğrafi uzamdan farklı olarak "küresel enformasyon uzamın" bilgi ağlarıyla örülmüş bir uzam olacağını öngörmüştür. Ona göre, enformasyonun doğal sınırları yoktur, küresel enformasyon uzamı oluşturulduğunda insanlar arasında sürdürülen dünya çapındaki iletişim etkinlikleri tüm ulusal sınırları aşacaktır. (Brigss ve Burke, 2011: 293). Ancak teknoloji, yerli yerine oturmuş olan sınırları sarsarken bir yandan da kamusal ve özel alanları yeniden eklemler. Yeni görüntü uzamları ve kimliklerin yaratılması ile günlük olarak hem makro hem de mikro düzeyde elektronik topluluklar oluşturur (Morley&Robins, 2011: 96). Küresel enformasyon uzamı ile fiziksel sınırlar artık önemni yitirirken, elektronik topluluklar için ağın içinde yeni sınırlar oluşmaktadır. Mekândaki değişime parelel olarak, yeni haritanın sınırları da başka bir formda tekrar belirlemektedir.

Yaşadığımız dünyanın sanallığı ve hareketliliği de Ronchi(2009:148)'in dediği gibi "Enformasyon Toplumu'ndan Bilgi Toplumu'na mutlak bir gereklilik olan göçü" gündeme getirmektedir. Teknolojik gelişmelere bağlı bir seyir izleyen bu yer değiştirme süreçleri, göçebeler gibi gezgin bir kültürün doğmasına neden olmaktadır.

2.3.3. Gezgin Kültürün Sanal Mekânları

Bugün teknolojiye uygun olarak yeniden üretilen postmodern coğrafyalar ve bu yeni mekâna yönelen akışlar, günümüzde yaşanan mobilizasyonun göçle olan benzerliğini ortaya çıkarmak bakımından önemlidir. Gezgin göçebe bir kültür için gerekli olan sanal hareketlilik, bu yeni coğrafyalarda edinilmek istenen yer ve aidiyet duygusu ile yakından ilgilidir.

Dijital Çağ'da toplum; coğrafya, iletişim ve kültürün kavşak noktasında durmaktadır. Dijital Sosyoloji açısından artık elektronik mekânlar ile fiziksel sınırlar arasında çevrimdışı hayatlar ve topluluklar söz konusudur (Kara, 2017: 11). Yeni medya, coğrafyayı teknolojiyle karıştırır. Sanal coğrafya bağımsız veya tamamen kendi kendine kapsayıcı bir faktör değil veya tekil bir şey değil bir düzlemdir, birleşik bir coğrafyanın parçasıdır (Michelson, 2006: 44-45). Sanal Coğrafya ile ilgili Mc Kenzie şunları dile getirir:

> "Her gün yaşadığımız tanıdık fiziki coğrafyamızın yanı sıra her gün aynı zamanda başka bir coğrafyada daha yaşıyoruz, aynı şekilde tanıdık: televizyon, telefon, dünyayı çaprazlayan telekomünikasyon ağları. Bu "vektörler" içimizde bize yeni bir deneyim, telestezi deneyimi (uzaktan algılama) üretir. Bu bizim "sanal coğrafyamız"dır. Bu deneyim ilk elden deneyimlediğimiz mekân deneyimlerimize nüfuz eder ve değiştirir. Bu sanal coğrafya, "gerçek" değildir. Aracılı ve inşa edilmiş görüntülerin deneyimi, daha sonra sanal coğrafya, sürecin diğer kutbudur. Bu, deneyimin anında çekilebileceğimiz genişletilmiş bir coğrafya ile ilgilidir" (McKenzie, 1994: 6)

"Sanal Coğrafya" isimli makalesinde Michael Batty(1997:337), bilgisayar destekli iletişimde yeni coğrafyanın ana hatlarını açıklar. "Sanal coğrafya sadece siber uzay değildir, dijital dünyanın ifade bulduğu yer ve mekân türlerini de içerir. Bilgisayar aracılı iletişim, coğrafya disiplinini dönüştüren bir etkiye sahiptir. Bilgisayar uygulamaları genellikle gerçek dünyanın coğrafyalarını simüle etmeye ya da eğmeye çalışır. Bilgisayarda gerçek coğrafyanın yanı sıra kurgusal coğrafya da oluşturur"(Betty'den aktaran Michelson, 2006: 42). Yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, yeni uzamsal yapıların, ilişkilerin ve yönelimlerin ortaya çıkışında güçlü bir rol oynamaktadır. Yeni medya devleri, yeni bir görüntü mekânı yaratmaktadır ki, bu vatandaşlık ve kültürü tanımlayan güçler coğrafyasını, toplumsal hayat ve bilginin coğrafyasını aşan bir aktarım mekânıdır (Rath, 1985: 203). Başka bir ifadeyle medya devleri tarafından desteklenen mekân üretimi, bilginin yanısıra insanın da araçsallaşmış olarak sanal akışa katılmasına dayalı bir yer edinme mücadelesidir.

Artık birbirleriyle aynı yerde yaşayan topografik temelli olarak adlandırabileceğimiz uzun süreli yaşam boyu süren bağlara rastlanmıyor. Günümüzde fiziksel yakınlığın derecesi ve sıklığına bağımlı değiliz, sınır ötesinde olanlarla teması sürdürmek için çeşitli yollar arıyoruz (Bauman, 2013: 56). Bu teması

sürdürmek seçtiğimiz yollardan biri de tıpkı göçmenler gibi dolaşımın halinde olmaktır. Göçmenler kendilerince meçhul bir toprağı, yeri, mekânı keşfeder. Bu durum kurumsallaşmış büyük ağların dışında kalan, bunların yerine geçen ve ikame eden tali dolaşımların oluşumuyla birlikte gelişir (Lefebvre,2015). İhtiyaç duyduğumuz şey, fiziksel olarak sınırlandırılmış toplulukların ötesinde, bilginin tesadüfî ve kasıtsız olarak ortaya çıktığı ve küresel sanal coğrafya tarafından mümkün kılınan bir alandan diğerine doğru harekettir (McKenzie, 1994: 227). İnsanların gerçek yaşamdaki gibi her türlü hareketliliğine izin veren bu coğrafya, sanal göçü de mümkün kılmaktadır.

James Clifford(1992) belirttiği gibi, coğrafyanın "gezgin kültürlerle" ilgili bir model oluşturması gerekmektedir (Morley&Robins, 2011: 25). Twitter ve Facebook gibi bazı sosyal ağlar, coğrafi konum kullanan yayınlara kullanıcı konumunun eklenmesine izin veren "jeo-sosyal ağ"lardır. Bunun yanı sıra coğrafi-sosyal ağlar da vardır. Yerleşim, kullanıcıların mevcut yerleri etiketlemesine, yer hakkında bir yorum oluşturmasına veya 'check-in' yapmasına izin verir. Sosyal ağ siteleri araç değil, varış noktasıdır (Waddington, 2012: 11). Sanal mekân, jeo-sosyal ağlarla örülmüş yeni bir coğrafi konumlandırma sisteminin parçasıdır. Sanal dünyaya yönelen hareketlilik, tıpkı göçte olduğu gibi topumsal ve zihinsel konumun değişmesini beraberinde getirir. Bedenin yer değiştiremesine gerek olmaksızın, sanal kimlik ile yeni bir kültürün içinde bir yerde konumlanmak mümkündür. Aslında bedensizleşme ile birlikte insan bir taraftan da kendini araçsallaştırmak zorunda kalmakta ve bu suretle mekâna bağımlılığını devam ettirebilmektedir.

2.3.4. Heterotopik Mekân: Sosyal Medya

"Olması gereken yerde olmayan yer" anlamına gelen bir tıbbi terim olan "*Heteroptya*" Foucault'a göre doğrudan mekânla ilişkilidir (Topinka, 2010: 56). Sosyal medya da ürettiği sanal mekân algısı ile heterotopik bir mekandır. Göçmenler de olması gereken yerde değil, hiç ait olamayacakları bir yerde konumlandıklarından heterotopik bir kimliğe sahiptir.

Mekân olgusunun sunduğu toplumsal ilişki pratiklerinden bağımsız bir şekilde değerlendirilemeyeceğini söyleyen Foucault, mekânların ürettiği ilişki ağları

nedeniyle, içerisinde bulunan insanların davranışlarını belirleme gibi önemli bir fonksiyonu bulunduğunu belirtir. "**Başka Mekânlara Dair**"(1967) isimli çalışmasında, diğer bütün mekânlarla ilişki içerisinde olmakla birlikte, onların tamamını yadsıyan mekânları "başka mekânlar" olarak tanımlar. Bu başka mekânları da "ütopya" ve "heterotopya" olmak üzere ikiye ayırır. Ütopyalar, "yeri olmayan yerler" olarak nitelendirilirken; "heterotopyalar" gerçeklik ile gerçek dışılık arasında sanal bir mekân algısı üreten mekânlardır (Nalçaoğlu 2002: 130).

Heterotopyalar birçok mekânı içerme, gerçek ile kurgusal mekân ve kişilikleri bir araya getirme, geleneksel zamandan kopuşa imkân verme, yanılsama mekânı üreterek gerçek mekânı da bir yanılsama olarak sunma gibi işlevleriyle(Foucault, 2005) yeni medyanın temel özelliklerini yansıtır. Alışık olmadığımız "başka bir mekân", "başka bir zaman" ve "başka bir gerçeklik" algısı üretmektedir. Bu nedenle yeni medyayı, gerçekliğimizle ilişki içerisinde bulunan ve fakat bu gerçekliğin dışında kendine özgü formlarla yeni bir mekân, zaman ve gerçeklik üreten "başka bir yer", yani heterotopya olarak nitelendirmek gerekmektedir (Göker, 2017). Net'in küreselleşme ve post-yapısal kimlik oluşturma üzerindeki etkisini öngören ilk sosyologlarından biri olan Sherry Turkle, Net'in bir tür ütopya veya heterotopya ya da üçüncü-alan olma potansiyeline sahip olduğunu belirtmiştir (Foucault 1986, Johnson 2006, akt. Sparcklen, 2015: 55) Yanılsama ve başka bir gerçeklikle ilgili bu yaklaşımlara Annesh, gerçek bir şeyin sadece sanal imkânlardan üretildiğini söyleyerek anlaşılabilir bir boyut kazandırmıştır. "Gerçek" dünya hep sanal gerçektir. Sadece gerçek dünyanın bir sanal potansiyel enerjisi olduğu değil; her gerçek şey yeni kombinasyonların mevcut olması nedeniyle kendi sanal imkânlarını korur" (Aneesh, 2006: 116). Bu yaklaşıma göre, sanal mekân; "sanal bir mekân algısı üreten bir mekân" olması dolayısı ile aslında gerçektir.

Heterotopyalar, gerçekliğe "karşılık veren ortamlardır". "*Sibernetik"*, Myron Kruegger(1942) tarafından "karşılık veren ortamlar" diye adlandırılmış ve maddi dünyayı harekete geçirmek için değil, ama eylem ile sonuç arasındaki rastlantısal, soyut ve başta türlü olanaksız olan ilişkileri tanımlamak için uğraşan yapay gerçeklikler diye tanımlamıştır (Brigss ve Burke, 2011:347). Heterotopyaların şifresini McLuhan da, yıllar önce yaptığı "*akustik uzam*" kavramsallaştırmasıyla

vermiştir. Akustik uzam, telefonla konuşurken, radyo dinlerken, televizyon izlerken yada bilgisayar ağlarıyla dolaysız ve süregelen biçimlerde iletişim yaparken girdiğimiz metaforik uzamı dile getirmektedir (Mutlu, 1995: 29). Dolayısıyla McLuhan'ın meteforik uzam olarak belirttiği "akustik uzam", somut olandan soyuta geçişi sağlayan "meteforik haritalama" ve aynı zamanda yansımalılık özelliğine sahip sibernetik ile yakından bağlantılıdır.

Heterotopya, sosyal medyayı tanımlayan uygun bir kavram olmanın yanı sıra göçmenlerin içinde bulunduğu durum ile de benzerlik gösterir. Bu konuda Chambers, sosyal bilimlerde de, özellikle göç çalışmaları içerisinde, göçmenlerin bir çeşit heterotopik varlıklar olarak ifade edildiğine işaret eder. Ona göre göçmenler, asıl kültürel ve coğrafi koşullarının dışında, sınırları başka yerlerde konumlanması nedeniyle heterotopik bir kimliği temsil etmektedir (Chambers 2005: 16). Göçün en temel şartlarından biri, sınırların aşılması şartıyla yeni bir coğrafyada yer edinilmesidir. Bir coğrafyadan diğerine doğru olan bu hareketlilikte sınırları geçerken sanal mülteci konumuna düşmemek için Chambers (2014: 38)'e kulak verip; kendimizi ve başkalarını konumlandıran, ötekini uzamsallaştırarak birbirinden uzaklaştıran haritaların ve sınırların varlığını tespit etmemiz gerekmektedir.

Her mekân varlığını bir sınırlara borçludur. Bugün göçmenleri de, fiziki sınırların dışında "olmayan bir yer"inin sınırları içinde konumlanmaktadır. Bugün sanal bir mekânın varlığından bahsediliyorsak, her mekân gibi bu mekânın da sınırlarının olması gerekmektedir.

2.4. İletişim Topografyasının Yeni Sınırları

Mekânı oluşturan en temel kavramlardan biri sınırlarıdır. Her coğrafyanın olduğu gibi iletişim topografyasının da sınırları vardır. Küreselleşme ile birlikte kaybolduğu ifade edilen egemenlik sınırları, akustik uzamada çok daha güçlü bir şekilde tekrar gün yüzüne çıkmıştır. Akustik uzama yansıyan bu sınırlar, sadece mekânı bölmekle kalmaz, "zaman"ı da kuşatır. Lyon'un dediği gibi, "***The Border Is Everywhere/*** *Sınır Her Yerdedir*".

Coğrafya kavramı sınırdan bağımsız düşünülemez, bu nedenle bugün yeni enformasyon teknolojileri ile birlikte oluşan postmodern bir coğrafyadan

bahsediyorsak, bu coğrafyanın da kendine has yeni sınırları olacağını düşünmemiz gerekir(Kieferle, 2000). Her mekânın belli sınırları vardır, özneler ve nesneler bu sınırların içine belli biçimlerde yerleştirilir ve hareket ettirilirler(Lefébvre, 2000: 72). Başka bir değişle mekân, sınırların belirlenmesi doğrultusunda algılanır. Eğer sınırlar yoksa kişi mekânı algılayamaz (Jeodicke, 1985'ten akt. Ak, 2006: 15) .

Mekânın sınırları her zaman somut veya fiziki sınırlar değildir. Fiziksel ve toplumsal sınırlar da mekânın bir parçasıdır ancak sınır zadece mekânı belirlemekle kalmaz zamanı da belirler. Zamanın, geçmişi, şimdiyi ve geleceği kuşatan bir ardışıklığı değil yalnızca değişimi ifade ettiğini söyleyen Bergson'a göre zaman; içinde hareket ettiğimiz, yaşadığımız ve değiştiğimiz, içinde bulunduğumuz bir sınırdır (Deleuze'den akt. Sütcü, 2015:59). Hızlı bir geçiş çağı, iki kültürün ve çatışan teknolojilerin arasındaki sınırda var olan çağdır. Bugün beş yüzyıllık makineleşme ile yeni elektronik arasında duran, türdeş ile eşzamanlının arasındaki sınırda yaşıyoruz (McLuhan, 2007:200). Bergson, Deleuze ve McLuhan'ın kastettiği şey, yaşadığımız yerin esas itibariyle zamanın sınırı olduğudur. Harvey'in de "zaman-mekân sıkışması" olarak ifade ettiği bu durum, mekân ve zamanın sınırında yerleşmiş kimliklerimize işaret etmektedir.

Baudrillard(2014:167)'ın dediği gibi, öteki kavramı olmaksızın sınır kavramını tahayyül etmemiz imkânsızdır. Esasında kimliğimizi belirleyen şey de sınırlardır. Bir grubu öbür gruplar açısından tanımlayan şey, araya konulmuş olan toplumsal sınırdır(Schlesinger, 1987:235). Fiziksel sınırların ötesinde zihinsel ve toplumsal olarak çizdiğimiz sınırlar, yaşam alanımızı belirler. Nitekim Simmel, sosyal grupların her zaman "doğal" sınırlar" bulunmadığında bile sınırlar tarafından çerçevelenen bir birlik olarak işgal ettikleri bir alanı olduğunu söyler. Kolektif bir kimlik geliştirebilmek için, her topluluğun, onun ve onun tek başına işgal ettiği bir alan düşüncesine sahip olması gerekir. Sadece bir sınırlama olarak ya da kolektif olarak hayal ederek, böyle bir ortak alan, bir birlik olarak kendisini oluşturabilir (Frank, 2009: 71). Baudrillard ve Simmel'in dikkat çektiği toplumsal sınırlar, sanal topluluklar için de söz konusudur. Bunlar kolektif kimliğin oluşması ve çerçevelenmiş bir birliktelik alanı olmaları bakımından doğal sınırlarla aynı işleve sahiptir.

2.4.1. Sanal Sınırlarla Çit'lenmiş Şebeke

Günümüzde, küreselleşme ile sınırların ortadan kalktığı ve iletişim teknolojileri ile sınırsız etkileşim ortamı oluştuğu görüşü hâkimdir. Ancak fiziki sınırlar oradan kalkarken yerine sanal dünyada yeni sınırlar oluşmaya başlamaktadır. Bir ülkenin vatandaşlığı gibi kimliğimizi tanımlayan şifreler, güvenlik duvarları, dijital hak yasaları, siber güvenlik uygulamaları, türlü eylemin kontrol edildiği "akışkan gözetim", yeni iletişim coğrafyasının egemenlik sınırlarıdır.

Ulus devletin sınır güvenliği gibi internetin, bilgisayar dolayımlı tüm etkileşim, paylaşım ve iletişim mekânlarının da sınırları vardır. İletişim ağlarının, dil ve kültürün belirlediği sembolik sınırları, uydu erişim alanlarının belirlediği "yayın mekânları" çağımızın asıl önemli sınırlarıdır (Morley&Robins, 2011: 18). Bir zamanlar coğrafi yerlere göre belirlenen ulusal sınırlar, günümüzde ülke topraklarının "uç" noktalarında değil ülke içinde bulunmayan veri tabanlarında karşımıza çıkmaktadır (Bauman, 2013: 16). Sosyal medya içinde gerçekleştirilen iletişimin belli sınırlar içinde gerçekleştiğine vurgu yapan Castells de, bilgi ve materyali kendi aralarında hareket ettirme kabiliyetinin teknolojinin sınırları ile sınırlandırıldığını söyler. Gelişen teknoloji ile karşımıza çıkan dijital alanlar, kişilerin kullanımına sunulmuş kişiler arası iletişimin ötesinde alanlardır, belli sınırlar içinde gerçekleştirilen iletişim biçimlerine uyum sağlamayı zorunlu kılar (Castells, 2008:4-5).

Sanal dünyayı atomların 'gerçek dünyasından' ayıran, ekranlardan ve şifrelerden oluşan yeni bir sınır ortaya çıkıyor. Siber alanın varlığına işaret eden bu sınır, yeni bir yasayı da ihtiyaç haline getiriyor(Laguerre; 2005: 128). Bu yasa, dijital medya haklarının ihlali nedeniyle uygulanan cezalardan yazılım patentlerine, alan adı çakışmalarından çevrimiçi dijital medya dağıtımı ve veri tabanı sahipliği haklarına kadar uzanır (Matsuura, 2003: 8).

> "Tıpkı bir ülke vatandaşlığının nüfus kayıt bilgilerine bakılarak anlaşılması gibi, dijital iletişim çağında sosyal medya üyeliklerimiz de iletişim bilgileri ve şifreleme ile teyit edilmektedir. Dijital medya içeriğinin sağlayıcıları, elektronik materyallerini yetkisiz erişime veya kullanıma karşı korumak için şifreleme teknolojisini yaygın olarak kullanır. Genellikle "dijital haklar yönetimi" sistemleri olarak

> nitelendirilen bu teknolojiler, tüm dijital medya dağıtım sistemlerinde ve gelecekteki stratejilerde önemli bir rol oynar"(Matsuura, 2003: 100).

Dijital medyanın tüketicileri, medya içeriğine erişimi kolaylaştıran ve elde ettikleri içerik konusunda seçim yapma kabiliyetlerini artıran teknolojiye ve hizmetlere erişebilir, ancak yeni teknoloji ve hizmetleri uygulama becerilerini kısıtlayan yeni yasal engellerle de karşı karşıya kalırlar. Matsuura, bilgi ve telekomünikasyon teknolojisinin geliştirilmesi ve dağıtımı konusunda iki tip kısıtlamadan bahseder. Bir dizi kısıtlama, teknolojilerin ihracatını kısıtlayan ulusal ve uluslararası düzenlemeleri içerir. İkinci kısıtlama seti ise telif hakkı sahiplik haklarını ihlal etmek için kullanılabilecek teknolojinin dağıtımı için geçerli olan kısıtlamalardan oluşmaktadır(Matsuura, 2003:147). Dolayısıyla 'Çevrimiçi' uygulamalar ekranın sınırları ile sınırlı değildir. Dijital uygulamalarz, fiziksel ve sanal arasındaki, aynı zamanda teknolojik sistemler ile sosyal sistemler arasındaki sınırları zorlar (Jones vd, 2015: 3).

Ulus-devlete bağlı geleneksel egemenlik anlayışı aşınırken, güvenlik kavramı da askeri olmayan meseleleri kapsayacak şekilde genişlemiştir(Reed&Kelley,2001: 22). Bu genişletilmiş güvenlik gücünün bir sonucu da mülteci akışlarının bir güvenlik tehdidi olarak görülmesidir(Abiri, 2000; Wæver vd, 1993). Dijital medya için de aynı durum söz konusudur ve çevrimdışından izinsiz geçiş yapanları siber güvenliğe yönelik bir tehdit olarak algılar. Annesh, sanal göçün devlet ve uluslararıs örgütler tarafından takip edilen küreselleşme programlarının bir parçası olduğunu belirterek sanal geçişteki, yani kodlar, işaretlere dikkat çeker (Annesh, 2006: 10-12). Düşünce ile deneyimin önündeki engelleri kaldırmak için iki dünya arasındaki bu sınırları sürekli aşmaya çalışırız (Said, 1990: 365) ancak ağ bağlantılı mobil dünyanın kullanıcıları Urry'nin vurguladığı gibi göründükleri kadar özgür değildir:

> "Tıpkı, gerçek sınırlardaki dikenli tellerin ardında göçmenler gibi tuzağa düşmüşlerdir. İnternet; hareketlilik, sınır ve mesafelerin küçülmesi söyleminin sadece bir parçasıdır. Gerçekte, insanların ve fikirlerin küreselleşmesini, fiziksel olarak hareket etmeden küresel yolcular olmasını sağlar. Wi-Fi olduğu sürece, global hareketlilik söz konusu olsa da, internet bir özgürlük sistemi olduğu kadar bir kontrol sistemidir ve Wi-Fi açık bir hat olmasına karşın, tüm e-postalar yöneticilerin gözlemine ve kontrolüne açıktır (Urry'den akt. Sparcklen, 2015: 57).

Bu gözetim ve kontrol egemenlik ile yakından ilgilidir. Zira mülkiyet meselesi, her zaman "yer edinme" ile ilgili olmuştur. Bir zamanlar *"Çitleme Kanunu"* ile egemenliğin devredilmesine benzer bir süreç yaşanmaktadır. Wood, kralın yetkilerinin sınırlandırılması ve sonrasında toprak mülkiyetini kökten değiştirecek olan "çitleme kanunu"nun kapitalizmin doğuşunun ilk aşaması olduğunu söyler. Eski rejimin kendisine getirdiği sınırlara sığmayan burjuvazi, eski yönetici sınıfınının yetkilerini sınırlandırmıştır. Çitleme Kanunu, ortak arazi olarak tanımlanan toprakların daha iyi işletecek girişimcilerin özel mülkiyetine dönüştürülmesini sağlamıştır(Wood, 2002:106).

Egemenliğin sınırlarını belirlemek için yapılan "çitleme", internet topografyasında da kendini göstermektedir. Özel mülkiyet, coğrafyanın çitlenmesiyle başlamıştır ve bugün de değişen hiçbir şey yoktur. Küresel medya imparatorlukları, geleneksel iletişimin sınırlarına sığmayarak devletlerin yetkilerini sınırlayacak şekilde interneti çitlemişlerdir. Bir bakıma, herkesin ortak kullanımında olan iletişim alanını, daha iyi işletebileceklerini söyleyerek egemenliklerini çitlenmiş şebeke ile güvenceye almışlardır.

Bu bağlamda ulus devletlerin egemenlik sınırlarının aşılması ile gerekleşen göçle ve sonrasında göçmenlere uygulanan prosedür, kontrol ve gözetimler ile; ağın egemenlik alanına girdikten sonra uygulanan tanımlayıcı ve etiketleyici prosedürlerin, siber güvenlik kurallarının ve akışkan gözetimin hiçbir farkı bulunmamaktır.

2.4.2. Sanal Algokrat Duvarlar

Dijital Çağ'da değişen yeni sınırların yanı sıra gözetimin ve denetimin her türlü boyutunu içeren sanal duvarlar da söz konusudur. Sanal sınırlar, nasıl egemenliğin sınırlarını çiziyorsa, sanal duvarların da yönetim ve denetim işlevini yerine getirdiği söylenebilir. Ağın güvenlik duvarları, ağın içinde meydana gelebilecek olası sorunları önlemek için inşa edilmiştir. Anti virüs çözümleri, içerik süzme, şifreleme yöntemleri ile riskli durumlar tespit edilmekle kalmaz aynı

zamanda kullanıcıların güvenilirliğini de tespit ederek buna göre sınıflandırma yapmaktadır.

Annesh'e göre; internet ve sanal örgütsel alanlar, yetkisiz mesajların sistemden ayrılmasını sağlayan veya girmesini önleyen "*sanal algokrat duvarlar*"la korunur. Zira kıtaları kapsayan şebeke organizasyonun hem mekânı hem de duvarları sanal olmalıdır. "*Algokrasiler*", akışları verili şemalara göre yöneten yapılardır. Algokrasiler; kontrol ve erişim için bir takım teknikler oluşturan elektronik kodları, yani elektronik erişim duvarlarını, ağ geçitlerini, paket filtreleri ve sunucuları kapsar. Örneğin güvenlik duvarları, ağa giren veya çıkan her iletiyi inceleyebilir ve belirtilen güvenlik ölçütlerine uymayan iletileri engelleyebilir. Güvenlik duvarları donanım, yazılım veya her ikisinde de uygulanabilir. Benzer şekilde, paket filtreleri, ağa giren veya çıkan her pakete bakabilir ve onu kullanıcı tarafından tanımlanan kodlara göre kabul veya reddedebilir (Aneesh, 2006: 124). Yetkisiz işlemlerin ve kişilerin sisteme girmesini engelleyen filtreler ve kodlar, akışları yöneten algokrasilerdir.

Bu duvarların sağladığı güvenlik, fiziksel duvarlar tarafından sağlananlara benzer. Algokrasiler, tüm bilgileri dijital biçimlerde kodlayan kalıcı kayıt sistemleri olarak hareket ederek elektronik yönetim ve denetim işlevini yürütür. Tüm bunlar, algoritma kurallarına, işaret ve kodlara dayanan programlanabilir yönetişime işaret eder (Aneesh, 2006: 126). Kod idaresi, kişinin hangi seçimleri yapması gerektiğini ve hangi işlemleri yapabileceğini dahi yönergeler ile belirlemiştir (Lawrence Lessig 1999'dan akt. Aneesh, 2006: 128). Dolayısı ile algokrasiler, kendine has politik nitelikleri barındırdığı gibi, diğer teknolojilere benzer şekilde belirli güç ve kamu düzenini somutlaştırabilirler (Aneesh, 2006: 129). Algokratlaşma tezi iktidarın belirli bir kullanım biçimi ile ilgilidir. "Programlama şemaları" statik, sabit bir nesne değil, birisinin yürüttüğü planlama gibi sürekli bir zamansal eylemi ifade eder. Programlama olası bir eylemi tanımlar ve yönlendirir. Programlama bir güç birimidir ve kod ya da algokrasinin egemenliği; mevcut bürokratik ve panoptik yönetişim sistemlerine yeni bir boyut katmaktadır (Aneesh, 2006:131-132). Ağın içinde tüm işlerin yönetimi, programlanması ve denetimi kod idaresi tarafından gerçekleştirilmektedir. Bu durum, yeni iletişim coğrafyasının mekân ve sınırlarının yanısıra idaresinin ve işleyişinin de gerçek hayattakiyle benzerliğini göstermektedir.

Gerçek ve sanal arasında, her biri kendi gerçek içeriği ve kurallarına sahip olan bu iki evren söz konusudur. Birinin sınırından diğerine her geçişimizdeki değişimlerin çoğu zaman farkına varmayız.(Bauman, 2013: 51). Sanal dünyaya bu geçiş, Hardt ve Negri (2012: 36)'nin de ifade ettiği gibi, kendi kişisel sınırları çerçevesinde ona özne olma imkânı tanımış gibi görünürken, aslında kullandığı teknolojinin sınırlarına hapsedilmiş durumdadır. Sosyal ağlar içinde bireysel olarak kurgulanan alanlar aslında bireye özgürlükten ziyade kontrollü bir alanda belirlenmiş özgürlüğü yaşama imkânı sunmaktadır (Lyon, 2012: 42). Göç ettikleri yerin uyulması gereken kurallarının henüz farkında olmayan göçmenler gibi, biz de sınırları geçince yeni iletişim coğrafyasının sandığımız kadar özgür olmadığımızı anlarız.

Üstelik sanal coğrafya, talep ettiğimiz özgürlüğü kısıtlayan katı bir gözetleme ve kontrol sistemine de sahiptir. Castells (2009, 2013) Net'in kişisel özgürlük söyleminin ardında gizlendiğini gizlediğini söyler. Net, bu gizliliğin ardındaki birtakım faaliyetler ile ticaret, kontrol ve gözetleme aygıtı haline gelmiştir. Hizmet sağlayıcı şirketler, siyasi eylemleri sınırlama ihtiyacını ortadan kaldırmak için hükümetlerle birlikte çalışırlar. Her işlem, algoritmalar tarafından kaydedilmekte ve takip edilmektedir. Çoğumuzun sosyal ağ sitelerine yerleştirdiği kişisel verilere erişilebilir (Sparcklen, 2015:5). Net'in yeni şirketleri, kişisel verilerimizi satmaktan büyük kazanç sağlıyorlar, sponsor odaklı reklam algoritmaları için meşru bir yakıt olarak görülüyoruz (Sparcklen, 2015: 65). Haritalanmış" kişisel olarak tanımlanabilir bilginin ikincil kullanımı, haritalamanın ilk amacından farklı bilgi akışını kısıtlayan ve sansürlelye kullanımları doğurur. (Tsui and Turow, 2008: 201). Algoritmalar tarafından kaydedilen çevrimiçi her işlem, hem ticarileştirilmekte hem de gözetim için kullanılmaktadır. Sanal coğrafyaların bir yaşam alanı haline geldiğinin en önemli götergelerinden biri bu ticarileşme ve internet güvenliğinin sağlanmasına yönelik ihtiyaçtır.

2.4.3. Çerçeveleme: Ötekinin Sınır Dışılığı

Bugün sürekli olarak internet güvenliğinden, dijital sınırların korunmasından, güvenlik duvarlarını yıkan siber saldırılardan bahsediliyor olması, sosyal medyanın

sanıldığı kadar özgürlükçü ve sınırsız olmadığını, aksine bireylerin çerçevelendiği bir alan olduğunu göstermektedir. Kimliğimiz, eğilimlerimiz, tercihlerimiz, ilgi alanlarımız ile birilikte kod yönetimi tarafından etiketlenir, ötekileştirilir ve çerçevelenmeye maruz kalırız.

Birbirini tanımayan bireyler, "genelleştirilmiş öteki" modelini dikkate alarak iletişim kurarlar. Genelleştirilmiş öteki, bireyin içinde bulunduğu toplumun normları, kuralları ve davranış örüntüleri tarafından oluşturulan rol modelidir (Kartarı, 2014: 23). Chambers(2014)'e göre, "öteki" onun adına karar verilen ve konumlandırılan dijital bir düzende evcil bir farklılık olarak yeniden üretilen kişidir. Ben'in belirlenmesi yerinin saptanması ve sınırlandırılmasını gerektirir. Önemli olan öteki'nin sembolik bir dışlanışı değil, ötekileştirme sürecinin ortaya çıkmasını sağlayan sınırlardır. Ben konumlandırma, yerleştirme ve içinde olma yoluyla sınırlandırılır. (Chambers, 2014: 27, 37, 116). Bir şeyin, sınırların içinde veya dışında konumlandırılması onun çerçevelenmiş olduğunu göstermektedir.

Çerçeveler, neyin önemli olduğu hakkındaki küçük zımni teorilerden oluşan seçim, vurgu ve sunum ilkeleridir. Haritalama yoluyla, varlığımızı kodlamaya ve dünyayla ilgili değerlerimizi ve inançlarımızı biçimlendirmeye yönelik bir çerçeve oluştururuz (Tsui&Turow, 2008:194). Haritalama ve navigasyonda ortaya çıkan eğilimler, "bağlantılı yaşamımızı" destekler. Öte yandan, arama ve erişim kontrolü için kullanılan araçlar, özellikle gerçekliğimizi farklı şekilde "çerçevelemek" potansiyeline sahiptir (Tsui&Turow, 2008: 203). Sanal ile gerçek arasında çizilen sınırlar ve koruma duvarları da tıpkı göçte oluğu gibi sınırlandırılmış bireyi dışarıya açılmaya teşvik eder. Her defasında yeniden farazi sınırların ötesinde konumlandırılan bir şeyler vardır (Chambers, 2014: 121). Dolayısıyla haritalama ve çerçeveleme, bir taraftan içerde ve dışarıda konumlandırırken, diğer taraftan da bu sınırların aşılmasına yönelik bir açılımı ve hareketlililği de desteklemektedir.

Escobar'a göre "*Çerçeve*", dışında konumlanmış gözetleyici sayesinde görünürlüğü ve denetlenişi tam sağlanmış nesnelerin yerleşimini ve tanımlı alanın yaratımını içermektedir. Bu iç/dış ilişkisinin esası olan şey, içeride ve dışarıda olma pozisyonunu doğal hale getirmektedir. Buradaki "çerçeve" kavramı ya da bakışın politiği, güçlü olanın gözetleme konumunu(nisbi olarak) güçsüz olan gözetlenenin

nesne konumunu ortaya çıkarır (Escobar;1995'ten akt. Sosale, 2018:110). Haritalar, sadece gerçekliği "çerçevelemek" ile sınırlı kalmaz, yeni gerçekleri icat ederler (Tsui and Turow, 2008: 199). Bunlardan biri, de yeni bir güvenlik algısı oluşturmasıdır. Geleneksel güvenlik anlayışı bugün yerini internetin ve elektronik iletişim araçlarının güvenliğine bırakması, sosyal medya hesaplarının güvenlik donanımlı olması ve giriş için şifre gerektirmesi sanal bir güvenlik psikolojisi oluşturur (Kara, 2017: 15). Bu, göçmenlerin ulusal sınırları aşma deneyimi ve psikolojisi ile büyük ölçüde benzerlik gösterir. Kültürel mesafe, başka bir dünyanın garip bireylerini dâhil etmemek için bir bariyer oluşturur ve yeni kültür topraklarında kök salmak hiç kolay değildir (Aneesh, 2006: 56).

Ulusların dışarıdakini "öteki" olarak konumlandıran sınırları gibi, internet de dışarıdan gelen dijital göçmenleri kendi sınırları aracılığı ile tanımlar ve konumlandırır. Üstelik dijital çerçevelemede, ağın içinde veya dışında konumlandırmadan daha önemli olan sadece çevrimiçinin değil çevrimdışının da kontrol ve gözetim altına alınabilmesidir. Bireylerin tanımlanmasını ve etiklenmesini sağlayan bu güçlü gözetim, insanları "çevrimiçi sosyal tabaka" da uygun gördüğü yere yerleştirir ve konumlandırır.

2.4.4. Ban-opikon ve Çevrimiçi Gözetim

Gözetim teknolojisi, iki karşıt stratejik amaca hizmet etmekte, iki cephede gelişmektedir. İlki "*çitin içine almak*" yani hapsetmek, diğeri ise "*çitin dışında bırakmak*"tır (Bauman, 2013: 78). Çitin içinde tutmayı kısaca "*panoptikon*", çitin dışında tutmayı da "*ban-optikon*" olarak ifade edecek olursak, bu iki gözetim sürecinin işleyişleri ve aralarındaki fark daha iyi anlaşılacaktır. Modern dönemde sabit ve duvarlarla çevrili mekânlarda işleyen panoptikon tarzı gözetim söz konusu iken bugün "*akışkan gözetim*" söz konusudur. Sanal coğrafyaya yönelik her türlü tehdit, göçmenlere uygulanan kurallara ve dışlama stratejilerine benzer yeni güvenlik tedbirlerini de beraberinde getirmektedir.

"Öteki" olanlar, yani sınırların dışında kalmaya yazgılı olanlar, sınırın bu yanına geçişi engellenmesi gerekenlerdir. Bu ikisi arasındaki karşıtlıkta, kimlerin biz'i oluşturduğuna karar verilip ilan edilmeden önce kimlerin bizden farklı olduğuna

karar verilip ilan edilmesi gerekir (Bauman, 2018:153-154). Yabancı, kimliğimizin gizli yüzüdür ve bizi bir arada tutan yabancıyı uzakta tutmaktır (Kristeva, 1991'ten akt. Morley&Robins, 2011: 48). Farklı kültürlerden bireylerin mekânı nasıl kullandıkları, o bireylerin üyesi oldukları kültürlerin mekân kavramına bağladır. Birey iletişim sürecinde kendisininkine uymayan bir mekân anlayışı ile karşılaşırsa, bu sık görülmeyen, hatta "acayip" bir fikir olarak değerlendirir. Gruplar kendilerini çevrelerindeki görünmez sınırlar aracılığı ile toplumun kalan kısmından soyutlarlar. Grup sınırlarını aşanlar hoş karşılanmaz. Çünkü bu görünmez sınırlar, gizliliği koruma duvarları işlevlini yerine getirir (Kartarı, 2014: 200-201). Sınırların ve çerçevenin içindekilerin kontrolünü içeren ponoptik gözetim tarzı, "biz"i oluşturmaya yöneliktir.

"Ban-optikon ise panoptikonunun yaptığı gibi içeride tutmaktan ziyade "*uzak tutmak*" işi çerçevesinde düzenlenmiş, daha genel bir gözetim felsefesidir. Didier Bigo, profil çıkarma teknolojilerinin belli başlı gözetim biçimlerine kimlerin tabi tutulacağını belirlemede kullanılmasını "*Ban-optikon*" olarak adlandırır. Klasik panoptikon, yalnızca çeperlerde özellikle de şehirlerde yoksulların, toplumsal dışlanmışların bulunduğu yerde görülürken ban-optikon muhtemel göçmenler ve güvenlik rejimlerine tabi olan marjinal gruplar için küresel çeperlerde yaşayanlar için geçerlidir. Ban-optikon, ulus devletin ötesindeki küreselleşmiş mekânlarda faaliyet gösterir (Bauman, 2013: 75). Bigo'ya göre Ban-optikon aygıtların diğer bir görevi de uyumluluk sağlama konusunda isteksizlik belirtileri gösteren veya bu bağlayıcı kayıpları ihlal etmeyi planlayan bireyleri anında fark etmektir (Bauman, 2013: 77-78). Ban-optikonun varoluş nedeni, toplumsal dışlanmadır. Uzaktan gözetim, gözetim alanını coğrafi uzaklığın sınırları ve engellerinden azade sınırötesi bir alana yayarak tam manasıyla sınır dışı hale getirmektir (Bauman, 2013:108). Dispositif, "bireylerin sınır aşırı hareketlerine odaklanan enformatik ve biometrik gözetim tarzları üzerinden işler. Banoptikon şemasının stratejik işlevi bir azınlığın profilini "istenmeyen" olarak çıkarmaktır (Bauman, 2013: 76). Uzaktan gözetim, sanal hareketlilik teknolojileri ile uzaktan eylemde bulunan insanı gözetlemenin tek yoludur. Hareket ve eylemlilik anlaşındaki değişim, gözetimin de buna göre yapılanmasını beraberinde getirmiştir.

Bauman`a göre bu "çevrimiçi" ve "çevrimdışı" hayat tanımlaması ya da nitelemesi tam da bu içerme ve dışarıda bırakma durumunu ifade ediyor: Gözetim toplumunda fark edilme dürtüsüne ayak uyduranlar "şanslı" çoğunluk içinde "çevrimiçi" bir yaşam sürüyor; kitleyle yakınlık kurmanın yolu da buradan geçiyor ve kişi "ağ"a dâhil oluyor. Bu dünyada insanlar arasında bağ kurmak ya da var olan bağı kesmek, diğerlerini dahil etmek yada oradan dışlamak, biz ve onlar arasında çizilen sınırlar artık birkaç parmak hareketiyle gerçekleştirilen anlık bir iş haline gelmiştir (Bauman, 2018: 70). Bauman, istenmeyeni istenenden, makbul göçmeni sakıncalıdan ayırmak için eleme ve filtrelemenin temel aracının veri tabanı olduğu söyler. Göçmenler açısından her yer sınırlarla doludur. Sınırların, coğrafi bir çizgi olarak eskisinden daha da az anlam taşımasının nedeni artık sınır geçişlerinde uzaktan kontrol edilen veri tabanları kullanılıyor olmasıdır (Bauman, 2013:105). Gözetim, ulus-devletlerin sınırlarını aşarak akışkan bir biçimde dolaşır, belli bir zamansal ve mekânsal uzaklıkta iş görür. Bu teknikleri doğalmış gibi görmesi sağlanan hareketli gruplara güvence verilir. Profil çıkarma süreçleri ve dışlayıcı önlemler "hoş karşılanmayanlar" yaftası yiyecek kadar şansız olan gruplar için pusuda bekler (Bauman, 2013: 16). Yaygın barkod sisteminden tekil kimlikler oluşturan Radyo Frekans Tanımlaması (RFID) çipleri, bazı malların ve insanların sınırdan geçişini kolaylaştırırken, diğerlerini ise engelleyecek şekilde sınırdaki hareketleri kontrol eder (Bauman, 2013:20-21). İnternet sitelerinde bırakılan parmak izleri ile herhangi bir şeyi internette unutturmak mümkün değildir (Bauman, 2013: 32).

"İletişim insanları birbirinden ayırarak birbirlerine benzemelerini sağlar"(Adorno&Horkheimer, 2014: 294) sözü, bugün gözetim sistemlerinin temel hedefi olmuştur. Zira çitin içine almak ve dışında bırakmak şeklinde işleyen panotikan ve ban-optikon, hem bizi birbirimizden ayırır hem de birleştirir. Her iki durumda da çitin varlığı, dijitalleşme ile birlikte yeni bir egemenlik biçiminin karşımıza çıktığını göstermektedir.

Kısaca özetlemek gerekirse, medyanın yeniden yapılandırılması sürecinde yeni bir iletişim coğrafyası oluşturulmuştur. Haritalama modeline göre yapılan bu mekânsal düzenleme, insana uzaktan eylemde bulunma yeteneğini kazandırmıştır.

Sanal hereketlilik teknolojileri ile eylem ve deneyim alanı haline getirilen yeni iletişim coğrafyası, iletişim ve etkişim işlevinin ötesinde güdelik hayat pratiklerinin tümünün icra edilebileceği bir yer haline gelmiştir. Sayısallaşmış verilerin yanısıra insanın da bedensiz olarak sanal akışına izin veren yeni bir mobilizasyon formu ortaya çıkmıştır. Bu yeni coğrafya; sanal sınırları, güvenlik duvarları, gözetim teknikleri ile sadece yapısal olarak değil işleyiş bakımından da gerçek dünyadakinden farksız bir örgütlenme biçimidir. Kısaca kod idaresi olarak adlandırabilelceğimiz Algokrasiler aracılığı ile şifreleme yöntemiyle kayıt altına alındığımız, "dijital haklar yönetimi" ile dijital vatandaşlık için yasal düzenlemelere tabi tutulduğumuz, sanal topluluklara üye olarak eylemde bulunduğumuz, etikenlendiğimiz, gözetimin sonuçlarına göre sanal tabakalaşma içinde uygun yerde konumlandırıldığımız bir yapı sözkonsudur. Gerçek dünyada beklentilerine karşılık bulamayan bireyler olarak, tüm ihtiyaçlarımızı ve beklentilerimizi karşılayacağını vaad eden sanal dünyaya göçüyoruz.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
GÖÇ SOSYOLOJİ BAĞLAMINDA SANAL GÖÇ

3.1. Sanal Göç: Kuramsal Çerçeve

Dijital Çağ'da, fiziki dünya ile sanal dünya arasında sürekli bir hareketlilik içindeyiz. İnsanın mekân değiştirmesi ile sonuçlanan bu hareketlilik, mobilizasyon kavramından ziyade göç olgusuna işaret etmektedir. İnsan eylemliliğinin artık fiziki olarak değil uzaktan eylem formunda gerçekleştiği düşünüldüğünde, gerçek mekândan sanal mekâna yönelen bu hareketliliğin Dijital Çağ'ın yeni göç türü olduğunu varsaymak mümkündür. Zaman ve mekân algısındaki değişim başta olmak üzere içinde bulunduğumuz döneme ilişkin tüm değişkenler hesaba katıldığı takdirde, göç, fiziki bir hareketlilik gerektirmeksizin insanın mekânını değiştirmesini sağlayan bir yer değiştirme durumunu ifade edecektir. Ancak bu hareketliliğin göç olarak tanımlanabilmesi için sadece değişkenleri değil aynı zamanda göç olgusuna dair tüm unsurları da içeriyor olması gerekmektedir.

Göç nedeni, kapsamı ve işleyiş sürecinde farklılıklar, her göçü diğerinden farklı kılmaktadır (Yılmaz, 2014:1692). Göçün farklı nedenleri ve türleri olmakla birilikte, bir hareketliliği göç olarak tanımlamak için belli özelliklerinin bulunması gerekir. Bireyler ve topluluklar çeşitli nedenlerden dolayı bulundukları mekânı terk ederek başka bir mekâna göç ederler. Birey ve topluluk açısından göç, temelde mekânsal bir değişikliğe karşılık gelir (Özer, 2004: 11). Göçte zihinsel mekân değişimi çoğunlukla görmezden gelinir veya göç sonrası uyum, adaptasyon gibi süreçlerle açıklanma yoluna gidilir. Oysa göçte sadece fiziki mekân değil zihinsel mekân da değişir. Bulunduğu yeri terk etmek zorunda hisseden insan, tümüyle yabancısı olunan yeni mekâna fiziksel ve zihinsel sınırları aşarak geçiş yapar (Çetin, 2017: 35). İster fiziksel ister zihinsel olsun "yer değiştirme", bir hareketliliği göç olarak tanımlamak için tek başına yeterli değildir ve etkileşim sistemlerinin de değişmesi şarttır.

Yer değiştirmelerin göçe konu olabilmesi için, "kişi veya toplulukların içinde yaşadığı sosyal çevrelerini değiştirecek" şekilde gerçekleştirilmesi gerekir(Akkayan,

1981: 22). Göçler toplumsal değişmelerin en güçlü unsuru olarak, farklı fiziksel yapıya, dine, kültüre ve dile sahip toplulukları karşı karşıya getirmiş, bu toplulukların bir arada yaşamalarına ve böylelikle etkileşim içinde olmalarına neden olur (Karpat, 2010:9). "Göç"; göçmen olarak adlandırılan bir topluluğun, daha önceden hiyerarşik olarak düzenlenmiş bir değerler seti ya da değerlendirilmiş amaçlar temelinde verdikleri kararla, etkileşim sistemlerinde değişiklik ile sonuçlanacak şekilde bir coğrafi konumdan diğerine doğru görece sürekli olarak uzaklaşmasıdır (Mangalam, 1968: 8). Dijitalleşme ile birlikte zaman ve mekân algısı değişmiş, somut mekânların yerini sanal coğrafyalar almıştır. İnsanın yaşadığı yeri ve yaşadığı mekânı değiştirmesi artık fiziki bir coğrafya ile sınırlı olmayıp, sanal coğrafyaya doğru zihinsel olarak gerçekleşmektedir. Gerçek dünyadaki konumundan uzaklaşarak sanal mekâna yerleşen insan, yeni sosyal çevre içinde yeni bir kimlikle konumlanır. Dolayısı ile gerçek ile sanal dünya arasında geçiş halinde olan mobil toplum için hem mekân değişimi hem de etkileşim sistemlerinin değişimi söz konusudur.

Bugün bildiğimiz klasik anlamda bir mekâna yerleşmeden çok zihinsel bir yerleşme ve tüm yaşam tarzının internet dolayımlı ilişkilerle yürütülmesini içeren bir değişimin içindeyiz. Küresel göçmenlik günümüzde bireylerin sadece mekân değiştirmesiyle değil, gerçek ve sanal mekânlar arasında gezinmesiyle de gerçekleşmektedir. Dijital ortamdaki arama motorları, diğer bir adıyla, bilgi otoyolları, yabancı dillere, kültürlere açılmayı olanaklı kıldığından, internetin sanal dünyasında gezintiler de artık çağımıza özgü "sanal" ya da "soft" bir göçmenlik durumu yaratmıştır (Sakallı, 2018: 13-14). Coyle'e göre, bilgisayar teknolojisi ve ucuz telekomünikasyonun birleşimi, endüstriyel dünyada "sanal" bir göç meydana getirmektedir. Gerçek göçün aksine, yerinden olma veya yurdundan ayrılma gerektirmemektedir.

> "Sanal göçte kişi ikamet ettiği yeri terk etmek zorunda değildir. Bu kişi aynı anda evde ve kendi mahallesinde bir topluluğa bağlı hem de sanal bir topluluğa ait olabilir. Göç bir yerden diğerine fiziksel hareket gerektirse de, "sanal göç" yalnızca bağlantı anlamına gelir. Sanal göç, bir yerden bir yere hareketi ayrıştırır ve siber uzayda bağlantı kurar. Kişinin refahı için dışsal bir varlığa güvenmesini ve sanal bir uluslararası etkileşim devresine katılmasını gerektirir" (Laguerre; 2005: 126,127).

Sanal göç nasıl gerçekleşmektedir? Sanal göçün nedenleri nelerdir? Sanal göç eğilimleri ve türleri nedir? Sanal göçe imkân veren sisteminin yapısı ve özellikleri nedir? Bu soruların cevaplandırılması için göç sosyolojisi bağlamında karşılaştırmalı bir analiz gerekmektedir. Bu nedenle bu bölümde göç sosyolojinin kavramsal ve kuramsal zemininden faydalanarak, Dijital Çağ'daki sanal hareketlilik ve mekân değişikliğinin göç ile olan benzerliği araştırılacaktır. Burada amaç, bu benzerliklerden yola çıkarak "sanal göç"ün dinamiklerini tespit etmek, sosyal medyanın yapısal ve işlevsel özelliklerinin bu dinamikler üzerindeki etkisini incelemektir.

3.2. Yeni bir İletişim Modeli olarak İtme-Çekme Teorisi

İletişim araştırmalarında, bir tarafta medya ile izleyicinin ne yapmak istediği diğer tarafta ise iletişim araçlarının izleyiciye ne yaptığı sorusu etrafında şekillenen iki temel yönelim bulunmaktadır. İki zıt kutupta cereyan eden bu tartışmayı insanların tutum ve davranışlarını belirleyen dinamikler üzerinden çözümlemek mümkündür. Bu çerçevede, insanları sosyal medyaya yönelmeye ve mobilizasyona iten davranış dinamiklerini ele anlamak için göç sosyolojinin önemli kuramlarından olan "*İtme-Çekme Teorisi*" bir model oluşturabilir.

İtme-Çekme Teorisi, hem bireyin aktifliği hem de sistem tarafından yönlendirilmişliği üzerine kurulmuştur. Bu nedenle, aktif ve pasif izleyici merkezli iletişim kuramlarının bir arada nasıl ele alınabileceğine dair, bir yöntem veya yeni bir bakış açısı sunma potansiyeline sahiptir. Dickinson (2017: 12)'ın da dediği gibi, "İtme Çekme Teorisi'ni modern bilim adamları basit ve sofistike görseler de, küresel göçü anlamak için temel olmaya devam edecek ve hatta gelecekteki analizlerin büyük bir bölümünde büyük olasılıkla yerini bulacaktır."

İtme-Çekme Teorisi'ni geliştirerek göç sosyolojisinin kurucu isimlerinden biri olan E. Lee, göç hareketlerini itici ve çekici etkenlere dayanarak açıklamıştır. **"*Göç Teorisi (A Theory of Migration*)"** isimli makalesinde Lee, bireylerin göç kararında çıkış ve varış noktalarındaki olumlu olumsuz unsurların etkisi olduğunu, hem yaşanan yerde hem de gidilecek yerde, itici ve çekici faktörler bulunduğunu söyler (Lee, 1969: 285). Göçte yaşanılan yerdeki faktörler itme kuvvetine sahipse,

gidilecek yerdeki çekici unsurlar da göç eğiliminde belirleyicidir. Temelinde "Newtoncu Gravitasyon Kanunu" bulunan bu teoriye göre, kentlere yapılan göçte şehrin cazibesinin yanında şehir dışının itmesi de önemli rol oynar. Şehrin ekonomik cazibeleri(sanayileşme, hizmet sektörünün cazibesi, emniyet cazibesi vb) ile kültür cazibesinin yanı sıra kırsalın itmesi söz konusudur. Şehrin cazibesi tersten okunduğunda iktisadi yetmezlik ve emniyetsizlik de kırsalın en büyük itme faktörüdür (Hocaoğlu, 2015:117).

Bugün dijital medyaya yönelim de, belli sınırlıklardan kurtulmak amacıyla insanın bulunduğu yeri daha özgür bir etkileşim ortamı ile değiştirme talebinden kaynaklanır. Yaşanılan yerde hem yapısal hem de bireysel anlamda itici etkiler söz konusuyken, gidilecek yerle ilgili beklentiler genellikle özgürlük ve daha iyi yaşam koşullarıdır. Göç sürecinin başlaması için, hem beli sınırlılıklardan dolayı insanın baskılanmış ve pasif bir konumda bulunması, hem de bundan kurtulmak ve özgürce karar alabilen aktif bir özne konumuna geçme isteğine sahip olması gerekir. Bu, iletişim araçlarının etkilerine maruz kalan pasif öznenin, özgür iradesiyle sürece aktif olarak katılma talebiyle benzeşmektedir.

Buradan hareketle, kullanıcıların sanal dünyaya bu yönelimde hangi gereksinimleri karşılamayı hedefledikleri, buna yönelten itici ve çekici unsurların neler olduğu, hangi yapısal unsurların sanal göçte rol oynadığı, ağın sistemi ve networkun bu göçü nasıl destekliği bu teori kapsamında ele alınacaktır.

3.2.1. Yaşanan Yerle ilgili İtme Faktörleri

İnsanların bulunduğu yeri değiştirme ve yeni bir yer edinme kararında en belirleyici unsur "güvensizlik"tir. Mevcut durumdaki baskı, şiddet ve güvensizlik ortamı, insanı kendini daha özgür ve güvende hissedeceği yeni yerlere, mekânlara iter. Bulundukları ortamdan dışlanmış olanların da değişim ve göç etme isteği daha güçlüdür. Aidiyet sorunu ve kimlik bunalımı, insanları yeni bir topluluk veya gruba dâhil olma arayışına yönlendirir. Bu itici unsurlar, yaşanılan yerin olumsuz özelliklerinden kaynaklanan sorunlar olabileceği gibi, kişisel olarak bulunduğu yer ve konumla ilgili duyulan memnuniyetsizliğinden de kaynaklanabilir.

Göçü başlatan bu nedenlerin her zaman hepsinin bir arada bulunması gerekmez. Bu faktörlerin biri baskın gelerek göç kararında etkili olabileceği gibi, nihai kararın verilmesi için birkaç faktörün bir araya gelmesi de gerekebilir. Bu durum, he ne kadar kişiden kişiye ve itme-çekme faktörlerinin gücü nispetinde değişiklik gösterse de, insanların geçmişten günümüze göç etme nedenleri genellikle benzerdir.

3.2.1.1. Güvensizlik ve Kaos Ortamından Kaçış

Güvensizlik, insanların yer değiştirme isteğinin en temel nedenlerindendir. Göçün itici unsuru insanlarının kendilerini güvende hissedecekleri bir yer arayışıdır. Baskı, şiddet ve kaos, tarihin her döneminde bulunduğu yerden kaçma ve göç eğilimi ile sonuçlanır. Hoffmann-Nowotny(1981) göre de göç, yapısal gerilimleri ya da bireyin kendisince önemli gördüğü gerilimleri gidermek istemesi sonucunda ortaya çıkmaktadır.

Bennet'e göre de, Dijital Çağ'a geçişi tetikleyen en önemli şey, toplumsal hayatın demokrasi ve sosyal yaşam alanında bir çöküntü yaşamasıdır. Özellikle yeni neslin kamusal anlamda hiçbir şeye güveni kalmadığından çevrimiçi arkadaşlık sitelerine veya çevrimiçi ortamlarına yönelmektedir (Bennett, 2007:1-10). İnsanlar, kitle iletişimine kendi yaşam ortamları hakkında enforme olmanın yanı sıra güvensizlik duymadan yaşayabilmek için gereksinim duyar(Oskay,2014:441). Bauman(2013:122)'a göre güvensizlik; güvenliği sağlanmış toplumların pratik sonucudur. Başka bir ifadeyle gözetim toplumunda insanlar, daha güvende hissedebilecekleri mekânlara ve iletişim ağlarının içine yönelirler (Çakır, 2014: 368).

Coburn(2004)'a göre krizlere karşı teknoloji bir çözüm olarak benimsenir. Kriz arttıkça yeni teknolojileri benimseme eğilimi oluşmaktadır. Dolayısı ile kriz, değişim için önemli bir motivasyon kaynağıdır ve kişinin rahatsızlık veya endişeye neden olan duruma tepki göstermesi çağrısında bulunur (Toledo, 2007: 89). Göçte olduğu gibi kriz duygusunun çıkışlarından biri, varlık duygusuna yönelik bir tehdidin beklenmediği bir açılımdır (Chambers, 2014: 35). Geçmişte bu açılım, başka bir ülke ve coğrafyaya doğru iken, bugün sanal coğrafyalara kaymıştır. Gündüz ve Pembecioğlu (2013:334)'nun yaptığı araştırmada, insanların pek çoğunun medyayı

güvende olup olmadıklarını takip emek amacıyla izlediği ortaya çıkmıştır. Bu, insanların kaostan kurtulup güven içinde kendilerini ifade edebilecekleri bir yer arayışının sonucudur. Ancak buradaki güven duygusunun, bu ortamların güvenilirliğinden ziyade, bu yeni yerin sanallığının farkında olunması dolayısıyla bireylerin kendilerini güvende hissetmesiyle ilgili bir durumdur.

Berman'a göre, zaman ve mekân sınır tanımaz, kendi temposunu herkese dayatır, tüm modern çevreyi bir "devingen kaos"a dönüştürür. Burada kaosu yaratan devinim, "ortak" bir mekândaki devinimlerin bütünlüğüdür. Devingen kaosun içinden geçebilmek için, onun devinimlerine uymalı ve uyarlanmalı, onu yakalamaktan öte bir adım ileride olmayı öğrenmelidir. "Sınırları geçmeli" ve "yaşadığımızın farkına varmalıyız" düşüncesi hareketimizi belirler (Berman, 2013:217). Kaos Kuramı'na göre tüm hareketli akışkanlar; insanlar, kültür, toplum vb. tümü kaotik fenomenlerdir. Kaos Kuramı fizikçiler ve diğer doğa bilimcilerin yanısıra giderek toplum bilimlerinde de daha fazla kullanılmaktadır (Mutlu, 1995: 202). İnsanların bir takım baskılar sonucu zorlandıkları göç ile internette gerçekleşen hareketlilik arasındaki benzerlik vardır (Chambers, 2014: 49). Göç, bulundukları yerden memnun olmayan ve bundan dolayı bir sığınak ya da umut verici bir yaşam fırsatları aramaya zorlayan insanları üretir (Bauman, 2018: 79). Bugün de yaşadığı gerçek dünyanın koşullarından kaos ve belirsizliğinden bunalanlar, daha özgür ve esnek olan sosyal ağlara yönelen bir hareketlilik içindedir. Sınırların geçilmesi düşüncesi ile yola çıkan modern birey, ideal bir yer bulmayı ve orada yerleşmeyi hedeflemektedir.

Güvensizlik korkusu ve sınırların açılması, kapalı ve dengeli topluluklara nostaljik bir özlem oluşur (Morley&Robins,2011:126). Parçalanmış bir dünyada sürekliliğe duyulan özlemi günümüzün "küresel nostalji salgını" olarak ifade eden Svetlana Bown göre "*nostalji*"; bir kaybolmuşluk ve yerinden edilmişlik hissidir (Bauman, 2018:10-11). Ait olmanın getirdiği duygusal sıcaklığa duyulan nostaljik özlemi Bauman da, "*Retrotopya*" kavramı ile açıklar. Retrotopya, ütopya ruhuna sadık kalarak, özendiricisini güvenlik ve özgürlüğü bağdaştırma umudundan türetir. Göçmen aslında bir ütopyadan hareket eder. Artık hedef toplum değil, hedef toplum içinde kişinin kendi bireysel konumunu değiştirmesi yani ilerletmesidir (Bauman,

2018: 19). Bu nedenle parçalanmış dünyada kendini kaybolmuş hisseden insan, kendini güvende hissedebileceği bir yer arayışında sosyal ağlara yönelir.

Sennet'in dediği gibi güvenlik ve dayanışma kolektif sosyal yaşamın bileşenleridir ve insanlar ancak birbirlerine karşı korunabildikleri ölçüde güvende hisseder ve iletişime geçerler. Cemaat dışı dünya, içerdeki yaşamdan daha az gerçek ve daha az sahicidir ancak sınırlar ve karşılıklı mesafe olmaksızın da insanlar yıkıcıdırlar (Sennett, 2016:391). Bu nedenle yüz yüze iletişimden farklı olarak dijital iletişimin gerçek ile sanal dünya arasına koyduğu mesafe, çizdiği sınırlar daha az riskli ilişkilere ve etkileşime imkân tanımaktadır.

3.2.1.2. Dışlanma ve Yalnızlık Sarmalından Çıkış

Yaşanılan yerle ilgili itici faktörlerden bir diğeri de "dışlanma"dır. Kendi fikirleri nedeniyle dışlanmış azınlığa ait hisseden bireylerin "*Suskunluk Sarmalı*"na girmesi, psikolojik bir şiddet unsuru olarak tıpkı göçte olduğu gibi yeni bir yönelim ihtiyacı oluşturur.

Neolle-Neumann, bireylerin birçoğunun dışlanma yada topluluktan biri sayılmama korkusuyla çoğunluğun kanaatlerini ve görüşlerini kabul etmese de, farklı bir izlenim oluşturmamak için "suskunluk sarmalı"na kapıldığını söyler. Kitle iletişim araçları, bireylerin konuşma ve davranışta bulunma isteklerini etkiler. Bu nedenle düşüncelerini rahatlıkla ifade etmekten çekinen "suskunluk sarmalı" içindeki insanlar, alternatif iletişim ve etkileşim arayışına daha eğilimlidir (Neumann, 1997: 228-229). İnsanın bulunduğu çevreden dışlanması ya da bu ortamın düşünce ve kültür iklimine kendini ait hissetmemesi nedeniyle çoğunluğun egemen söyleme dâhil olmayan azınlık, bu baskının olmadığı yerde suskunluğunu bozup bu sarmaldan dışarı çıkmak istemektedir.

Sembolik sınırlardan ötürü bazı dezavantajlı kişi veya gruplar kendilerini topluma entegre edemez ve sosyal sisteme uyum sağlayamaz. "Sosyal dışlanma" diye adlandırılan bu süreçte, sembolik farklılıklar ayrımcı söylemlere ve sosyal, ekonomik, politik ve kültürel bariyerlere sebep olur. Bu kişiler, mevcut sosyal sistemin dışına itilir (Duffy, 1995; Ryan, 2007, Adaman ve Ardıç, 2008). Sosyal paylaşım ağı kullanıcılığı öyle bir konuma gelmiştir ki, artık bu ağda bulunmamak

asosyal, yeteneksiz, ilkel, gizli iş çeviren gizemli birileri olarak damgalanmaya ve bu kişilere daha mesafeli yaklaşılmasına neden olmaktadır (Şentürk, 2017: 36). Hatta bugün toplumsal olarak dışlanmış insanların tedavisinin sosyal medya üzerinden gerçekleştiğini ve sanal görüntü hâkimiyetinde gerçeklikten dışlanmış insanların psişik hastalıklarını onarıldığını iddia etmek bile mümkündür (Morley&Robins, 2011:259). Başka bir kente ve ülkeye göçme kararında olduğu gibi "dışlanma" veya dışlanacağına yönelik korku, sanal göçte de bireyin kararında önemli rol oynar.

Psikolojik istikrarsızlıklar "gerginlikler" meydana getirir ve bu gerginlikler. Fertte bir hareket meydana getiren hedefleri yaratırlar. Gerginliklerin ferdin ihtiyaç ve düşüncesi üzerindeki tesirleri, bir dış hedefe doğru bir takım yollar meydana getirecek şekildedir (Krech&Crutchfild, 1980: 72). Stephenson'a göre günümüz insanının kitle iletişim araçlarına yönelmesinin nedeni, iş yerindeki çalışma dünyasındaki hayattan ya da genel olarak hayattan bıkmışlığın ve yaşamda duyduğu boşluğun giderilmek istenmesidir (Oskay, 2014: 414). Fert yeni faaliyetlere girmek ve yeni objelerle temasa geçmek suretiyle bu faaliyet ve objelerde daha önce gözlemiş olduğu çekici ya da itici tarafları tanır, bu şekilde bu objeler kendisine yavaş yavaş bir istek karakteri kazandırır (Krech &Crutchfild, 1980: 105).

Bireyin varış noktasındaki durum, çevre şartları ve sahip olmak istedikleri bir fayda düzeyi hakkında tahayyül ettikleri bir eşik söz konusudur. Her insanın davranışsal olarak bir önem eşiği bulunmaktadır. Bireyler göç etme/etmemeye ya da nereye göç etmek istediklerine, bu eşiğe göre yaptıkları mekânsal karşılaştırma sonucunda karar vermektedirler (Wolpert'ten akt. Tekeli, 2008: 28). İster sistemsel ister bireysel kaynaklı olsun yer değiştirme kararında "*Memnuniyetsizlik Eşiği*"nin aşılmış olması etkilidir (Speare'den akt. Sert, 2016: 39). Tocqueville'nin de dediği gibi, "sabırla katlanılmış bir haksızlık, onu ortadan kaldırma imkânı insanların bilincine düşer düşmez artık katlanılmaz gibi gelir". Bu eşik için bireyin yaptığı içi konuşmalar merkezi konumdadır. İnsanlar bu yolla etrafındaki şeyleri hesaba katarak hareket etmek üzere örgütlenir. Kendi kendileriyle ne kadar çok konuşmuş olurlarsa diğer kişinin rolünü oynamaya o derece hazır olurlar (Wallece-Wolf, :237). Gerçek hayatta bir takım baskılar nedeniyle suskunluk sarmalına giren insanlar için sosyal medya, bu konuşma pratiklerini yansıtan bir ayna işlevi görmektedir. Birey,

konuşma pratiklerinin sosyal medyaya yansımasıyla yorumlayıcı bir aktör haline gelmektedir.

Sosyal medyaya yönelen bireyler suskunluk sarmalından çıkarak Habermas(1984) deyimiyle "*ideal söz durumu*"na geçiş yapma arzusu taşırlar. Habermas'ın iletişim paradigmasının özü olan "ideal söz durumu"; bir söylemin potansiyel tüm katılımcılarının iletişimde eşit olması, kendi düşüncelerini temsil eden tutumlarını, duygularını, niyetlerini dile getirmede eşit olması ve aynı zamanda tüm potansiyel konuşma edimlerinin düzenlemesi bakımından yani karşı çıkma, itiraz ve iddialara izin verme konusunda eşitlik olması durumudur (Mutlu, 1995: 160). Bugün gelinen noktada dijital iletişim teknolojileri "ideal söz durumu"nu daha önceki kitle iletişim araçlarından çok daha ileri bir noktaya taşımıştır. Sosyal medya vaat ettiği ideal söz durumu ile, bu güne kadarki en güçlü eşitlik söylemi ile, etkili bir çekim gücü oluşturmaktadır.

3.2.1.3. Kimlik Bunalımı ve Aidiyet Sorunu

Akışkan toplumun bir yere ait olamayan bireylerinin, yeni bir yerde kendini tanımlaması ve ait hissedebileceği bir ortamda, bir grup veya çevrenin içinde yer edinmesi gerekir. Giddens, hem bir yolculuk hem de bir varış noktası olarak tanımladığı küreselleşme sürecinde insanların istedikleri ve ihtiyaç duydukları şeyin "ait olacak bir yer" olduğunu ancak aynı zamanda da bu "yerin" dışında ne olduğunu öğrenmek için oradan kopmayı da arzuladıklarının söyler (Servaes&Lie, 2018: 159). Bu arayışın karşılığı günümüzde, sanal topluluklardır. Bugün insanlar bu ihtiyacı karşılamak üzere "çevrimiçi" ortamlara yönelmektedir.

Julia Kristeva'ya göre, kimlik bunalımdaki insanlar değerlerinin neler olduğunu artık bilmezler, geleceklerinin nasıl olacağını bilmezler ve tehdit unsuru olarak gördükleri bütün topluluk projelerini reddederler (Morley&Robins, 2011:241). Bir zamanlar çıkarlarını haklarını koruması ve güvenlik içinde olmak için devlete yönelen insanlar şimdi korunmak için grup dayanışmasına başvurmaktadır (Morley&Robins, 2011:248). Bir yere aidiyet sağlama bakımından sanal da olsa bugünkü elektronik coğrafyalar oldukça işlevseldir. Sanal topluluklar ağ ortamında, gerçekte kaybedilmiş bir olanağın, aidiyet hissine duyulan ihtiyacın gidermeye

çalıştığı ortamlardır (Çakır, 2014:368). Duygu ve düşüncelerin görece özgür olarak ifade edilebildiği sosyal medya arayış içindeki kimlik için sığınma yeri haline gelmiştir.

Web, vatandaşları farklı fikirlerle anında birbirine bağlama özelliği gösterir. Geleneksel medyayı kısıtlayan önyargıları, dar kalıpları takip etmeye gerek kalmaksızın, çok daha geniş bir kamusal alanın temsilcisi olma imkânı sunar(Tsui and Turow, 2008: 268). Kamusal yaşamın parçalanması ve yabancılaşma konusunda gittikçe daha fazla endişelenen bir ulusa sanal bağlılıkla aidiyet duygusu verilmiştir (Godwin, 2003: 14). Sosyal medya ve onun etki alanları, sosyal kimliklerin bilgi üretme, aktarma ve değiştirme imkânı için gerekli ideal alanı sağlamaktadır (Richardson, 2015'ten akt. Güzel, 2016: 96). Birey bir yandan yaşayamadığı toplumsal kimliğini değiştirmeye çalışır, bir yandan da toplumsal yaşamının biçimlendirilmesindeki edilgin konumundan kurtulmak ister. Reel dünyayı değiştiremeyen bu eksik bireyin, kendisi için reel dünya ile ilişkilerinin kesebilmek sanısına kapılabileceği karşı yaşam alanları oluşturması kastedilmektedir (Oskay, 2014: 433).

> "İnternet, vatandaşlara siber uzayda sürekli hareket etme olanağı sağlar. Bu ortamlarda herhangi bir otorite ya da baskı unsuru olmadığı içinde vatandaşlar herhangi bir durumda uzlaşma çabası göstermeden diledikleri gibi göç edebilme imkânına sahiptirler. Dolayısıyla anlaşmazlık durumlarında üyelikten ayrılmanın kolaylığı nettaşların aidiyet pratiklerini de etkilemektedir" (Narmanlıoğlu, 2016: 12).

Özetle, yaşanan yerle ilgili güvensizlik, kaos ortamı, dışlanmışlık hissi, yalnızlık, kimlik bunalımı gibi sebepler bireyleri yeni bir yer arayışına itmektedir. Fiziki göçte olduğu gibi sanal göçte de bu unsurlar bireylerin göç kararında etkili olmaktadır. Şiddet, belirsizlik ve kaosun insan psikoloji üzerindeki olumsuz etkileri daha rahat ve özgür bir yaşama yönelik isteği güçlendirmektedir. Modern hayatın insan üzerinde uyguladığı baskı ve şiddet, bireylerin içinde bulunduğu ortamdan duyduğu huzursuzluk, yaşadığı topluma kendini ait hissedememe gibi sorunlardan çıkış arayışı, sanal coğrafyalara doğru bir göç başlatmaktadır. İnsanın bedensel varlığından bağımsız olarak toplumsal yaşamdaki ve gündelik hayattaki tüm ihtiyaçlarını rahatlıkla karşılayabilecekleri imkânları ile bu yeni coğrafya bir yaşam alanından farksızdır.

3.2.2. Gidilecek Yerle İlgili Çekme Faktörleri

Sanal dünya, bir toplum içinde varlığını sürdürmek zorunda olan insanlar için gerçek dünyanın kısıtlayıcı ve engelleyici baskıları olmaksızın yeni bir kimlikle var olabilecekleri yeni bir yerdir. Ağın sınırlarını ve güvenlik duvarlarını aştıktan sonra insanın önünde açılan bu yenidünyada sanal topluluklar insanlar kendilerine yeni aidiyetler ve kimlikler oluşturmanın çekiciliğine kapılmaktadır.

Dijital ağların iletişim ve etkileşimde sunduğu kolaylık, hiyerarşi içermeyen yapısı ve özgür ifade imkânı gibi özellikleri dijital göçmenler için çekim unsurlarıdır. İnsanların internete bağlanması için araştırma, bilgi ve ilham bulma, katılımcı olma, arkadaşlarıyla bağlantı kurma ve eğlence gibi pek çok motive edici neden vardır (Waddington, 2012: 11). Whiting'e göre bunlar; sosyal etkileşim, bilgi arama, zaman geçirme, eğlenme, rahatlama, iletişimde faydalanma ve kolaylık sağlamadır (Whiting ve Williams, 2013: 364). Toplumsal değişim bağlamında düşünüldüğünde ise medyanın değişim sürecine etki eden üç temel işlevi bulunmaktadır. (i) İnsanlara kitle içerisinde "*daha aktif ve katılımcı bir uygulamayı teşvik etmeye yardımcı olan yeni rol modelleri*" sunma. (ii) hızlı değişen bir toplumda "*hayatta kalmak için gereken yeni beceriler*"ini geliştirme. (iii) "*Kitlelerin yeniden sosyalleşmesi*"ni sağlamadır(Boadu, 2018:103,104).

Bu işlevler sanal dünyanın deneyimlenmesine yönelik değişim arzusunu güçlendirir. Eşitlikçi ve özgür bir coğrafya, fiziksel göçte olduğu gibi dijital göçmenler için de bir cazibe merkezidir. Yine göç kararında etkili olan mesafenin kısalığı ve erişim kolaylığı da sanal dünyanın çekim gücünü arttırmaktadır. Yeni bir yer arayışında olan göçmenler için sosyal medya, yeni bir kimlik ve yeni bir topluluk için "büyüleyici" bir coğrafyadır.

3.2.2.1. Eşitlikçi ve Özgür Bir Coğrafyanın Cazibesi

Sanal göç kararını etkileyen çekme faktörlerinden ilki, sosyal medyanın kitle içerisinde daha aktif ve katılımcı bir uygulamayı teşvik eden coğrafyasıdır. Bu coğrafya; etkileşim, erişilebilirlik, geri besleme, eşitlik ve özgürlük ortamı, eş zamansızlık gibi çekici unsurlar ile aktif ve katılımcı bir ortam sunar. Sosyal

medyanın bu işlevlerinin iletişim sürecinde bireye sağladığı kolaylık ve rahatlık bu ortama aktif olarak katılmaya teşvik etmektedir.

Göç eden insanlar esasında bir eşitsizliğin sonucu olarak bunu gerçekleştirirler ve bu durum yetersizlik ilkesini harekete geçirir ve zorunlu olarak ötekine çağrı yapar (Blanchot, 1997: 14). Gerçek dünyanın aksine sosyal medyanın hiyerarşi içermeyen görece eşitlik ve özgürlük sağlayan ortamı, iletişim ve sosyalleşme sürecinde dijital platformlara yönelimde çekici bir unsurdur. Geleneksel iletişim araçlarından farklı olarak yeni iletişim araçları hız, erişim, saklama kapasitesinin yanı sıra kullanıcıya enformasyona katkı yapma, mesaj almak ve göndermek için uygun zamanı kullanıcının kendisi belirleyebilme özgürlüğü sağlar (Rogers'tan akt. Geray, 1994:7-8). Sosyal medya bugün bilinçli ve özgür zaman geçirilecek bir ortam ve mekân olarak sunulmaktadır. Kendisine katılanları gönüllü ve kendiliğindenl bir yaşam alanına kavuşturmakta, onları toplumu diğer üyelerinden ayırmakta ve olağan zamandan farklılaştırılmış ayrı bir zaman sağlamaktadır (Oskay, 2014: 199).

Goffman'a göre de, bireyin sosyalleşme sürecinde engel oluşturabilecek bazı kişisel özelliklerin çevrimiçi ortamda üstesinden gelinebilmektedir. Yapılan araştırmalar göstermiştir ki, çevrimiçi kimlik sunumu, çevrimdışı kimlik sunumundan daha fazla içselleştirilmektedir (Goffman, 2004: 29). Bireyler, bilinirliği olmayan, diğer bir deyimle 'bedensiz' olduğu ortamda, kendi kimliğini yaratım sürecinde daha özgürdür (Türkoğlu, 2010: 287). Bauman'ın dediği gibi teorik olarak bakıldığında gelecek özgürlük alanıdır, orada her şey mümkündür. Tıpkı göçmenlerin rahat bir yaşam arayışı gibi "Rahatlık bölgeleri" arayışındaki internet kullanıcıları için büyük bir kolaylıktır bu (Bauman, 2018: 67). Bu rahatlık, aynı zamanda empati geliştirme ve hoşgörü ortamını da beraberinde getirir. Birey yaşadığı dünyadan istediği zaman geri çekilebilme olanağı kazanmakta, üstelik bu geri çekilişte, içinden çekildiği reel dünya ile olan bağlantılarını bütün bütüne kesmek zorunda kalmamış olmaktadır (Oskay, 2014:222). Bu durum bir göçmenin gittiği yerde geçmişiyle bağını istediği gibi koparma veya belli bir düzeyde bu bağı konuma ve sürdürme konusundaki özgürlüğüne benzer. Sanal göçte de, dijital topluma uyum

ve aidiyet, bu uyumun seviyesi ve ne kadar süreceği kendi ilgisi nispetinde çoğunlukla bireyin kendi tercihine bırakılmıştır.

Göçmen, yeni bir yerde tanıdık ve rahat bir ortama ihtiyaç duymakta ve aynı zamanda "olmadığı yerde olmak" istemektedirler. Bu durum, hem "*gizlenme*" hem de "*ortadan kaybolma*" arzusuna işaret eder. Göç deneyimi, olmadığı yerde var olan bir bilinç yaratır (Aneesh, 2006: 60). Bauman(2018:150)'ın da dediği gibi, internet bize aynıyı verecek şekilde tasarlanmıştır ancak aynı zamanda da farklıyı gizleyecek şekilde tasarlanmıştır. Gündelik hayatta kimliğin gizli kalmasını Greg Parker'in "*ortalık yerde saklanmak*" ifadesiyle açıklayan Bauman, ifşa edilme korkusunun, fark edilme hazzı tarafından bastırıldığını, izlenme ve görünme durumunun bir tehdit olmaktan ziyade cezp edici bir hal almaya başladığını söyler (Bauman, 2013: 37). Gizlenme isteği ile fark edilme hazzı gibi birbiriyle çelişkili ve uzlaşmaz gibi görünen gereksinimler, sosyal medyanın imkânları ile ortalık yerde saklanma becerisine dönüşür. Günümüzdeki panoptik bakışın iki temel stratejisi de hem gözetleme hem de görünmez kalabilme gücüdür (Sosale, 2018: 115). Göçmenlerin her şeyden uzaklaşıp ortalıktan kaybolma arzusu için sanal coğrafyalar uygun bir ortam sağlar.

Simmel'e göre "*Sır"* hayatın yoğun bir şekilde genişlemesine imkân tanır ve görünen dünyanın yanı başında ikinci bir dünya imkânı sunar. Sır, kişiye istisnai bir konum kazandırdığı için sır da tabiatından gelen bir büyüleyicilik vardır. Sır, hem kimliği pekiştiren hem de yakınlığın başarılmasını mümkün kılan bir vasıtadır (Nispet, 2013: 144). Dolayısı ile gizlilik, içerde veya dışarıda olma konusunda kişiye özerklik sağlar. Gizli toplum bir despotizm hissetmez, aksine, herkesin iştirak edebileceği kurtarıcı misyonla teçhiz olunan yeni bir özgürlük biçimi hisseder (Nispet, 2013: 224). Certeau (1988: 18)'ya göre, "teknoloji evreninde müphem sayılabilecek bir takım beceriler ortaya çıkar ve bunlar bütünün yönetiminde hiçbir sorumluluk üstlenmeyi gerektirmez."

Göçmenlerin gittikleri yerde kendilerini hem o toplumun içinde hem de dışında hissetme konusundaki özerkliğine benzer şekilde sosyal medya kullanıcıları da hem kendilerini gizleme hem de açığa çıkarma özerkliği nedeniyle kendilerini özgür hissetmektedir. Çevirim içinde veya çevirim dışında olmak kişinin tercihine

bırakıldığı gibi, öyle olmasa da –mış- gibi yapma imkânı sunar. Gerçek kimliğin gizlenmesi yada belli bir grup tarafından görünür olmayı tercih etme yada profil bilgilerinin istendiği gibi belirlenebilmesi nedeniyle sanal dünya herkesin katılmak isteği bir cazibe merkezidir.

3.2.2.2.Erişim Kolaylığı ve Yeni Topluluğun Çekim Gücü

Sosyal medyaya katılımı sağlayan çekici unsurların en başında "*erişilebilirlik*" gelmektedir. Göç sürecine katılmak isteyen bireyin aşması gereken engellerden biri de gidilecek yere olan uzaklıktır (Çağlayan, 2013: 94-95). Özellikle ulaşım ve iletişim araçlarındaki gelişmelere paralel olarak insanlar daha iyi bir hayat sürmek için göçe istekli olurlar (Sencer, 1979: 28). Fiziki dünyadaki bu mesafe anlayışının sosyal medyadaki karşılığı "erişim kolaylığı"dır. Bilgiye erişimin daha yavaş ve kısıtlı olduğu geleneksel iletişim yöntemleri ile karşılaştırıldığında kolay erişilebilirlik özelliği ile sosyal medya cezp edicidir.

Ekonomi ve maliyetler, göç kararının alınmasında her zaman belirleyici olmuştur. Bu durum, hem göçün neden olacağı maliyetler hem de gidilecek yerdeki maliyetlere bağlıdır. Ekonominin göçe olan etkilerini ele alan Petersen, üst, orta ve alt sınıfların ekonomiden farklı şekilde etkilenmeleri nedeniyle farklı tepkilere neden olduğunu söyler (Petersen, 1958: 258). Sanal göç'te de benzer şekilde gidilecek yerdeki maliyetler göç kararını etkilemektedir. Stouffer tarafından göç kararı ile ilgili olarak geliştirilen Kesişen Fırsatlar Kuramı'na göre de, göç kararının alınmasında göç edilecek mesafe, göç edilecek yerdeki imkânlar ve bu imkânların miktarı etkili olmaktadır (Stouffer, 1940, 846). Belli bir mesafeye göç edecek kişilerin sayısı bu mesafedeki imkânlarının çokluğuyla doğru orantılıdır. Ayrıca göç edilecek hedef yerle yerleşik bulunulan yer arasındaki mesafenin kısa olması da, göçe yönelecek olan kişiyi göç için cesaretlendirmektedir (Jansen, 1970: 11). Belli bir ücret karşılığında üyelik gerektiren internet platformlarının kullanıcı sayısının daha az olması bu duruma örnek gösterilebilir. Diğer taraftan daha kolay ulaşılabilir mesafeler gibi erişimi daha kolay ve hızlı olan sosyal ağlar tercih sebebi olmaktadır.

Heylighen(2002:12)'in de belirttiği gibi, daha erken dönemlerle kıyaslandığında bugün bilginin bulunması, üretilmesi ve yayılması son derece

kolaydır ve pratik olarak yayın maliyetini düşürmektedir veya ortadan kaldırmaktadır. Bu anlamda, yeni iletişim teknolojilerinin bir sonucu olarak, "dijital temelli ortamlar son yirmi yılda insanların bilgiyi arama ve ona ulaşma ve ayrıca insanların bilgi alışverişi yapma imkânlarını artırmıştır"(Ünal, 2018:311). Katılım ve kullanımın önündeki engeller ne kadar az olursa, farklı türlerdeki dijital hizmetlere olan yakınlık ve güven o kadar artar (Tredinnick, 2008: 123). Kitle toplumundan ağ toplumuna geçişte etkin olan yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı sanal sosyallikte erişim sahibi olmak önemlidir. Erişim sahibi olmayanlar, bu toplumda yer alamayacağı için dijital kültürün sunduğu harika uygulamalar ve ifade türlerinden faydalanamazlar (Dijk, 2016: 274). İPhone cihazının sahipliği ve teşvik ettiği uygulamalara erişim, Miller'in ifade ettiği gibi "ortam yakınlığını" doğurur. Bir ağa bağlı olma, mobil olma, her zaman açık olma, ortama yakınlık algısını güçlendirir (Jones vd, 2015: 169).

Sosyal medya kullanıcılara geri besleme olanağı sunmanın yanı sıra, çevrimiçi içeriği almak, oluşturmak veya yok saymak için sınırsız fırsatlara sahiptir. İnternet ile sunulan yeni iletişim ve ortak platform uygulamaları, karşılıklı etkileşimi mümkün kılmaktadır (Toffler, 1981: 442). Kullanıcılar, üreticilerin izin verdiği yapıya göre geri bildirim sağlayabilir ve içerikle etkileşime geçebilir. Kişilerarası ilişkiler veya ilgi alanına dayalı ağlar da dâhil olmak üzere bir kişisel topluluğa katılma fırsatı da sunar (Mahoney, 2017: 28). Dijital Çağ'da artık elektronik mekânlar ile fiziksel sınırlar arasında çevirim dışı hayatlar ve topluluklar söz konusudur (Kara, 2017: 11). Sosyal ağlar, bir topluluk ve aidiyet duygusu oluşturmak için kullanılır. Tarihsel olarak, sosyal ağlar; aileler, bölgeler, kabileler, iş yerleri, inanç grupları ve modernite, ulus devlet etrafında örgütlenmiştir. Bütün bu topluluk ve aidiyet biçimleri esasında hayalidir, yani ait olma ve dışlanma mitlerinden inşa edilen bir geçmişin etrafında örgütlenirler (Sparcklen, 2015: 95) Kullanıcılar, aidiyet ihtiyaçlarını giderebilmek için belli topluluklara katılmak, sosyalleşmek amacıyla sosyal medyaya yönelmektedir.

Zaman ve mekâna bağlı yoksunluk hissinden sürekli ve bir tür "yüzergezer" yoksunluk hissiyatına geçiş söz konusudur. İnsanlar göreli yoksunluk duygusu fikrinin terk edip, evrensel yoksunluk duygusu formunu benimseme eğilimindedir

(Bauman, 2018: 100). Sanal medya yönelim, bu evrensel formun benimsenmesi ve çoğunluğun içine dâhil olmanın verdiği güvenle yakından ilgilidir. Çağdaş elektronik teknoloji sayesinde, soyutlanmış bir mekân ve zaman düzenlenimi içinde, milyonlarca insanı farazi bir "herkesle birlikte yaşanan ortak zaman "a kavuşturulmakta, birbirinden soyutlanmış kendi içine çekilmiş insanlara gerçekte var olmayan bir cemaat içinde yaşama zannı edindirilmektedir (Oskay, 2014:251). Bulundukları toplum içinde edindiği yerden hoşnut olmayan insanlar bu durumu değiştirmek için kendini gerçekleştirme ve saygınlık kazanma hisleri ile hareket ederek yeni bir ortam arayışına girmektedir. Bu yeni ortamın seçiminde genellikle daha iyi bir statü elde ihtiyacı etkilidir.

3.2.2.3. Değişim Arzusu ve Çevrimiçi Mıknatıslanma

İnsanlar teknolojik gelişmelerin dışında kalmamak, yaşanılan dünyaya uyum sağlamak için sanal dünyayı deneyimlemek istemektedir. Bu değişim arzusunun oluşmasında, yeniliklerin deneyimlenme isteğinin yanısıra sosyal medyanın sunduğu bir takım cezp edici imkânların varlığı da rol oynar. Bireylerin yeteneklerini sergileyebileceği, yeni bir statü elde edebileği ve kurdukları bağlantılarla sosyal sermayelerini geliştirebilecekleri bir yer olarak sosyal medya kullanıcıları bir mıknatıs gibi kendine çekmektedir.

İnsanın yaşadığı mekânı terk ederek bu "yer'in dışındaki dünyaya açılmak istemesinin temelinde değişim arzusu bulunmaktadır. Anderson'e göre "değişim", kendini dağıtım üzerinde yoğunlaştırmış olan bir göçten tezahür eder. Değişim ve farklılaşma, "deneyimle", deneyimin sınırsız imkânlarının keşfedilmesiyle gerçekleşir. İnsanlarla paylaşılan hayati bir deneyim tarzı, başka bir değişle uzay ve zamana, ben ve ötekilere, yaşamın imkânlarına ve zorluklarına ilişkin bir deneyim tarzı sunar (Berman, 2013: 27). Reel toplumsal yaşamdaki statüsünden hoşnut olmayan insanlar, toplumsal yaşamın elverişli "tali" alanlarında yürürlükte tutulan "ilişkilerin anonimleşmesi" sayesinde bir başka insan olabileceğine inanır ve bu nedenle reel yaşamın sorunlarının hissedilmesini erteleyecek bir yaşama üslubuna ve görece zararsız alanlara kanalize olmaya yönelir (Oskay, 2014: 514). Daha az rahatsız edilen, daha az tedirgin olan daha az bunalan daha huzurlu bir yer ararlar.

Eskiden yeteneklerini ülke içinde kullanamayan insanların ülke dışında çıkarak yeteneklerini sergilemesine benzer bir statü arayışıdır bu (Taine'den akt. Nispet, 2013:271). Dolayısı ile sanal göç kararında rol oynayan bir değer çekicici unsur, statü elde etme isteğidir.

Göçmenlerde hâkim olan temel psikoloji çoğunlukla, tatminsizlik, istikrarsızlık, emniyetsizliktir. Bu kaosun içinde ayakta kalmak, onları dinamik kalmalarıyla ve kendilerinde bir değer bulma, yani kendilerinin değerini keşfetme bilincinin gelişmesiyle mümkündür. Adapte olmaya başladıkları anda kolayca yükselebilmekte ve statü kazanmaktadırlar. Bu nedenle tanınmak meşru telakki edilmek ve saygı görmek istemektedir (Hocaoğlu, 2015: 121-123). Richardson'a göre, sosyal medya, bir çeşit "*dijital kartvizit*" oluşturarak sanal statü elde etmek isteyen ağlaşmış kesimlerin davranış pratiklerine ışık tutmaktadır (Richardson 2015'ten akt. Güzel 2016: 96). Bu nedenle sanal göçün bireysel nedenlerinden biri de yeni girilen ortamda tanınma, beğenilme ve saygı görme ihtiyacı çerçevesinde statü arayışıdır. Bu her ne kadar tıklanma sayısına göre gelen bir tanınırlık olsa da, sosyal medyadaki paylaşımlar kişinin bilinirliğini ağın dışına dahi taşırabilmekte ve gerçek hayatta erişilmesi zor olan bir statü edilmesine imkân sağlayabilmektedir.

Sosyal medya üzerinden insanlar kendi sosyal çevrelerinin yanı sıra hiç tanımadıkları ancak ortak ilgi alanları olan insanlara erişme ve bağlantı kurma imkânına sahiptir. Bu aslında Bourdeiu'nun bahsettiği "*sosyal sermaye*" ile ilgilidir. İnsanlar diğer insanlarla kurdukları bağlantılar sayesinde ilişki ağlarını ve sosyal sermayelerini geliştirmektedir. Sosyal sermaye teorisine göre sosyal ilişkiler ve sosyal sermaye, göç kararı alınmasında ya da göçmenlerin uyum sürecinde yardımcı niteliklere sahiptir. Zira farklı ilişki çeşitleri ile elde edilen bir kaynak olarak sosyal sermaye, yeni ilişkilerin kurulmasına kaynaklık etmenin yanı sıra bütünleştirme işlevi olan bir tür araçtır (Bourdieu 1992'den akt. Massey vd.,1998:254). Sosyal medya, yüksek statü isteğinin en kolay yoldan karşılanabileceği fırsatları barındırmanın yanısara sosyal sermayeyi arttıran yeni ilişki ağlarının kurulmasını da sağlamaktadır.

Sosyal medyananın çekim gücü, insanların kitleler halinde buraya yönelmesi ile daha da artamktadır. Le Bon'a göre de kitleyi oluşturan bireyler, birbirlerinin

karşılıklı telkini altındadır ve kendisine telkin edilen belli davranışları gerçekleştirmek için karşı durulmaz bir istekle harekete geçen birey ipnotize edilmiş kişidir (Freud, 2015: 15). Kitle, majik(büyüsel) gücün egemenliği altındadır. Hep illüzyona kucak açar kitle, illüzyondan asla yoksun kalamaz. Gerçek olmayan her vakit gerçek olandan önde yer verir (Freud, 2015: 21). Kitleler çekip çevrilmeye(kendini çekip çevirmeye) ve baştan çıkarmaya(kendini baştan çıkarmaya) hazır entegre devreler oluşturur (Baudrillard, 2014: 209). Bu devreler arasında kendimize yeni bir yön vermek ve kendimizi yeniden çevirime sokmak için "*mutlak mıknatıslanma*" yaşarız(Baudrillard, 2014: 205).

Yeni iletişim ağları, bilgi ve görüntü akışları bireyi cezp etmektedir. Bu yeni akış mekânı, Baudrillard'ın "*iletişim sarhoşluğu*" dediği şeyi yaratır (Morley&Robins, 2011: 65). Kitle iletişim araçlarından akan simülarka ile kendi gerçekliklerinden uzaklaştırılıp hipergerçeklik dünyasının içine dalan insanlar (Baudrillard, 2003: 117), gerçek ile imgelemsel olanın birbirine karıştığı ve herkesi büyülediği bir simülasyonun içindedir(Mutlu, 1995:156). Hipergerçeklik, olmayan gerçek bir dünyaya inanmamızı sağladıkları için değil, belli bir bakışın ayrıcalıklı konumunu bozduğu için çekicidir (Baudrillard, 2014: 81). Bu büyüleme ve baştan çıkarmayı "yumuşak teknoloji" olarak kavramsallaştıran Baudrillad(2014), baştan çıkarmanın bir tutku olarak yaşanmadığını, yalnızca talep ettiğini söyler. Ona göre başkan çıkarma değişim değeri gibi işler ve toplumsal ilişkilerin cilalanmasında kullanılır (Baudrillard, 2014: 217).

Simülasyon ortamının oluşturduğu "iletişim sarhoşluğu" ve hipergerçek dünyanın çevrimiçine yaptığı "baştan çıkarıcı" çağrı, bilinmeyen sulara yelken açan bir göçmenin duyduğu heyecana benzer. Bu, yabancısı olduğu bir yer'de bulunma ve ortadan kaybolma arzusunun baştan çıkarcılığıdır. Chambers (2104:90)'in da belirttiği gibi organik beden ile makine arasındaki karşılaşma geçişimli bir hal alır ve eksi sınırı ihlal edip aşmanın ve yeni boyuta geçmenin büyüsünü yaşarız.

3.3. Sanal Göç Türleri

Göçler taşıdığı özelliklere ve oluş şekillerine göre, "serbest" veya "zorunlu", "düzenli" veya "düzensiz" göçler olarak sınıflandırılmaktadır. Sanal mekâna yönelen hareketlilik gözlendiğinde, oluş şekilleri bakımından sanal göçü düzenli, düzensiz ve serbest, zorunlu gibi türlere ayırmak mümkündür.

Basitçe ifade edilecek olursa, göçmenlerin yaşadıkları yerleri kendi rızalarıyla gönüllü olarak terk etmesi "serbest göç", bir takım özgürlüklerinin sınırlandırılması, baskı ve şiddet gibi nedenlerle yapılan göçler ise "zorunlu göç" olarak adlandırılır. Göç çoğu vakit mecburiyet içerir. Zorlayıcı sebeplerin bu manada göçlerin temel motivasyonunu oluşturduğu ifade edilir (Çetin, 2017: 35). Sosyal medya da kullanıcıların bir kısmının gönüllü olarak daha iyi iletişim kurmak ve etkileşimde bulunmak amacıyla, diğer kısmının ise bir zorunluluk hissiyle hareket ettiklerini göstermektedir. Küresel düzeyde tüm iş ve işlemlerinin ağ üzerinden gerçekleştiriliyor olmasının yanı sıra gündelik hayatın ağa dâhil olmadan sürdürülmesindeki zorluklar nedeniyle insanların bir kısmı buna mecbur kalabilmektedir.

Rice'e göre, yeni iletişim teknolojileri tipik olarak mikroişlemci ya da bilgisayar özelliklerini kullanarak etkileşime olanak tanıyan yada bunu "zorunlu kılan teknolojiler"dir (Geray, 1994: 6). Feeny'e göre de dijital göçmen teknolojiyi isteyerek kullanırken, dijital mülteciler kendi isteği dışında teknolojiyi kullanmaya zorlanmaktadır (Toledo, 2007: 87). Kişi belli davranış biçimlerine uymak zorundadır; çünkü bu davranış biçimlerine uymadığı takdirde, kişinin şu an işgal ettiği konumun dışındaki pek çok faaliyeti de bu itaatsizlikten olumsuz şekilde etkilenecektir (Becker, 2013: 51). Bu nedenle iletişim araçları bireylerin özgür olabilmek için öğrenmesi, uyması ve uymayı öğrenmesi gereken karşı konulamaz "zorunluluğun" kristalleştirilmiş biçimleridir (Lyon ve Bauman, 2013: 41).

Çevrimdışı olanlar "çember"in dışına itilmeye çok elverişlidir. Bu kişiler; uyumsuz ve anomik kişilermişçesine toplumsal yargının kurbanı bile olabilirler. Herkesin "yer" aldığı sanal dünyada yer almayanlara yönelik ötekileştirme; "Deneyimlerini paylaşmayan ve toplumun yararına sunmayan bencilliğin dışlanması

gerekir" şeklindeki bir argümandan beslenmektedir. Dave Eggers(2017)'in disütopyası "***Çember"*** romanında belirtiği gibi, herkes dijital etiğin yeni sürümüne entegre olma konusunda rıza göstermeye zorlanabilir. Bu çerçevede, iletişim ve etkileşim imkânı için sanal coğrafyalara ya kendi istekleriyle yönelmeyi "*serbest sanal göç*", gerçek dünyadaki baskılar ve mevcut sisteminin zorlaması ile çevrimiçine girmeyi "zorunlu sanal göç" olarak tanımlamak mümkündür.

Göçle ilgili diğer bir sınıflandırma "düzenli" ve "düzensiz" göçlerdir. Düzenli göç, birey veya toplulukların, yasal yollarla vatandaşı oldukları ülke dışındaki bir ülkeye girişlerini, o ülkede kalışlarını ve o ülkeden çıkışlarını ifade eder. Düzensiz göçler ise insanların, yasal dışı yollardan vatandaşı oldukları ülke dışındaki bir ülkeye girişlerini, o ülkede kalışlarını ve o ülkeden çıkışları anlamına gelir. Bunu sanal göç bağlamında düşündüğümüzde, internet mevzuatına ve ilgili düzenlemelere uyacak biçimde açık kimlik ve isimlerle sanal ortama göçleri "*düzenli sanal göçler"* kurallara aykırı olarak kimlik ve iletişim bilgileri olmadan sahte izinlerle yapılan geçişleri "*düzensiz sanal göçler*" olarak adlandırmak mümkündür. Göçmenlerin bir ülkeye yasadışı girişleri veya vizenin geçerlilik tarihinin sona ermesi yüzünden hukuki statüden yoksun kalması gibi, sanal mekânlarda internet hukukuna aykırı davrananlarının da, bu ağlara tekrar girişi ve üyeliği yasaklanmaktadır. Bunlar, sanal sınırlar ve sanal coğrafyalardan oluşan ağ örgütlenmesinin düzensiz sanal göçlere uyguladığı kural ve prosedürlerdir.

3.4. Sanal Göç Eğilimleri

Göç Sosyoloji'nin kurucu isimlerinden Ravenstein'ın, "***The Laws of Migration"*** başlıklı meşhur makalesinde bahsettiği yedi göç kanunu bugün sanal göç için de geçerdir. Onun, 1871 ve 1881 yılı İngiliz nüfus sayımı istatistiklerinin verilerinden hareketle belirlediği Göç Kanunları, hem göçle ilgili ilk çalışma olması hem de o tarihten itibaren tüm göç modellerine öncülük etmesi bakımından önemlidir (Yalçın, 2004: 22). Bunlar; *"göç ve mesafe", "göç basamakları", "yayılma ve emme süreci", "göç zincirleri", "doğrudan göç", "kır kent yerleşimcileri farkı", "kadın erkek farkı"*dır.

"*Mesafe"*nin Dijital Çağ'daki karşılığı "erişilebilirlik"tir ve erişimi daha kolay olan sosyal ağları daha çok kullanıcıyı kendine çekmektedir. Erişim kolaylığı nedeniyle dijital göçmenlerin akınına uğrayan sosyal ağlar da, hızlı bir nüfus artışına sahne olmaktadır. İnternet demografisindeki bu nüfus artışının tıpkı fiziki göçte olduğu gibi çeşitli basamakları vardır. Bunlar ilk üyelik sürecinden başlar ve dijital ortama uyum ve adaptasyon aşamalarına kadar uzanır. Belli teknolojik cihazların veya sosyal medya platformlarının zaman geçtikçe kullanıcı sayısının azaldığı ve daha yeni paylaşım platformlarına yöneldiğine dair çeşitli istatistikler bulunmaktadır. We Are Social 2018 Dünya İnternet Araçları İstatistiklerine bakıldığında mobilin yıllara göre artış gösterdiği, bilgisayar kullanımının azaldığı görülmektedir. Kullanıcıların önce Facebook'a yönelmeleri, sonra burayı terk edip Twitter ve İnstagram'a yönelmeleri ve üyeliklerin sona ermesiyle buraların nüfusunun seyrelmesi gibi aşamalar "*sanal göçün basamakları*"na işaret etmektedir.

Göçteki "*yayılma ve emme*" sürecinin birbirini desteklemesi gibi kullanıcılar ve hizmet sağlayıcılar sosyal medya platformunun yayılması ve emilmesi sürecine birlikte katkı sağlarlar. Dijital iletişim platformlarının yeni gelecek olanları bilgilendirme, içerik aktarımı ve etiketleme gibi yöntemlere bağlı olarak kullanıcı yoğunluğu ve ağ içindeki dolaşım da "*zincirleme"* olarak artmaktadır. Büyük ticaret veya endüstri kentlerine yapılan doğrudan göçler gibi, bugün kullanıcılarına daha çok bağlantı, etkileşim ve deneyim zenginliği sunan sosyal paylaşım siteleri doğrudan bir mobil geçiş sürecine konu olmaktadır. Kente yeni gelen göçmenlerin yaşadığı uyum ve aidiyet problemlerinin birçoğunu, facebook, instagram, twitter gibi dijital kentlere yeni giriş yapan kullanıcılar da yaşamaktadır. Dolayısı ile Ravenstein'in göç kanunları içinde yer alan "*kır-kent yerleşimcileri farkı*", bugün sosyal medyadaki dijital yerli ve dijital göçmenlerin birbirileri karşısındaki konumlarına karşılık gelmektedir.

Castles ve Miller ise, çağımızdaki göç eğilimlerini "*göçün küreselleşmesi", "göçün hızlanması", "göçün farklılaşması" ve "göçün kadınsılaşması"* olmak üzere dört başlık altında toplamaktadır (Yalçın, 2004). İnternetin dünyanın her yerinden farklı kültürel özellikteki üyeler tarafından kullanılması, erişim imkânlarına bağlı olarak kullanıcı sayısının artması, ağ örgütlenmesinin bu duruma uygun yeni göçmen

politikaları sanal göçün "*küreselleşme*" eğilimine işaret etmektedir. Öte yandan teknolojik gelişmeler ve bunun beraberinde getirdiği anındalık özelliği ve erişim kapasitesi sanal göçü "*hızlandıran*" bir faktördür. Himma(2007:259)'ya göre çevrimiçi içerik miktarının hızla artması, dijital temelli imkânların her geçen gün daha fazlalaşması bilgi üretim ve tüketim sürecinin de tarihte daha önce hiç olmadığı kadar hızlanmasını ve yoğunlaşmasını sağlamıştır(Ünal, 2018: 311). Bu durum internet kullanıcılarının sayısının çok hızlı bir şekilde artmasına neden olmaktadır. Göç alan ülkelerin göçmen, mülteci, sığınmacı gibi birçok göç tipi ile muhatap olması şeklinde ifade edilen göçün "*farklılaşma*"sına ise, çevirim içine geçiş sürecinde kullanılan yöntem ve sonrasındaki tutumlara göre aktif, pasif, yedek üyelik gibi farklı sınıflandırmalar örnek gösterilebilir. Diğer bir özellik, kadınların erkeklere oranla daha fazla göç etme eğiliminde olmasıdır. Yapılan araştırmalar, kadınların daha kolay erişebilecekleri sosyal ağlara daha kısa süreli yöneldiğini ama erkeklerin sosyal medya üyeliklerini daha uzun tuttuğu ortaya çıkmıştır. Kadınlar kısa mesafe erkekler ise uzun mesafeli göçe eğilimlidir (Yalçın, 2004: 25). Dijital Çağ'da, sanal mekânlara erişim kolaylığı, kadınların buna yönelik eğilimlerini ve yoğunluğu arttıran bir özellik arz etmesi de (Mahoney, 2017: 90), sanal göçün "*kadınsılaşması"*na işaret etmektedir.

Castles&Miller'in bahsettiği bu "göç eğilimleri"nden yola çıkarak sanal göçü incelediğimizde aynı eğilimlerin var olduğu görülmektedir. Bu bağlamda sanal göç eğilimlerini de, kürselleşme, hızlanma, farklılaşma ve kadınsılaşma olarak ifade edebiliriz.

3.5. Göçmen Kimliği /Sanal Kimlik

Yeni bir mekân, her zaman kimliğin bu mekânın özelliklerine göre biçimlenmesini beraberinde getirir. Teknolojik gelişmelerle birlikte değişen mekân algısı da kimlik meselesini iletişim çalışmalarının odağı haline getirmektedir. "Kendiliğin" başka bir mekânda temsiline imkan tanıyan sosyal medyada, profil oluşturma ve sanal kimlikler sıkça tartışılan konuların başında gelmektedir. Sanal kimliğin en belirgin özelliği, yeni bir yer arayışındaki göçmen kimliğinin özelliklerini taşımasıdır.

Kimlik içinde yaşanılan, değerlere ve sembollere katılma ve paylaşma ile ortak hale gelinen, üyesi olunan bir kültür çevresinin, yaşama tarzının fertlere ve sosyal gruplara yansımasıdır (Gelekçi, 2011: 157). Sanal kimlikler de bu yolla oluşur. Sosyal iletişim ağlarında bedensel mekân ve sınırlardan bağımsız olarak elektronik bir alan üzerinde sanal kimlikler inşa edilmektedir. Toplumsal paylaşım ağları kullanıcılara kendilerini yeniden tanımladıkları ve çeşitli sosyal ilişkilere katıldıkları bir kimlik alanı olarak yapılanmaktadır (Çetin, 2008: 4).Sınırları aşan medya akışlarının kültürel anlamda bir yön kaybı duygusu oluşturması nedeniyle bireyler bu kargaşa içinde "kimlik" ve "yer" hislerine sığınmak isterler (Morley&Robins, 2011: 20). Sanal mekânlar, dijital ortamlar, elektronik coğrafyalar başka bir yer hissi oluşturarak sanal kimliklerin oluşmasına imkân verir. Mekân hafızanın, dilin, benliğin, kimliğin, tarihin, bireyliğin, toplumsallığın kurulduğu bir ortamdır. Bu ortamı değiştirmek demek, her şeyi geride bırakmak, yabancı bir coğrafyada yeni bir yaşam, yeni bir dil, bir kimlik kurmak demektir (Sakallı, 2018: 10). Dijital göçmenler de, bedensel ve mekânsal sınırları aşarak, sanal kimliklerle sosyal ağlar içinde yeni bir yer edinmektedir.

İnternet, insanların toplumu ve aidiyetlerini yaşayabilecekleri ve sosyal kimliklerini inşa edebilecekleri bir alandır. İnternet; kimlik ve aidiyet inşa etmenin, benzer fikirlere sahip bireylerden oluşan bir topluluğun parçası olabileceği yaşam dünyasında kalan alanlardan biri haline gelir (Sparcklen, 2015: 82). Dijital Çağ'da bilgi ve bilgi aktarımının gittikçe daha fazla kesişmesi Tredinnick'e göre sanal ortamların kimlik inşa alanlarına dönüştüğünü gösterir:

> "Bu inşa iki yolla olur. Birincisi, sosyal davranış ve sosyal hayatın normlarına ilişkin bir tür kategorik kimliğin inşasıdır. Bu, Friends Reunited, LinkedIn, Bebo, MySpace ve Facebook gibi web sitelerinde ve sosyal paylaşım sitelerinde yayın yaptığımız kişisel profil çeşitleriyle ortaya çıkar. İkincisi, kültürel hayatımızın ve YouTube ya da Flickr gibi web site ve bloglar sosyal medya forumlarına gönüllü olarak sunduğumuz ve kişisel olarak paylaştığımız kayıtlarımızın kayıtlarıdır"(Tredinnick, 2008: 139).

Dolayısı ile hem sanal kimlikler kayıt altına alınmakta, hem de bu sanal kimlik kayıtlarının gerçek hayata yansıyan kayıtları tutulmaktadır. Bu durum tıpkı bir göçmenin hem geldiği hem de gittiği ülkede ayrı ayrı kayıt altında olmasına benzer.

Kendimizin dijital temsili ve yeni sürümü kopyalamaya imkân veren bir "haritalama" söz konusudur. Bu haritada, kimlik ve adres bilgilerimize kadar her şey kayıtlıdır. Özel bilgileri haritalarla bağlantılı olduğunda, kişisel olan kamusal hale gelir. Yani haritamız, kimliğimiz haline gelmiştir (Tsui and Turow, 2008: 201). Farklı dijital ortamlarda, farklı kimlikler ve farklı kullanıcı isimleri altında seyahat ederiz. Bu alanların her birinde üstlendiğimiz kimlik, başka yerlerde nasıl algılandığımıza dair deneyimler sunar(Tredinnick, 2008: 143). Sınırların dışından başka bir yerden gelen göçmenin kimliği, onun gittiği yerde nasıl algılanacağını da belirler. Kendini ne birine ne de ötekine tümüyle ait hissedemeyen, gerçek ile sanal dünya arasında bir türlü kalıcı bir yer edinemeyen, bu nedenle sürekli geçiş halinde olan bir sanal göçebe kimlik oluşur.

3.5.1. Gerçek ve Sanal Arasında: Diasporik Kimlik

İnsanların gerçeği ile "suret"lerinin farklı olduğu hep söylenmiştir. Dijital iletişim döneminden önce insanların yüz yüze iletişimde bulunduğu dönemlerde, bu ayrım bir nebze olsun mümkünken, şimdi sanal kimlikler nedeniyle gerçek kimlik dahi ayırt edilememektedir. Gerçek dünya ile sanal dünya arasında sıkışıp kalmış, ne geldiği yere ne de gittiği yere ait olmayan bireyler, kendi kimliklerine bile yabancılaşmışlardır. Asıl yurdundan ayrı düşmüş olanların sürgünlük deneyimi gibi arada kalmış bir diasporik kimlik taşımaktadırlar.

Bir zamanlar gerçek ile suret(simulacrum) arasında kesin ayrımlar yapılabilirken bugün artık bu imkânsızdır (Chambers, 2014: 83). Günümüzde bu ayrımın yapılamamasın nedeni taşıdığımız çoğul kimliklerdir. Bu akışkan toplumun heterojenlik ve farklılıkları içeren kaygan kimlik anlayışı, sanal kimliğin bir özelliğidir. Çevrimiçi benlikler kendiliğinden oluşmaz yani online olduğumuz sürece varlığımız devam etmekte ve akışkan-çoklu kimlikler edinme şansımız artmaktadır. Sanal kimlik de idealize edilmiş bir bütünlük ve çokluk biçiminde tahayyül edilmektedir (Morley&Robins, 2011: 46). Akışkan dünya, varlığımızı yeniden üreten, sakini olduğumuz mekânın değiştiği, kimliklerin karıştırıldığı ama böyle olduğu için de illa yitirilmediği, farklı kültür ve bağlamların kaygan karışımıdır (Chambers, 2014: 31). Sanal mekân, hareket anlayışımızı değiştirdiği

gibi, hareketle birlikte şekillenen kimlik algımızı da değiştirmiştir. Hareketin ağın içine çekilmesine bağlı olarak kimlik de çevrimiçindeki profillerle temsil edilir olmuştur.

Çoğul kimlikler, Chambers'e göre, göçle birlikte şekillenir. Bireyin kültürel kimliği, içinde yaşadığı toplum tarafından biçimlendirilir. Kendisinin "ait olduğu topraklardan uzakta yaşadığını düşünen" göçmen birey, kültürel kimliğini diasporik kültür ortamında üretilen "biz" kurgusu üzerine oturtur. Ülke topraklarına ait olmanın önemini yitirmesiyle birlikte diaspora kimlikler doğmaktadır (Chambers, 2014: 151). Gerçek dünya ve sanal dünya arasında ayrım yapamayan bireylerin durumu, diasporada yaşayanlara benzer. Diasporalar; ulus ötesi "gurbetçi azınlık toplulukları" olarak tanımlanmaktadır. Sınır bölgeleri, jeopolitik bir çizgiyle tanımlanan bir bölge öngördüğü için ayrıdır, iki taraf birbirinden ayrılmış ve denetlenmiş, aynı zamanda yasal ve yasadışı geçiş ve iletişim pratikleriyle birleştirilmiştir (Clifford, 1994: 304). Göçerliğin iki kimlikli kültürel ve dilsel yaşantısı yeni bir "ara" dünya yaratır. Bu ara, dünya aynı zamanda bir "ara dil" dünyasıdır, melezdir; bir ayağı özde bir ayağı ötekinde olan "yabancılık" yeni bir dilsel ve kültürel kimlik oluşturur (Sakallı, 2018: 13-16). Diaspora ile ilgili olarak Hall, deneyimin bir heterojenlik ve çeşitlilik taşıması gerektiğini ve farklılıklarına rağmen değil, birlikte yaşayan melez bir kimlik anlayışını içerdiğinden bahseder (Hall, 1990:235). Bu melez kimliklerin de yine bireyin içinde toplum tarafından şekillendirildiği göz önüne alındığında, çoğul kimlik üreten sanal diasporik bir alanın varlığından da söz etmek gerekir.

"Diasporik alan"; diasporadakileri birbirine, vatanına, ev sahibi ülkeye ve diğer uluslararası varlıklara bağlayan koridordur. Ortak özellikleri, aynı vatanlara ait olmaları ve kendilerini yaratma ve yeniden kurma kapasitelerine sahip olmalarıdır (Laguerre; 2005:129).

> "Bilişsel düzeydeki diasporik yönelim, toplumsal gerçeklikten soyutlanmaya ve aynı zamanda toplumsal gerçekliklerin soyutlaşmasına neden olmaktadır. Bulunduğu gerçek toplumsal uzamın dışındaki bir ortama kayan bilişsel düzey, gerçeklik algısını yitirmeye başlamaktadır….Bireyin makinelere ve bu makinelerin yarattığı sanal uzamlarda örgütlenmiş cemaatlere olan bağlılığı, zihninin fiziken bulunduğu gerçek toplumsal bağlamdan koparak aidiyet hissettiği sanal cemaatlerdeki diasporik ilişkilere yönelmesine neden olmaktadır" (Elitaş, Keskin, 2014: 163, 175).

"Sanal diaspora"lar da, bireylerin, gerçeklikte ifade edildiği gibi uzun vadeli kimliklerini tanımlamalarına veya bunlara aykırı olabilecek kısa vadeli kimlikleri sergilemelerine izin verir. Kısa süreli bir sanal kimlik, sanal grubun bileşimi, ideolojik yönelimi, sosyal parçalanması ve devam eden sanal tartışmanın içeriği ve doğası nedeniyle şartlıdır ve değişebilir. Gerçek ve sanal diaspora kimlikleri, bu bağlamların her birinde kendini gerçekleştirmek için farklı bir maske takmaktadır (Laguerre, 2005:132). Yeni bir yer ve yaşam umuduyla gerçek dünyadan koparak sanal mekânda kök salmak isteyen göçmenler, bu geçişte sanal diasporanın içinde sıkışıp kalırlar. Bu ara dünyada, melez ve çoklu kimlikleriyle var olmaya çalışan göçebelerin durumu aslında geçiş kampındaki sanal mültecilerden farksızdır.

3.5.2. Geçiş Kampı'ndaki Sanal Mülteciler

Sosyal medya, çoklu kimliklerin bir arada bulunmasına imkân veren ama aynı zamanda yer edinmemizi engelleyen melez bir mekândır. Kimliğin giderek mülteci bir karaktere büründüğü bu ara bölge geçiş kampının özeliklerini içerir. Buradan artık içeriye veya dışarıya giriş çıkış yoktur, ne geldiğiniz yere ne de varmak istediğiniz yere gidebilirsiniz. Mülteci kampında sürgün olarak konumlanmak, geri dönüşü olmayacak şekilde aidiyetin yitirilmesi anlamına gelir.

Mültecilerin geçiş kampı, "melez mekân"ın özelliklerini taşımaktadır. Dış deneyimin iç deneyimle ilişkisinin kesildiği bir"yabancılaşma mekânı" (Castelss, 1983: 7) olarak melez mekân, adeta bir kamp tasavvuru çizmektedir. Mülteci kampı, haritası çıkarılmış bütün yolların tükendiği ve bütün hareketin nihayete erdiği son istasyondur. Kamplar buram buram nihailik kokar, ama bu nihailik varış noktasının değil, bir daimilik durumunda donup kalan geçiş durumunun nihailiğidir (Bauman, 2013: 79). Bu durum sürekli geçiş halinde olan bir mülteci kimliğine işaret eder. Aradıkları anlamı bulamayan insanlar, toplumsal yaşamdan kaçarak özel yaşam alanlarına çekilirler. Kişiliğin günümüzdeki gelişimi bir mülteci kişiliğin gelişmesinden başka bir şey değildir. Bugün yaşadığımız ikircikli tutumumuz bu mülteci zihniyetten kaynaklanır (Sennett, 2016: 329). Sanal kimliklerimiz, aslında toplumsal yaşamdan kaçarak yerleşmeye çalıştığımız yeni iletişim coğrafyasının sınır boylarında sürgün edilmiş mülteci kimliğimizdir.

Bu geçiş durumunu "postmodern uzamdaki varoluşsal şaşkınlık" olarak yorumlayan Jameson, bunu "insanların kendini bir yerde konumlandıramayacağı bir kültür" olarak ifade eder. (Stephanson, 1987: 33). Tıpkı mülteci kampında olduğu gibi dış mekân içeridekine göre sabittir ve iç mekân ise dışarıdaki duyularla bağlantılıdır (Anders ve Kerckhove'den aktaran Ak, 2006:19). İnsana gerçekte olmadığı bir yer sunan heterotopik bir mekân olarak sosyal medya, nihai konumlanmaya izin vermeyek, bizi varoluşsal bir saşkınğa sürükler. Çevrimdışındaki bedesel sabitliğimizle tezat bir şekilde çevrimiçinde hareket halinde konumlanırız. Ancak duyularımız bizi ele verir ve tıpkı bir mülteci gibi gerçekte oraya ait olmadığımızı sonradan anlarız.

> "Mültecilerin kalması için seçilmiş olan "geçiş kampı" adı aslında geçişin söz konusu olmaması dolayısı ile bir tezat içerir. Bu da bir mültecinin durumunun belirleyen niteliğin ta kendisidir. Asılında mülteci kampı olarak adlandırılan yere atfedilen tek anlam, sınırları dışında kalan tüm yerlerin yasak olduğudur. Bir mültecinin kimliğinde olan ve olması gereken de yalnızca sürgün durumunda sabitlenmektir. Agier'in vurguladığı gibi, sürgün edileni insanlığın geri kalanından soyutlanan şey, onun kampa nereden geldiği değil, nereye gidemediğidir, yani başka herhangi bir yere gitmenin yasaklanması veya pratikte imkânsızlaşmasıdır" (Bauman, 2013: 80).

Mülteci kampları gibi, sanal diaspolar da milleti de sınırlarıyla vatandaşlarından ayırırlar. Sanal diasporalar, gerçek diasporalar gibi, kendi ülkelerini ilgilendiren meseleler üzerine, kendi ülkelerinin veya ev sahibi ülkenin resmi politikalarına uymayabilecek görüşlere ilişkin kendi siyasi duruşlarını geliştirir (Laguerre; 2005: 135). Bugün üyelik işlemlerini gerçekleştirmeden, şifre oluşturmadan veya kişisel bilgilerin kullanılmasına yönelik sözleşmeler imzalanmadan internette belli site ve uygulamalara giriş engellenmektedir. Bulunduğunuz sınırların dışında kalan tüm yerler yasaklanmıştır ve bu durumda hiçbir komuta izin verilmeyen bir önyüz sayfasında sabitlenir ve sıkışıp kalırız. Bu önyüz sayfaları, internetin geçiş kamplarıdır ve geçişine izin verilmeyenler burada hapsedilir. Google adresi olmadan belli ağlara girişe izin vermeyen uygulamaların, giriş izni için bir ara bölgede kullanıcıları hapsetmesi buna örnek verilebilir.

3.6. Sanal Göç Sistemleri

"Sanal göç" kararını etkileyen itme ve çekme faktörlerinin yanısıra sistemi ve işleyişi de fiziksel göçle önemli bir benzerlik göstermektedir. Sanal göç dalgaları, göçün zincerleme olarak gerçekleşmesi, göçmen ilişkiler ağı ile sosyal ağ teorisi arasındaki bağlantı, öncü göçmenler ile kanı önderleri arasındaki benzerlikler dikkate alındığında, gerçek dünyadan sanal dünyaya geçişin, fiziksel göçün tüm unsurlarını taşıyan yeni bir göç türü olduğu görülmektedir.

Göç Sistemleri Kuramı'nı geliştiren Faist'e göre göçün işleyişinin üç ana niteliği bulunmaktadır. Bunlardan ilki göç hareketinin tek seferlik bir hareket değil, bir kez başladığında bir sürece dönüşerek, sürekli kendini yenileyerek devam eden bir süreç olmasıdır. İkincisi, göç sisteminin insanlardan ziyade ülkeler arasındaki bağlar ve bağlantıların varlığı üzerine kurulmuş olmasıdır. Göç sistemi birbirine insan akışı ve karşı-insan akışlarıyla bağlı iki ya da daha fazla ulus-devlet içerir ve bu bağlar genellikle göç akınları başlamadan önce kurulmuştur. Üçüncüsü ise göçmen ilişkiler ağı, yani bir networkun varlığıdır (Güllüpınar, 2013: 112).

Göç sistemlerinin özelliklerinden ilki yani göçün sürekliliği "birikimli nedensellik" kavramıyla ilgilidir. Katılımcı çekme yöntemiyle sanal göç de tek seferlik bir hareket olmaktan çıkarak, göç dalgalarıyla sürekli kendini yenileyen bir sürece dönüşmektedir. İkinci özellik de, internet üzerinden erişim sağlanan sosyal ağların çok önceden kullanıcıların akışına izin verecek şekilde birbiriyle bağlantılı olarak yapılandırılmış olmasıdır. Üçüncüsü ise, toplumsal ilişkiler ağını esas alan bir networkun varlığı ve göçmenlerin bu ağ üzerinden ilişki kurarak dijital ortamlara uyum sürecinde karşılaşabilecekleri engelleri aşmalarıdır.

3.6.1 Katılımcı Çekme Yöntemi: Sanal Göç Dalgaları

Fiziksel göç, daha önce giden göçmenlerin ardından sanal göç dalgaları ile zincirleme bir biçimde gelişmektedir. Sanal göç de, daha önceki kullancıların diğerlerinin göç kararını destekleyen ve kolaylaştıran "katılımcı çekme yöntemi" ile göç dalgaları oluşturmasıyla süreklilik kazanmaktadır.

Göç sürecindeki herhangi bir değişim bütün göç sistemlerini etkiler, dolayısı ile göç döngüsel, birbirine bağlı, gelişim anlamında karmaşık ve kendi kendini değiştiren bir sisteme sahiptir (Magobunje, 1970: 4). Göçteki hareketlilik sürekli kendini yeniler ve giderek artan yoğun nüfus kitlelerini kendine çeker. Massey(1990)'e göre, göçün başlamasını takiben kendini devam ettirmek suretiyle zamanla daha yaygın hale gelmesi "birikimli nedensellik" özelliğinden kaynaklanır. Kendi kendini devam ettiren bir olgu olarak göç arttıkça, gelecekte daha da artması muhtemel hale gelir (Hagen-Zanker, 2008: 18). Göçün zincirleme olarak geliştiğini söyleyen Revinstein'e göre de, her bir göç dalgasının tetikleyici etki göstererek bir diğer bir göç dalgasını daha yaratmaktadır (Yalçın, 2004: 25). Zaman içinde bu ilişki ağları toplumun diğer katmanlarına da yayılmakta ve böylelikle göç hareketi sınırsız bir şekilde sürdürülmektedir (Abadan-Unat, 2006: 34).

Fiziksel göçte olduğu gibi sanal göçün işleyişi de zincirleme bir sistem içinde birikimsel olarak gerçeklemektedir. Ağa diğerlerinden çok daha önce katılan bireyler, diğerlerinin de dijital kentlere yönelmesini özendirecek demografik bir çekim gücü oluştururlar. Sanal göç, bir kez başladıktan sonra birikimli bir şeklide artar ve sanal coğrafyalara yerleşenler yeni göç dalgalarını tetiklerler ve diğerlerinin de ağa katılmasında rol oynarlar. Bu sistemin birikimselliğini sağlayan dört unsur bulunmaktadır; bunlardan ilki "*Yerinden Çıkartma*", ikincisi "Ç*ağrılma*", üçüncüsü "*Aşılanma Yatkınlığı*" ve son olarak da "Gözde Olan Etkisi"dir. Bunlar bir araya gelerek "Katılımcı Çekme Yöntemi"ni oluştururlar.

"*Yerinden çıkartma*"; sosyal ilişkilerde etkileşimin yerel bağlamdan çıkması ve zaman-mekân ilişkisinden bağımsız şekilde yeniden yapılandırılmasıdır (Giddens, 1990: 21). Shigeru Tanaka'ya göre de "yerinden çıkarma", insanların gömüldükleri mutlak yaşam biçimlerinden çıkarılmasıdır (Tanaka, 2018: 62). Dijital göçmenlerin de bulundukları yerden çıkarılmasında daha önce kurulmuş bağlantılar etkili olur. Zira göç hareketleri, göçten önce var olan ilişkiler temelinde ortaya çıkar (Çağlayan, 2006). Yeni kullanıcılar, eski kullanıcılar tarafından "çağrılarak" sanal göçün devam etmesini ve sistemin sürmesini sağlarlar.

Althusser göre "ideoloji ile dolayımlanmış "*çağırılma*" söz konusudur ve bu, bireylerin kendilerini belli bir yere konumlandırarak, belli bir duruma ekleyerek özne

olarak görmeleri sağlayan bir çağrılmadır. Zira medya tüm insanlara, kendilerine ait olduğunu sandıkları ideolojik bir dünya sunar (Güngör, 2016: 278). Bu çağrıya verilen olumlu cevap, "*Aşılanma Yatkınlığı*" ve "*Bando Etkisi*" ile yakından ilgilidir. Aşılanma yatkınlığı; başkalarının tutum ve davranışlarını kabul etme eğilimi ve inandırılmaya hazır olma halidir(Mutlu, 1995, 46). Bu durum Garbner'in ekme kuramında olduğu gibi, medyanın insanın zihinlerine ektiği fikirlerin zaman içerisinde kendi rızaları ile beslenerek gelişmesi olarak açıklanabilir. "Gözde olan etkisi (Bandwagon Effect)" ise diğerlerini belli bir görüşü kabul etmeye veya belli bir davranışa katılmaya teşvik eden ikna sürecidir. Bu etkinin esası "herkesin o davranışta bulunuyor" olmasının yarattığı yöneltici etkidir (Mutlu, 1995:145). Böylelikle sosyal medya "*katılımcı çekme yöntemi*" ile yeni üyelerin dolaşıma katılmasını sağlar. Yeni kullanıcılar da, tıpkı öncekiler gibi ağ dışındakilere yapacakları çağrılarla sistemin işleyişinin baş aktörleri olarak, kendilerinden sonrakilere rol modelliği yapacak şekilde yapıya eklemlenmektedir.

Göç akımları sadece fiziki dünyadan sanal dünyaya değil aynı zamanda ağ içindeki bir dijital ortamdan diğerine geçiş şeklinde de cereyan eder. Göçün basamaklı bir şekilde ilerlediğini söyleyen Ravenstein'in göç dalgaları ile seyrelen ve boşalan yerlerin yakın bölgelerden gelen göçmenlerce doldurulduğunu belirtir. Günümüzde bir sosyal platformdan diğerine geçiş yapan kullanıcılarda da benzer şeklide göç dalgaları oluşturmaktadır. İlk göç dalgasında facebook'a akın eden kullanıcıların sayısının giderek azaldığı ve bu kişilerin instagram gibi yeni dijital ortamları mesken tutuğu görülmektedir. Daha çekici olan yeni dijital coğrafyalara yönelim yeni bir göç dalgalarını beraberinde getirmekte ve giderek daha popüler ve cazip haline gelen bu ortamların nüfus yoğunluğu giderek kalabalıklaşmaktadır. Facebook gibi seyrelen ve boşalan sosyal medya platformları da sanal göç sürecine dışarıdan katılacak yeni göçmenlerce doldurulmaktadır.

3.6.2. Küresel Şebeke: Merkez-Çevre Kuramı

"Sanal göç", sadece eski göçmenlerin yenileri çağırması ile gerçekleşen bir süreç değildir, aynı zamanda küresel medya kuruluşlarının daha göç başlamadan önce kurduğu bağlantılar da şebekeler arasında dolaşıma izin vermektedir.

Göç insanlardan ziyade ülkeler arasındaki bağlar ve bağlantıların varlığı üzerine kurulmuştur. Karşılıklı göçmen değişimiyle bir ilişki zincirlerinin oluşmasına ve güçlenmesine imkân tanıyan bir sistem kurulur (Bean & Brown, 2015: 142). Göç sistemleri, göç alan ve veren ülkeler arasında göçün kontrolü ve göçmenlerin yerleştirilmeleriyle ilgili oluşan ilişki çerçevesindeki makro yapılar, dünya pazarının ekonomik politiğini, uluslararası pratik ve hukuksal ilişkileri içermektedir (Castles ve Miller, 1998: 24). İnternet ve bilgi işlem teknolojileri de, onları üreten şirketlerin kurduğu şebekelere göre şekillenmiştir. Net'in gelişiminin bu tarihi, Net'in kurumlar ve hükümetler tarafından kurulmuş ve sahip olunan bir fiziksel alan olduğu gerçeğine işaret etmektedir. Net'in ilk tarihi, Soğuk Savaş'ın araçsal rasyonalitesine ve Amerikan kültürel ve politik hegemonyası mücadelesine bağlıdır (Mahoney ve Haigh,2011). Net'in daha sonraki tarihi, şirketlerin küresel kapitalizmle ilişkili araçsallık biçimlerini empoze etmek için harekete geçtiğini göstermektedir (Habermas, 1987,1990). İnsanlar, bu şebekenin sunduğu dolaşım imkânları ölçüsünde sisteme dâhil olabilir. Sanal ağlar, dijital göçler başlamadan önce teknolojiyi elinde bulunduran internet devleri tarafından kurulmakta ve bu dolaşıma imkân verecek ilgili teknolojileri üretmektedir.

Merkez-Çevre Kuramı'na göre dünya merkez ve çevre olmak üzere ikiye ayrılmıştır ve bu ikili dünya birbirine ekonomik temelde bağımlı olarak var olabilir. Göç, genellikle çevreden merkeze doğrudur ve uluslararası göç, kapitalist gelişmenin neden olduğu kopma ve yer değiştirmelerinin doğal sonucudur. (Abadan-Unat, 2002: 15). Göç alan ve veren iki ülke arasında kurulan bu makro boyuttaki ilişkiler ve bu ilişkilerin sonucu olarak ortaya çıkan yapı, göçe ait bir sosyal hareketin organizasyonunu ve planlanmasını kolaylaştırmaktadır. Fakat bu kolaylaştırma ve organizasyona bağlı olarak göç alan veya zamanında göçmen almış ülkelerin kendi sınırlarını korumasını da gerektirmektedir (Zolberg, 1989:408). Bir uluslararası göç sisteminin merkezinde genellikle bir ülke ya da ülkeler grubundan oluşan alıcı bir bölge, bu bölgenin etrafında ise alışılmışın dışındaki büyüklüklerde göçmen akımları ile buraya bağlı olan bir dizi gönderici ülke bulunmaktadır (Fawcett, 1989: 671). Dolayısı ile sanal göç sisteminde, makro düzeyli yapılanlamalar ve düzenlemeler bulunmaktadır. Merkez ülkelerin yoğun göç olması gibi, daha iyi imkânlar sunan

merkezi sosyal ağlar da, internet kullanıcıların büyük bir bölümünü kendine çekmektedir.

Merkez-Çevre Kuramı'nın dengesizliklerin artacağına ilişkin tezi günümüzde "küresel dijital uçurum" olarak ifade edilen durumdur. BM tarafından hazırlanan rapora göre, "dünya bilgi ve iletişim teknolojilerinde (BİT)'in tecrit edilmiş toplulukların küresel ekonomiye entegrasyonunu arttırdığı belirtir. Ayrıca yüksek düzeyde, BİT katılımcısı ülkelerin sayısı ile düşük düzeyde BİT katılımcısı ülkelerin sayısı arasındaki belirgin fark, "küresel dijital uçurum" olarak adlandırılmıştır (Servaes&Lie, 2018: 81). Böylesine tek taraflı bir akış süreci ele alındığında ülkeler arası dengesizliklerin uzun vadede artacağı öngörülmüştür (Çakır, 2011:136). BM'nin 2001 tarihli İnsani Gelişme Raporu, internet erişiminde farklı seviyeler olduğu ve "dijital uçurumun" yalnızca uluslar arasında değil, aynı zamanda bölgeler arasında da büyük farklılıklar olabileceğini ortaya koymuştur. Kullanımın çeşitliliği ve erişim örüntüleri bir dizi bölgesel ve kültürel faktörden kaynaklanabileceği gibi interneti kullanmanın maliyeti de bu seviyeleri etkilemektedir. Kentsel ortamlarda erişim seviyesinin yüksek olması veya kültürel ve dilsel kısıtlamaların erişimi engelleyebildiği yapılar da bu duruma örnek gösterilebilir (Gray, 2003: 206). İnternet erişimindeki merkez ve çevre arasasındaki farklılıkların yol açacağı dijital uçurum, sanal göçün başka bir boyutunu göstermektedir. Erişim kolaylığı, sosyal medyaya akışların yönününü ve hacmini değiştirme potansiyeli ile sosyal topluluk sitelerinin nufüsundaki artışta önemli bir faktördür.

Bu kuram, bugün facebook, twetter gibi medya devlerinin merkez konumunun giderek daha da güçlenmesini sağlayan bir göç sisteminin varlığını göstermektedir. Bu büyük merkezlere yönelen kullanıcıların tüm bilgi ve eğitimlerine erişilebiliyor olması, verilerin bu merkezlerde birikerek toplanmasına dolayısı ile daha fazla güçlenmelerine sebep olmaktadır.

3.6.3. Göçmen İlişkiler Ağı - Network Kuramı

İnternet içerdiği bağlantılar nedeniyle göçmen ilişkileri ağına benzer bir yapı arz eder. Göç sosyolojisinin temel kuramlarından olan Network Kuramı (Göçmen ilişkiler ağı) incelendiğinde, iletişim kuramlarından Sosyal Ağ Teorisi ile büyük

benzerlik taşıdığı ve yapı, işleyiş, örgütlenme bakımından birbirlerinden farkı olmadığı görülmektedir.

"*Göçmen İlişkiler Ağı*", göçmenlerin terk ettikleri kendi ülkeleri ile yerleştikleri yeni ülkelerdeki göçmenler ve göçmen olmayan diğer kişiler arasında ortak ilişkileri ve bağları esas alır (Abadan-Unat, 2006: 34). Göçmen ağlarının en önemli ayırt edici özelliği, göçe sebep olabilecek unsurlarla beraber, göç sürecinin devamına etki eden ve sürece muhatap tüm bireyleri ve coğrafyaları birbirine bağlayan bir yapısı olmasıdır (Boyd, 1989:650,651). Göçmenler, geride bıraktıkları çevreye ve düzene benzer yapıda bir mikro düzeni yeni göç ettikleri coğrafyada kurma eğiliminde oldukları gibi bu tecrübeyi daha önce yaşamış olanlar sonradan gelenlere yardımcı olma eğilimindedirler (Görgün, 2017: 1324). Öncü göçmenler, göç tecrübelerini kullanarak göç sürecine katılmak isteyen yeni kişilerin engelleri daha kolaylıkla aşmasını sağlayacak şeklide varış noktalarında göçmenler için yeni iletişim kanalları ve topluluklar oluşturur (Goss ve Lindquist, 1995:324). "Göçmen ilişkiler ağı" göç sürecini daha kolay ve olanaklı hale getirmek için insanların ihtiyaç duyduğu bağlantı türlerini sağlar ve bu sayede daha önce göç edenlerle potansiyel göç ediciler birbirlerine bağlanmış olurlar (Boyd, 1989: 650,651). Kurulan bu ağ sayesinde yeni göç dalgaları, zincirleme göçler oluşur. Zamanla kurulan bu ağ kurumsallaşır ve kendini üretmeye devam eder (Güllüpınar, 2013: 117).

"Sosyal Ağ Teorisi"nde de benzer şekilde, bilginin ağa üye kişiler arasında paylaşılmasını ve üyeler arasında yayılmasını sağlayan bir yapı söz konusudur (Phillips, 1998: 330). İletişim ağı, belli bir düzeni olan iletişim akışlarıyla birbirlerine bağlanan bir bireyler ya da örgütler kümesidir (Rogers 1986'dan aktaran Mutlu, 1995:169).

> "Sosyal Ağ Teorisi, bir bağlantıyı paylaşanlarla diğer kullanıcıların listesinin birbirine eklemesi sağlayan web tabanlı servis olarak tanımlanmaktadır. Sosyal ağlar, kitlelerle bağlantı kurmak için sistemde bulunan profilin paylaşılmasına olanak tanır ve bir bağlantıyı paylaşanlarla diğer kullanıcıların listesinin birbirine etlenmesinin sağlar. Bir sosyal ağ, bir dizi insanın, kurumun ya da arkadaşlık, çalışma ya da bilgi değişimine ilişkin diğer sosyal ilişkide bulunan gruplar ve uzmanlığı, kaynakları ve bilgiyi paylaşarak, arzu edilen sonuçları başarmak için etkileşimler olarak tanımlanmaktadır" (Vural ve Bat, 2010: 3355).

Göç sürecine katılan bireyler, ekonomik eşitsizlikler ve göç alan ülkelerin kabul etme politikaları engelleri aşmak için stratejiler geliştirirler. Bu engellerin aşılmasında göçmenlerin oluşturduğu network önemli faktördür (Bean & Brown, 2015: 142). Örneğin facebook'ta arkadaşlık kurduğunuz birinin kendi arkadaş gurubu da olduğu gibi sizin facebook alanınıza eklenmiş olur. Her yeni arkadaşın kendi arkadaş grubuyla birlikte birinin iletişim ortamına dâhil olması zincirleme bir iletişimsel işleyişin gerçekleşmesini, sanal sosyal alanın yatay düzlemde genişlemesini sağlar (Güngör, 2016: 293). Dijital göçmenler de, sanal coğrafyalarda edindikleri tecrübelerini ağa yeni katılacak kişilere aktarır, sanal dünyanın prosedürlerini, hatta dil ve söylem özelliklerini yeni gelecek olanlarla paylaşırlar.

Dijk'e göre, "sanal topluluklar" gerçek ortamda bir araya gelmelerine imkân bulunmayan bireylerin, zamandan ve mekândan bağımsız olarak internet ortamında oluşan sosyal örgütlenmelerdir. Wellman da, sanal toplulukları; internet uygulamaları sonucu ortaya çıkan, aidiyet hissi sağlayan sosyal ağlar olarak tanımlayarak, toplum yapısının yerini sosyal ağlara bıraktığını söylemiştir (Haberli, 2012.) Sosyal ağlar günümüzde internet tabanlı olsa da, aslında yeni bir olgu değildir ve tarihin her döneminde toplumun şekillenmesinde etkili olmuştur. Sanal topluluklar, adeta göçmen ilişkiler ağında olduğu gibi belli bir network üzerinden örgütlenir. Jenkins'in de belirttiği gibi, bir içeriğin çeşitli medya ortamları üzerinden yayılması(yakınsama) ile hedef kitleler, çeşitli medya iletişim araçları arasında işbirliği yaparak deneyiminin peşinden gitmekte ve bu dünya içinde göçebe bir yaşamı tercih etmektir (Jenkins, 2006: 16).

İnsanların yeni bir yer arayışında gidilecek ortamın özelliklerini göçmen ilişkiler ağı ile diğerlerine yayılır ve diğerlerini de peşinden sürükler. Bu network üzerinden yayılan bilgiler ve bu ağdaki kişilerle kurulan ilişkiler, göçmenlerin gittikleri yerde yeni topluluklar kurmasını sağlar.

3.6.3.1. Öncü Göçmenler/Kanı Önderleri

Göçmen ilişiler ağındaki öncü göçmenler ile iletişimde kanı önderleri olarak ifade ettiğimiz kişiler, diğerlerini yönlendirmek bakımından aynı misyona sahiptirler. Başka bir ifadeyle söyleycek olursak, öncüller, esasında bir tür kanaat önderleridir.

Lazarfeld ve arkadaşları da, toplumsal ilişkiler örüntüsü içinde kişisel etki sahibi olanları "kanı önderleri" olarak adlandırmışlardır. Kanı önderinin en belirgin özelliği, yüksek statü sahibi kimseler olduğu kadar kitle iletişim araçlarının daha fazla kullanan insanlar olmalarıdır (Lazarfeld, 1944'ten akt. Mutlu, 2015: 201).

Tıpkı öncü göçmenlerin sonradan gelenler için örnek oluşturdukları gibi, kullanıcı önderler de ağa yeni katılacak bireyler için rol model olmaktadır.

> "Öncü kullanıcılar, hem içerik üreticilerinin hem de izleyicilerin interneti kullanırken mobilleştirebilecekleri beceriler ve uzmanlık ile bağlantıların etkisine aracılık ederler. Bazı içerik sağlayıcılar ve içerik kullanıcıları medyadan diğerlerinden daha iyi yararlanma şansına sahiptir. İlgili know-how, üreticilerin materyallerine dikkat çekmelerine yardımcı olurlar. Medya hakkında bilgi sahibi olmak, kullanıcıları yanıltıcı ve zararlı içeriklerin yanlarına getirmede yardımcı olur" (Tsui and Turow, 2008: 85).

Yeniliklerin yayılmasında, yeniliğin benimsenme süreci zamansal konumlarına göre "yenilikçiler", "ilk benimseyenler", "ilk çoğunluk", "geç çoğunluk" ve "ağırcanlılar" olmak üzere farklı kategorilere ayrılır. Yenilikçiler riskleri göze alabilen insanlardır. Bunlar genellikle çevrelerindekilerin öğüt almak için başvurdukları kişilerdir. İlk çoğunluk, karar verirken uzun uzun düşünen ve bir sonraki kategori için önemli bir bağ oluşturan kişilerdir(Rogers'ten akt. Mutlu, 1995: 369).

Bunlar öncü göçmenler gibi yeninin tanıtılmasında, benimsenmesinde yayılmasında sonradan gelenler için önderlik ederler. Evvela bu yeni unsurun kabulünde rol oynayan ilk öncülerin onu benimsemesi ve kabul etmesi safhası, ardından bu öncüler tarafından topluma intikal eden yeni kültür unsurunun diğer fertler tarafından da benimsenip kabul edilmesi ve sonrasında yayılma süreci gelmektedir (Turhan, 1972: 66). Yeni bir yere alışma, uyum ve entegrasyon açısından öncü göçmenlerin oynadığı rol, kanaat önderlerinin yeniliğin benimsenmesi ve yayılmasında aldığı rolle aynıdır.

Göçün beraberinde getireceği hukuksal ve sosyal belirsizlik, göç mesafesi, katı göç kanunları, ulaşım için ödenecek bedel ve ulaşım imkânları gibi göçü engelleyici mikro ve makro engeller de vardır (Todaro, 1980: 17–18). Sanal göçte de, sanal topluluklara kabul edilmek için belli yasal kotaları aşma veya özel davetle üyelik gibi birtakım engeller sözkonusudur. Göçün önündeki engelleri aşmak, geçişe

engel prosedürleri aşmak, gecikmeyi önlemek için "sanal geçiş algoritmaları" kullanılır.

Aşılması gereken engellerin içinde en önemlisi ise göçün maliyetidir. Göçün neden olacağı maliyetin düşürülmesi ve bu konudaki zorlukların giderilmesinde göçmen ilişkileri önemli rol oynar. Sanal göçte de, maliyetlerin düşürülmesi için "sanal geçiş algoritması" kullanılır. Sanal ağlarda taşıma sırasında performans kaybını önlemek, gecikmeyi önlemek ve taşıma maliyetlerini mümkün olduğunca düşük tutmak için çeşitli çalışmalar yürütülmektedir. Bunlardan biri de "Minimum Yayılma Ağacı" (MST)'dır. MST, ağ geçişi için en kısa sürede, minimum maliyetle maksimum etki sağlayan bir göç işlemi gerçekleştirilmesine dayanır(Demiral&Demirci, 2017:1). Dolayısı ile göçmen ilişkiler ağı da "minimum yayılma ağacı" gibi, maliyetlerin düşürülmesi bakımından bilgi paylaşımına ve yayılmasına imkân veren bir network oluşturur.

3.6.3.2. Network'un Rizomik Bağlantıları

Network Kuramı olarak da ifade edilen Göçmen İlişkiler Ağı'nda öncü göçmenler göçün sürekliliği için temel bir öneme sahiptir. Öncüller, eski ile yeni arasında, bağlantıları sağlayan köprü vazifesi görürler. Bu köprüler, göç yollarının ve geçiş kanalları arasındaki bağlantıları ve göç trafiğini sürekli canlı tutar. İnternette de bu bağlantılar hiperlinkler aracılığı ile kurulur ve yeni akışlar için devamlılığı sağlarlar.

> "Köprü oluşturma tek bir kişiyi esas alır ama onu tıklamasıyla başkalarının bilgi uzayında yapacakları gezinmeye yardımcı olur. Köprüler; e-posta ve anlık mesajlar aracılığıyla yapılan paylaşımla mevcut ilişkileri güçlendirirler. Köprüler başkalarına yönlendirme işlevi ile yeni çevrimiçi ilişkiler kurulmasını sağlar. İnternet köprüleri sosyal bir unsur olarak hareket eder ve kullanıcıların arkadaşlarını sormalarını isteyen bir site her zaman sosyal ağ köprüsü oluşturur" (Tsui and Turow, 2008: 227).

Bunlar hiperliklerdir ve sadece Web dünyasında bilgi yayılmasına yardımcı olmakla kalmaz aynı zamanda birçok bireyi kolektif ilişkiler için bir araya getirir. Hiperlikler/köprüler dünyadaki yansımaları sosyal bir şekilde paylaşmaya izin verir

ve aynı zamanda ve hangi topluluğa ait olunduğunu gösterir (Tsui and Turow, 2008: 244).

World Wide Web (WWW)'deki hiperlinkleri *"rizomik bağlantılar*" olarak görebiliriz. Deleuze'e göre elektronik iletişim ağı olarak internet "rizomik bağlantılar" oluşturarak siber âlemde arzu kanalları oluşturur. Ağların birbirine dokunup yeni bağlantılar kurmasıyla birlikte insan dijital dünyada kişisel arzunun nesnesi haline gelir. İnternet ağları içinde kaybolan ve kendi doğru bağlantılarını kurma çabasıyla hesapsızca akan arzular yeni gerçekliklere kapı aralar. Artık toplumsal bir beden halini alan ekran, geçirgen, saydam, şeffaf türedi bedenler üretir. (Deleuze'den akt. Kara, 2017: 15). Değişim ve yeni olanın deneyimlenmesi arzusu, bireylerin sanal göç kararında belirleyicidir. Hiperlinkler tarafından oluşturulan bağlantılar, yeni göçmenleri kendine çeken arzu kanalları oluşturur.

Kara'nın belirttiği gibi, ekran yeni bir toplumsal beden üretmektedir. Aygıtlarların devimini sağlayan bir düzenek olarak makinenin internet gibi büyük bir makinaya dönüşmesiyle arzu bir virüs gibi yayılır. Sosyal ağlar içinde gerekleştirilen yepyeni toplumsallıklarımız dijital alanlarımızı genişletirken ekranın ürettiği yapay arzularımız, facebook, instagram, twitter, snapchat vb. uygulamalarla daha da kışkırtılır. (Kara, 2017: 16). Tıpkı bir göçmenin gideceği yeni yerde yeni bir kimlikle yeniden varolmamasına benzer bir arzuyla, sosyal medyada sanal kimliklerimiz ile yeni bir yer edinmenin büyüsüne kapılırız. Deleuze'nin söz ettiği arzu kodları çözülmüş kültürel bir obje olmanın ötesinde inşa olmaya muktedir olmaktan çok uzak, yersiz yurtsuzlaşmış bir arzudur. Sanal ve popüler olanın peşine takılır, gerek olandan sanal olana gerçenkleşen büyük göç hareketinin bir parçası oluruz(Kara, 2017: 16). İnternet tarafiğinin oluşturulan bu arzu kanalları ile sürekli canlı tutulması ile sanal göç zincirleme olarak ilerler. Dijital medya, yeni bir yer ve aidiyet vaadiyle çağırdığı insanları sanal kimlikleri ile nesneleştirerek sistemin parçası haline getirir ve sanal kitle diğerlerini de popüler olanın içine çekmek için araç alarak kullanılır.

Özetle sanal göç sistemi; zincirleme göç ve göç dalgaları ile sürekli kendini yenileyerek devam eden, facebook, twitter, google gibi teknoloji devlerinin daha önce kurulmuş bağlantılar ile kullanıcı akışını yönlendirmesi ve yeni göçmenlerin öncü göçmenler ile kurdukları bağlantı ile göç sürecinin kolaylaşması üzerine

kurulmuştur. Sanal dünyaya göç bir kez başladıktan sonra sürekli artarak daha yoğun nüfus kitlelerini çekmektedir. Sosyal ağlar dijital göçler başlamadan önce teknolojiyi elinde bulunduran internet devleri tarafından kurulup yapılandırılmaktadır. Dijital göçmenlerin bu ağlara kabul edilmek için belli yasal kotaları aşması gerekmektedir. Ayrıca, öncü kullanıcıların da katkısıyla oluşturulan bir göçmen networku üzerinden özel davet, üyelik ve yeni ortamla ilgili bilgiler paylaşılmaktadır.

3.7. Sanal Göçün Evreleri: Hareketlilik Geçiş Hipotezi

Daha önceki bölümlerde değinildiği gibi Sanal Hareketlilik teknolojileri mobilizasyonun yaygınlaşmasında lokomotif görevi görür. Zelinsky'nin bireysel hareketlilikteki gelişimden yola çıkarak göçün evrelerini tespit etmesi gibi, bu modelden yola çıkarak sanal göçün evrelerine dair bir öngörüde bulunmak mümkündür.

W. Zelinsky, göç hareketleri ve sosyal değişim arasındaki ilişkinin geniş bir zaman aralığında incelenmesi gerektiğine dayanarak "Hareketlilik Geçiş Hipotezi"ni geliştirmiştir. Yakın geçmişte mekân-zaman doğrultusunda ortaya çıkan bireysel hareketliliklerin gelişimini inceleyerek, toplumların gelişme düzeyleri ile birlikte bu düzeylere göre meydana gelen beş göç aşaması olduğunu söyler. Ona göre; modernite öncesi birinci aşamada geleneksel toplumda, yerleşme amacı güdülmeyen sınırlı bir dolaşım söz konusudur. İkinci aşamada, kırsal alanlardan kente doğru kentsel hareketliliği içeren erken geçiş toplumunun göçü vardır. Üçüncü aşama, kent-kent göçünün, kır-kent göçünü aştığı geç geçiş toplumunun hareketliliğini içerir. Dördüncü aşama ise kentler arasındaki göçmen hareketliğinin çok yoğunlaştığı ileri toplumdaki göçtür. Beşinci aşamada ise, geleceğin süper toplumunun göçü vardır ve iletişim ve ulaşım sistemlerinin gelişmesiyle göçün neredeyse tamamı kent içi ya da kentler arasında gerçekleşir (Zelinsky 1971'den akt. Lewis, 1982: 23).

Sanal göçte de ilk aşamayı, yerleşme amacının güdülmediği ve sadece sınırlı dolaşımın olduğu 1980-1990 arası dönem olduğu söyleyebiliriz. Zira Sparklan'e göre 1980'lerin başlarına net zaten vardı ve bilim adamları, askeri mühendisler ve birbiriyle bağlantılı çalışmak zorunda olan iş insanları bir araya getiriyordu

(Sparcklen, 2015: 14). Bu dönem, netin ilk ortaya çıktığı ancak toplumun tüm kesimlerine henüz yayılmadığı, kısıtlı bir kullanım alanı olan dönemdir.

İkinci aşama olan erken geçiş toplumu ise yavaş yavaş gerçek dünyadan sanal dünyaya giderek artan bir hareketlilik vardır. Bu aşama, Net'in gündelik hayata yayılmaya başladığı 1990- 2000 arasındaki dönemi kapsamaktadır. Dahlberg(2005)'e göre 1990'ların sonunda Net, özellikle batı toplumlarında günlük hayatın bir parçası haline gelmiş ve Net'in öğrenilmesi ve kullanılması giderek yaygınlaşmıştır. Geniş bantları ve büyük dosyaları indirmelerine izin veren diğer sistemleri kullanarak 2000'lerin ortalarında ortaya çıkmıştır.

Üçüncü aşamada 2000'lerden itibaren başlayan ve içinde bulunduğumuz dönemdir. Bu dönemin başında, videoları ve diğer büyük videoları paylaşmak ve indirmek, herhangi bir ev kullanıcısı için kolaylaşmıştır(Mahoney ve Haigh, 2011). Bireylerin arkadaş edinmesine, yeni şeyler öğrenmesine ve popüler kültürün marjinalleştirilmiş yönleri üzerinde tartışmasına imkân sağlayan bir ortam vardır. (Sparcklen, 2015: 139). 2010'lardan itibaren de telefon gibi mobil cihazlar aracılığıyla Net'e erişim yaygın hale gelmiştir. Bu mobil cihazlar, geniş bant özellikli PC'lerin hızı ve kapasitesine sahipti, ancak hem erişim kolaylığı hem de öznel modaya uygunluk sağlamıştır(Sparcklen, 2015: 15). Bu dönem, ağ içindeki hareketliliğin yani iç göçün dışarıdan gelen yeni kullanıcıların hareketliliğini yani dış göçü aştığı dönemi ifade etmektedir. Zelinsky'in "geç geçiş toplumu" olarak ifade ettiği bu dönemde göç, kentler arasında gerçekleşen göç, kır-kent göçünün yarısını aşmıştır. 2018 statistiklerine göre, dünya nüfusunun yarısından fazlasının internet kullanıcısı olduğundan hareket edersek, şu anda sanal göçte üçüncü aşamada olduğumuz söylenebilir.

Dördüncü aşama ise göçmenlerin tümüyle entegre olduğu aşamadır. Bu da, X ve Y kuşaklarının dijital göçmen olarak sisteme entegre olması ve çevrimiçi hareketliliğin çok yoğunlaştığı bir döneme işaret etmektedir. Beşinci aşamanın ise göçün tümüyle ağ içinde gerçekleştiği, tüm kullanıcıların dijital dünyaya doğanlardan oluşacağı, Z kuşağının yani dijital yerlilerin egemenliğindeki süper toplum aşaması olacağı öngörülmektedir.

3.8. Kent Modelinin Türevi Olarak Sosyal Medya

Dijitalleşme, sürecinde yaşanan toplumsal değişimi anlamak için tarihte büyük dönöşümlerin yaşandığı dönemlerin de analiz edilmesi gerekmektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin toplumdaki ilişki biçiminin değişmesine etki ederek toplumsal yapıyı dönüştürmeleri nedeniyle Sanayi Devrimi ile aynı etkiye sahip olduğunu söyleyen Castelss(2000:110)'in bu görüşünden hereket ettiğimizde, nedenleri ve sonuçları itibariyle Dijitalleşme süreci ile Sanayileşme süreci arasında benzerlikler olduğu görülmektedir. Herşeyden önce Sanayi Devirimi'nde teknoloji ile birilikte, göç ve kentleşme toplumsal değişime etki eden temel faktörlerdir. Bu bağlamda, dijital çağın yeni yerleşim yerleri olan sanal mekânların ve özellikle de sosyal medyanın kent modelinin türevi olduğu varsayımından hareketle, bu süreçler arasındaki benzerlikler incelenecektir. Göçle birilikte şekillenen kentler gibi, sanal göç ile giderek büyüyen bir sosyal medyanın varlığı, dijitalleşme ve sanayileşme dönemi arasındaki Castells'in işaret ettiği bağlantının somut bir zemine oturmasını sağlayacaktır.

Sanayi Devrimi'nde teknik icatların ve yeni makine türlerinin çok geniş çaplı birtakım sosyal ve ekonomik değişiklere yol açtığını belirten Giddens da, bu değişikliklerin en önemlisinin kitle halinde kırsal alandan durmaksızın kentlere ve büyüyen sanayi sektörüne göç edilmesi olduğunu söyler (Giddens, 1995: 15). Sanayi Devrimi aynı zamanda kentsel bir devrimdir ve kentsel yaşantının özünü "*hareketlilik*" oluşturur (Sennett, 2016: 180). Bugünkü mobil toplum ve hareket anlayışımızdaki dönüşüm Williams(1973)'ın da işaret ettiği gibi, sadece dünyanın metropolleşmesiyle değil, aynı zamanda kent modelinin çağdaş dünyanın modeli haline gelmesiyle derinden bağlantılıdır. Bu bakımdan Dijital Devrim ile birlikte yaşanan toplumsal değişimi anlamak için sanayileşmenin getirdiği kentleşme sürecini incelemek gerekmektedir.

Kentsel hareketliliğin itici unsuru göçtür. Kentin biçimlenmesini, kurumların oluşmasını ve davranış kalıplarının ve kültürün şekillenmesinde göç, en temel unsurlardan biridir. Lefebvre (1991)'ye göre 19. yy sonunda tüm topluma yayılan sanayi merkezleri kenti çekim merkezi haline getirmiş ve köylüler bulundukları yerin olanaklarının kent yaşamı karşısında gerilemesi yüzünden kentlere göç etmeye

başlamışlardır (Oskay, 2014: 234). Göçle birlikte kentin hareketlilik kazanması gibi dijitalleşme de hareketliliği beraberinde getirir. Yeni iletişim teknolojileri, insanlara sadece fiziksel mesafeleri aşarak hızlı iletişim kurma imkânı sağlamakla kalmaz aynı zamanda kullanıcılarını hareketlendirici bir özellik ortaya çıkarır(Gardner ve Davis 2014: 35).Hareket anlayışımızın fiziksel olandan zihinsel olana doğru genişlemesine ve değişmesine yol açan dijitalleşme, kent modelinin ve hareketlendirici özelliğinin günümüzdeki örneğidir.

Göçle birlikte gelen en büyük problemlerden biri kentlerdeki hızlı nüfus artışı ve bunun ortaya çıkardığı sorunlardır. Bugün internet ve sosyal medya kullanıcılarının sayısı hızla artmaktadır. We Are Social 2018 Dünya İnternet, Sosyal Medya ve Mobil Kullanıcı İstatistiklerine göre, dünya nüfusunun 7,5 milyar olduğu ve kentleşme oranının yüzde 55 olduğu, internet kullanıcılarının 4 milyar olduğu ve nüfusun yüzde 53'ne tekabül ettiği belirtilmektedir. Bu oranlar kentleşme nüfusu ile internet kullanımı arasındaki artış arasındaki korelâsyonu göstermesi bakımından önemlidir. Raporda ayrıca internet kullananların içinde sosyal medya kullanıcı sayısının 3.2 milyara ulaştığı belirtilmektedir. Sosyal medyanın kullanımındaki bu artış, kentleşme ile paralel gitmektedir. Bu durum teknolojiye erişim imkânlarına sahip olan kentli nüfusun internet ve sosyal medyaya yöneldiğinin de bir göstergesidir. Diğer taraftan bir zamanlar yeni bir yaşam umuduyla kırdan kente göç eden insanların bugün de yeni bir yer arayışı içinde sanal mekânlara yöneldiğinin de bir işaretidir.

Kentleşme sürecinde, yeni yerleşim yerine duyulan ihtiyaç, bu ihtiyaca kamu otoritesinin karşılık verememesi ve bunun sonucunda plansız yeni yerleşim yeri açılması çarpık kentleşme, kaçak yapılaşma gibi yeni bir sorunun ortaya çıkmasına zemin hazırlar (Kıray, 1998: 92). Modern kent hayatının beraberinde getirdiği stres, kaos, bunalıma mevcut sistemin çözüm üretemeyişi, insanların bu sorunları aşabileceği ve yeni aidiyetler edinebileceği yeni yerlere olan ihtiyacını arttırmaktadır. Yeni etkileşim yerlerine duyulan ihtiyaç da, dijital ortamları ve sosyal medyayı giderek daha çekici kılmaktadır. Tıpkı kentler gibi ağ nüfusunun hızla artması da yapılaşmaya sorunlarına ve yasadışı birtakım oluşumlara yol açmaktadır. İzinsiz kurulan siteler, "elektronik gettolar", ağ trafiği sorunları, veri atıkları gibi sorunlar

dijitalleşmenin getirdiği sorunlara örnek verilebilir. Ağın demografisinde yaşanan değişim, yeni yerleşim yerlerine duyulan ihtiyacın yanı sıra etkileşim sistemlerini de dönüştürür. Ekinci&Tuncel(2015: 17-18)'in de ifade ettiği gibi, demografik yapının değişmesi, yeni bir çevrenin ve yeni ilişki biçimlerinin ortaya çıkmasına, bireyselleşme düzeyinin arttırmasına ve hızlı büyümeden dolayı bir takım gerilimlerin oluşmasına ve toplumsal alanda birçok kırılmanın yaşanmasına neden olur. Dolayısı ile gerçek dünyadan sanal dünyaya yönelen hareketlilik, sadece sebepleri bakımından değil sonuçları itibarıyla da göçle aynı etkilere sahiptir.

Daha iyi yaşam koşulları nedeniyle insanların kente göç etmeleri gibi, bugün de insanlar gerçek yaşamdaki birtakım kısıtlamaları aşmak için giderek yaygınlaşan dijital teknolojilerin çekim merkezi haline getirdiği sosyal medyaya yönelmektedir. "Kentsel Devrim"in beraberinde yeni mekânlar ve yeni bir toplum oluşturması gibi "Dijital Devrim" de, sadece iletişim için yeni mekânlar üretmekle kalmaz, tutum ve davranışlarımızı etkileyerek yeni bir yaşam biçimin ve mobil toplumun oluşumuna zemin hazırlar. Tredinnick (2008: 48)'e göre de, sanal dünya, tıpkı yerleşik kentsel çevre gibi yapay olarak birçok yöne sahiptir, birini gerçek ve diğerini yapay olarak etiketlemek, referanssal bir yanılgıyı sürdürmektir; onları gerçek ve yapay kılan şey, yalnızca ayrımdaki ısrarımızdır.

Sosyal medya, kent modelinin türevidir ve hem yapısal özellikleri hem de işlevsel özellikleri bakımından kent modelinin yansımasıdır. "Yapısal benzerlikler"; mekânsal düzenleme, mimari ve haritalama gibi web'in inşasına ve işleyişine ilişkin yapısal özellikleri içermektedir. "İşlevsel benzerlikler" ise bireysel, toplumsal ve kültürel özelliklere ve bunlara etki eden süreçleri kapsamaktadır.

3.8.1. Kent Modeli ile Yapısal Benzerlikler

"Dijitalleşme" modern kentin bir kutbudur ve bu nedenle, çeşitli kentsel kurumların işleyişi ile özdeşleşmiştir. Dijitalleştirme öte yandan kentin sanal düzenlemesi anlamına gelir. "Dijital Şehir" kentsel hizmetlerdeki dijitalleşmeyi, "Sanal Şehir" ise gerçek kentin bir bileşeni ve siber alandaki temsili olarak inşa edilmesini ifade eder (Laguerre; 2005: 13). Bu iki kavram kentleşme ve dijitalleşme arasındaki yakın bağlantıyı göstermesi bakımından önemlidir. "Sosyal medyanın

kent modelinin türevi" olmasından kast edilen kentin yapılanması ve işlevinin model alınmasıdır.

Coğrafi olsun ya da olmasın, bir bağlanmanın yapısal bileşenlerini incelemek için kitlenin özelliklerini ve ağların kurucu bileşenlerini anlamamız gerekir (Tsui and Turow, 2008: 47). Bugün sosyal medyaya baktığımızda, kentsel mimari ve mekânsal düzenleme, kamusal alanlar, kentsel haritalama, hizmetlere erişim, ekonomi ve tüketim ilişkileri ve daha pek çok özelliğin kent modelini yansıttığı görülmektedir. Web tabanlı haritalamadan, net'tin çekim gücü ve mıknatıslanma özelliğine, ağ trafiğinden güvenlik önlemleri gibi ortak bileşenler ile sosyal medyan kent modelinin bir tezahürüdür.

3.8.1.1. Ağ Mimarisi ve Web Trafiği

Kentin ve internetin ortak bileşenleri; hızlandırma, kolaylaştırma, depolama, köprü oluşturma, dağıtım ve dolaşımdır. Kentin mimarisinin sahip olduğu bu bileşenler, aynı zamanda ağ mimarisinde de görülmektedir. Fisher (2010: 51)'in de belirttiği gibi "yeni ağ mimarisini anlamak için dijital söylemdeki bazı kavramlar çok açıklayıcıdır". Siber uzayda çevrimiçi şehirler, "bilgi otobanları", "elektronik köyler", hipergerçek bağlantılar/yollar, hiperlik/köprüler, şifreli siteler, güvenlik duvarları, sanal oyun parkları, sanal alışveriş mağazaları, sanal terminaller aslında dijital dünyayı kentsel modeli esas olarak inşa ettiğimizin göstergeleridir.

Sanal topluluk için ağ vizyonunun gelişiminde "*bilgi otoyolu*" ve "*elektronik köy*" konsepti benimsenmiştir. Electronic Village'ın amacı, "bir ortam yaratarak yer ve topluluğunun hissini arttırmaktı ve böylece vatandaşların çeşitli elektronik iletişim araçlarını kullanarak iş, sosyal, boş zaman ve toplum etkinliklerine katılabileceği bir "yer" oluşturuldu (Wilhelm, 2002: 133). "Bilgi otoyolu" ise her çeşit içeriğin bir şekilde evimize girmesini ve her yere buradan bağlantı kurmamızı sağlamıştır. Kelimenin tam anlamıyla herkes, potansiyel olarak bir yayıncı haline getirilmiştir (Godwin, 2003: 71). Lee Smith, henüz 1990'larda iken, ulaşım hareket noktasından yola çıkılarak "*enformasyon otobanı*"ndan bahseder, televizyonu geniş bir ulusa elektronik iletişim otobanı sağlamanın yolu olarak görür. Ardından "süper otoban", "veri otobanı" ve "infoban" dijitalin de çeşitlemeleri kalkışa geçmiştir (Brigss ve

Burke, 2011: 298). "*Bilgi Otoyolu*"nun (Informatıon Superhıghway) şehir genişletme planlarına göre düzenlediğini belirten Wilhelm göre,

> "Toplu erişim istasyonları ile bilgi süper otoyolunu mahalleye getirmek amaçlanır. Bunun için okulların, kütüphanelerin ve toplum merkezlerinin genç ve yaşlı, zengin ve yoksul demeden herkesin Superhighway'e uygun bir şekilde erişebileceği yerlere bağlanmasıyla sağlanır. Kamu erişim noktalarını, gelişmiş bilgi ve iletişim teknolojilerine bağlayarak bir topluluk oluşturulur" (Wilhelm, 2002: 117).

Web'in ağ yapısı, trafikte en küçük çıkışların bile önemli bir rol oynadığı bir "ekosistem" gibidir. Bütün trafik şebekesi, hipermarketler, sosyal donatılar ve kentin diğer kamusal mekânlarının yerleşim düzeni, web mimarisinde olduğu gibi, linklerin kesiştiği ana terminallerdir (Tsui and Turow, 2008: 270). Bu, kentin trafik ağı ile büyük benzerlik gösterir. Web içeriğini alt kategorilere ayırmak için geniş kapsamlı çevrimiçi trafik modelleri ile güçlendirme yapılmıştır. Web trafiği verileri, internetin ve medya dolaşım şekillerinin site trafiğiyle karşılaştırılmasını sağlamaktadır (Tsui and Turow, 2008: 276). Kentte geçilen ve dolaşılan yerler, oturulan yerlerden daha fazla önem kazanır ve "mesken tutma" yok olur (Lefebvre, 2015: 100). "Dolaşım" sadece kentin değil aynı zamanda dijitalleşmenin de temel unsurudur. Noyce, mikroişlemcinin amacını, otomobil ile karşılaştırarak "en kısa yoldan buradan oraya gitmek" olarak tanımlamıştır (Brigss ve Burke, 2011:301). En kısa yoldan ve hızlı erişim sağlayan yollar, köprüler ve otobanlar İnternette karşımıza linkler, hızlı geçiş sağlayan hiperlinkler ve infoban olarak çıkmaktadır.

Sosyal ağlar kitlesel iletişimi gerçekleştirmeyi hızlandırma ve kolaylaştırma özelliğine sahiptir. Çok sayıda kişiye erişme, bilgiyi geniş kitlelere ulaştırma ve sayısız ağlara bağlanma imkânı verir (Catells, 2013: 21). Bu nedenle hızla artan internet nüfusunun beraberinde getirdiği sorunları aşmak için yine kent modelinden yararlanılır ve kentsel sorunlarına üretilen çözüm önerileri devreye girer. Örneğin kalabalıklaşan kent trafiği için geçiş, bağlantı ve belli alanlara giriş için kademeli bir erişim tercih edildiği gibi, internet sağlayıcıları da artık tüm internet trafiğine eşit davranmaz ve son kullanıcıların ücret ödeyip ödemediklerine göre Web sitelerine farklı erişim olanakları sunar (Tsui and Turow, 2008: 221). Kablo sağlayıcıları tarafından benimsenen model, kullanıcıların önceden satın aldıkları paketler ile kentsel hizmetlere erişimin sağlanmasıdır. Daha hızlı giriş için daha yüksek ücret

ödenmesi gereken mekânlar, otobanlar ve kamusal alanlar bunun sadece bir örneğidir (Tsui and Turow, 2008: 222).

Kent üretimin ve tüketimin depolama alanıdır, başka bir değişle ürün, mal ve hizmetler ile birlikte bunları tüketen nüfusun da biriktiği, depolandığı yerdir. Bu nedenle kentin mimarisi ve ağ trafiği bu akışı yönetecek şekilde, hızlı kolay erişilebilir bir dağıtım ve dolaşım için gerekli bağlantıların ve köprülerin kurulmasını gerektirir. Yeni dijital iletişim teknolojilerinin depolama kapasitesinin yüksek olması kullanıcıların seçimlerini desteklemektedir (Binark, 2005: 123). Sosyal ağ siteleri depolanmış kullanıcı profillerindeki veriler aracılığı ile insanları birbirine bağlamaktadır. (Neumann ve Hogan, 2005'ten akt. Vural ve Bat, 2010:3356). İnternet, çok boyutlu ve kolayca değiştirilebilen dokümantasyon ve iletişim sistemlerinin oluşturulabileceği temel bir yapı bloğu sağlar. Birikmiş bilginin saklandığı ve aktardığı sistemdir ve köprülerden oluşan ağlar buna izin verir (Tsui and Turow, 2008: 48).

> "Web'in ilk günlerinden itibaren, köprüler, kullanıcıların bir sayfadan diğerine geçmelerine izin vererek, içeriğe ulaşmalarını sağlamıştır. Web'de materyal almanın başka yolları varken, bağlantılar bilinen bir site içinde veya yeni destinasyonlara giriş yaparak, kullanıcıların çevrimiçi ortamda dolaşmaları için önemli bir yoldur" (Tsui and Turow, 2008: 86).

Sanayi dönemindeki kentleşme sürecinde öne çıkan unsurlardan biri de ulaşım ağlarının genişlemesi ile birlikte yaşanan hareketliliğin giderek hızlanmasıdır. Hızın, toplumsal gelişmenin temel belirleyici faktörü olduğunu söyleyen Virilio(2003), tarihte üç hız çağı yaşandığını söyler. Bunlardan ilki 19. yüzyıldaki ulaşım devrimidir. İkincisi, 20. yüzyıldaki radyo, televizyon ve internetle birlikte ışık hızına dayalı ektromanyetik medyanın gelişimi ile yaşanan iletişim devrimi ve üçüncüsü hala devam eden nakletme/aktarım devrimidir (Jungwirt, 2002: 92). Elektromanyetik sinyaller ışık hızı ile iletildiğinden, mümkün olan en yüksek hıza ulaşabilirler. Bu, uzam ve zamanın aşıldığını ve her zaman her yerde her şeyin olduğu gerçek zamanlı bir toplumun kurulduğunu ima eder (Jungwirt, 2002: 92'ten akt. Ünal, 2018: 324).

Bugün içinde bulunduğumuz dijital iletişim teknolojilerine dayalı nakletme/aktarım devrimi ile hız hiç olmadığı kadar büyük boyutlara ulaşmıştır.

Kentin kendi hızını herkese dayatması gibi, dijital iletişim teknolojileri de herkesi kendi devinimlerine ve hızına ayak uydurmaya zorlar. Hızla gelişen sokak ve bulvar trafiği zaman ve mekân tanımaz, kendi temposunu herkese dayatır, tüm modern çevreyi "devingen kaos"a dönüştürür. Bu durum kenti, sanal toplumunun iç çelişkilerinin mükemmel bir simgesi haline getirir. Bu girdabın içine sürüklenen insan hayatta kalabilmek ve devingen kaosun içinden geçebilmek için onun devinimlerine uymalı ve uyarlanmalıdır (Berman, 2013: 217). Kentte olduğu gibi sosyal medyanın hızı ve ritmi de, herkesi devingen kaosunun içine hapseder.

3.8.1.2. Web Tabanlı Haritalama

Bilgisayar aracılı iletişimin geliştirilmesine ve sanal toplulukların oluşumuna öncülük eden Hiltz ve Turoff'a göre; iletişim araçlarını geliştirmek için bina topluluklarını düşünmek biraz geri kalmış bir düşünce gibi görünse de, inşaat araçlarını yapmak kolay ancak toplulukların inşa edilmesi zordur. Bu nedenle iletişimi geliştirmek için teknoloji ile birlikte "sosyal sistemler" de tasarlanmıştır (Godwin, 2003: 35) Bu tasarımın temelinde coğrafi konumlandırma ve haritalama mantığı vardır.

Online ortamda oturum açma deneyimi, hiç bilmediğiniz bir kenttin ortasına bir harita ve rehber olmaksızın düşmek gibidir. Yaşamak istediğiniz bir yere gitmeye çalışırsınız. Sokakların ve caddelerin örüntüsünü kavrayabilir ve sonunda kendimize bir mahalle bulabiliriz. Fakat şehir hakkında yeterince bilgi sahibi olmak için haritaya ihtiyaç vardır (Godwin, 2003: 39).

> "Sosyal ağ haritaları, farklı ülkelerdeki bireylerin etkili bir şekilde "komşuluk ilişkileri" kurmasını sağlar; dünyayı daha yakına getirir, mesafeleri daraltır ve karşılıklı bağımlılığı güçlendirir. Sanal toplulukların, modern haritaların yeni ulusları olduğu söylenebilir: Geleneksel haritalar egemen ulusları temsil ederken ve böylece bir izolasyon ve coğrafi ayrıştırma hissini güçlendirirken, modern haritalar, bağlantıları ve diğer teknik özellikleri kullanarak, birbirine çok daha bağlı bir dünyayı betimlerler"(Tsui and Turow, 2008: 199).

"Siber Uzay Yol Haritası" denilen şey de, belirli bir coğrafi bölgede yer almayan, ancak çok sayıda bilgisayar üzerinde muhafaza edilen ve desteklenen dağıtılmış ağdır(Godwin, 2003:6) Artık siber uzayda soyut bir yer duygusuna, e mail adreslerine ve posta kodlarına sahibiz. İnternet'te bilgisayarın veya ağın konumunu

gösteren adresler olarak alan adları tıpkı mahalle adları gibidir. Kentin konumlandırma pratiğinde nasıl coğrafi etiketleme önem taşıyorsa, internet de verileri etiketleyip dağıtarak konumlandırma yapmaktadır. Mayer(2009)in dediği gibi, teknik mimari aracılığı ile "*coğrafi etiketleme*" yani birinin coğrafi konum bilgileri paylaşılır, bu coğrafi olarak da bir yer duygusu oluşturmaya yöneliktir. Posta kodları da dâhil olmak üzere posta adreslerinin sistemi belirli bir yer bağlamına dayanan bir konumdan, coğrafi konuma dayalı olarak daha soyut bir noktaya kaymıştır.

Bugünkü haritaların fiziksel konumla ilgili olmayan veriler tarafından yönlendirilip şekillendirildiğini söyleyen Verhulst'a göre, daha önce görülmemiş miktarda veri ile etkileşimli ve bağlantılı olan bu haritalama sistemi nongeografik tasvirlerden oluşan sosyal dünyalar oluşturur (Tsui and Turow, 2008: 197). Sosyal ağ haritaları bağlantı toplulukları oluştururlar. Haritalama diğer taraftan coğrafi yakınlıktan daha çok ilişkilere ve ortak ilgi alanlarına dayanarak, dünyamızı gördüklerimizi ve deneyimlediklerimizi çarpıcı biçimde değiştirirler. Haritaların var olmayan bir varlığı, yalnızca adlandırarak gerçekliğe dönüşme yeteneği vardır (Tsui and Turow, 2008: 199). Bu nedenle sosyal ağlar üzerinden kurulan hayali ilişkilerin sanal topluluk ve cemaat olarak adlandırılması, bu gruplara üyelik, kimlik ve aidiyet konusundaki gerçeklik algısını güçlendirir.

Teknolojideki ilerlemelerin birçok insanın harita üretmesine izin verdiği için daha demokratik olduğunu söyleyenlerin aksine Verhulst, haritalamanın tam da gerçekliği deneyimlememize aracılık ettiği için sorgulanması gerektiğini ifade eder. Zira haritalama, doğal önyargılara ve güç yapılarına sahiptir (Tsui and Turow, 2008: 179). "Haritalama"(mapmaking), mekânsal temsilleri anlamada çok etkilidir. Kentsel dönüşümdeki "*sayaç oluşturma*" sistemi de haritalama tabanlı bir sistemdir. "Sayaç oluşturma" genellikle daha önce dominant güç ilişkilerini desteklemek için kullanılmış olan araçları kullanır. Sayaç oluşturma, politik bir bakış açısını açıkça kucaklayan farklı bilgi türlerine dayanan haritalar oluşturma girişimidir. Bilgi, başkaları üzerinde bazı bilgileri ayrıcalıklı kılan koşullarda yaratılır (Tsui and Turow, 2008: 210). Haritalar, tarih boyunca her zaman güçlünün elinde bulunan egemenlik aracı olmuştur. Web sitelerine kaç kişinin erişim yaptığına dair oluşturulan sayaçlar,

ayrıcalık sağlayan bilgi verileri olarak hem pazarlama şirketleri hem de egemen güçler tarafından kullanılmaktadır.

3.8.1.3. Mekânsal Düzenlenişin Benzerliği

Kentleşmenin beraberinde yeni mekânlar getirmesi gibi dijitalleşme de sanal mekânları üretmiştir, kelimenin tam manasıyla mekân şebekenin içine çekilmiştir. Lefebvre(1976), mekânın her dönemde farklı temsillerle yeniden üretildiğini söyler. Ona göre "*mekân*", toplumun kendini tekrar üretmesi açısından son derece önemlidir ve farklı sosyal sistemlerde farklı biçimler alır. "İletişim ağının temel mekânsal yapılandırma olduğunu" söyleyen Castells da, sanıldığının aksine mekânların yok olmadığını sadece şebeke içerisine çekildiğini söyler (Laguerre; 2005: 11-12).

Medyanın yeniden yapılanma sürecinde fiziki mekânsal düzenlemelerin esas alınmıştır. Yeniden mekânlaştırma sürecinde sosyal medya, kentin mekânsal düzenleşini örnek alınarak yapılandırılmıştır. Sanal mahalleler, siteler, elektronik evler, sanal kafeler, alışveriş merkezleri hepsi mekânın Dijital Çağ'da farklı bir temsille yeniden üretildiğinin göstergesidir.

3.8.1.3.1. Yerleşim :"Elektronik Evler" ve "Sanal Mahalleler"

Sosyal medyanın yerleşim düzeni, gerçek dünyda olduğu gibi "sanal mahalleler" ve "elektronik evler" içerecek şekilde oluşturulmuştur. Japon sosyolog Yoneji Masuda(1980), "***Sanayi Sonrası Toplum olarak Enformasyon Toplumu***" kitabında çok uzak olmayan bir gelecekte her yeri "*elektronik evler*"in kaplayacağını söyler(Brigss ve Burke, 2011:293).

Bugün siber uzayda insanların hayali, sadece bir eve sahip olmak ve aynı zamanda doğru mahallede yaşamaktır (Godwin, 2003: 38). Elektronik evlerimiz için e-postalar edinir ve aynı dili konuştuğumuz sanal mahallelerin sakini olmayı tercih ederiz. Aynı dijital söylemlere entegre olmuş kullanıcılar aynı "*sanal mahallelerin*" sakinidir. Bu mahalleler özellikleri itibariyle fiziksel mahallelere benzer. Ağ arabirim kartları ile insanların "fiziksel adresler" gibi adreslere sahip olabileceğini söyleyen Annseh (2006:69), bilgisayarlara IP adresleri atanarak fiziksel alan için hazırlanan

sokak planlama şemaları gibi siber alan için yazılım komut dosyalarının tasarlandığını belirtir.

Elektronik evlerin yanı sıra site yapılanması da diğer bir benzerlik unsurudur. Watson'a göre modern kentin siteleri istenmeyen karşılaşmaları en üst düzeye çıkarmak için yapılandırılmıştır. Merkezde kafeterya, toplantı odaları, banyolar ve posta kutularını içeren büyük bir atrium yer alır. Herkesin sürekli olarak oraya gitmesi ve burada kayıtsız bir şekilde buluşmalarını sağlar. Bu mimari, yoğun bir ortak alanın yakınında yer almayı sağlamak için insanları "haritalandırmaya" atıfta bulunur (Watson, 2010:106-107). Kentte çok sayıda insan birbirini tanımasa da ortak mekânlarda yaşar ve başkalarıyla olan temasları kısa ömürlü ve bölük pörçük ilişkilerden oluşur (Giddens, 1995: 19). Sosyal medya da birbirini tanımayan insanların kısa süreli ve belirsiz ilişkiler üzerine kuruludur. Site mimarisi gibi ortak buluşma mekânları sağlar, kişisel bloglar ve internet siteleri bu haritalamaya göre yapılandırılır Web'deki blog dünyası Sunstein göre muazzam bir şehir toplantısıdır (Tsui and Turow, 2008: 273). Elektronik şehir toplantıları ve web tabanlı politik forumlar etkileşime imkân veren topluluk tabanlı yapılardan farksızdır (Berber'den akt. Wilhelm, 2002: 19).

Kent nüfusunun artması nedeniyle, aynı mekâna daha yüksek sayıda insanı sıkıştırma pratiğinin bir parçası da meydan inşalarıdır. Meydanların planlanması yoluyla nüfusun yeniden yerleştirilmesi, meydanı "*buluşma*" ve "*gözlem yapma*" olmak üzere iki tür kullanımı olan merkezi bir yer olarak geri getirir (Sennet, 2016: 81). Sosyal medya kitlelerin giderek daha fazla yığıldığı, sınırsız sandıkları alanlardan sürekli olarak bir diğerine yerleştirildikleri, facebook'tan instagram'a, oradan twitter'a ve diğerlerine aktarılarak sadece birer gösterge olarak buluştukları ve gözlem yaptıkları meydan planlamasının bir modeli olduğu söylenebilir. Swinford (2006)'a göre, sosyal ağ siteleri kimin neyi, nerede ve kiminle yaptığını görmemizi, kullanıcılarının hayatlarında neler olup bittiğini görmemizi sağlar.

Kentin bulvarları nasıl modern bir sahneye dönüşüyorsa, internet de bireyin performanslarını sahneleyebileceği mekânlara ev sahipliği yapar. Buluşma ve gözlem yapmaya imkân veren bu mekânlar, diğer taraftan da insanları birbirinden yalıtır ve yabancılaştırır. Kentin geçirgen cam duvarlarının içerideki ve dışarıdakini

birbirinden yalıttığı gibi "windows" ve mobil ekranlar da yalıtıcıdırlar. "Windows", vücudumuzun geri kalanı odadan çıkamadığında bile zihnimizi zihinsel olarak üretken yerlere taşımamıza izin vererek giderek artan bir şekilde bizi duvarlarımızın arkasına hapseder (Watson, 2010:125). Bu durum, Giedion'un "*geçirgen duvarlar*" ifadesiyle kastettiği gibi, görünürlüğün ortasındaki bir yalıtılmışlıktır (Sennett, 2016: 27).

"***Yolculuğa Çağrı***" kitabında Baudelaire, büyük ve parlak bir şey yapmak istediğini söyleyerek, bir sabah sokaktan geçen gezginci bir cam tamircisinden altıncı kattaki odasına "dünyayı güzel gösterecek" camlar yapmasını ister (Oskay, 2014: 127). Ancak bu pencereler, gerçeği olduğu gibi değil buğulu bir biçimde göstermektedir. Dışarıdakine dair kavrayışı bozar ve bir göçmeninkine benzer bir yalıtılmışlık paradoksu oluşturur. Gökhan Duman(2017:131)'ın "Göçmenlik buğulu bir cam halidir. Ne sen dışarısını net görebilirsin, ne de sana dışarıdan bakanlar içini tam olarak görebilir" şeklindeki betimlemesi bu hali çok iyi özetler. Castells da, ağ toplumu "içindeki insanlarla uzamsal biçimin birbirinden koptuğu, dış deneyimin iç deneyimle ilişkisinin kesildiği kolektif bir yabancılaşma mekânı derken bu yalıtılmışlık paradoksuna işaret eder. "Windows"un içerisi ile dışarısını birbirinden yalıtan buğulu ekranı, gerçeği dağıtan ancak temsil ediyormuşçasına bambaşka bir gerçeklik sunan simülasyonun en yalın formudur.

3.8.1.3.2 . Kolektif Tüketim Mekânları

Mekânsal yapılanmadaki bir diğer benzerlik, kent pazarından ve hipermarketlerden sanal tezgâha ve alışveriş sitelerine aktarılan tüketicidir. Castells'e göre kentler, "kolektif tüketim mekânı"dır. Kent sadece üretim mekânı değil aynı zamanda tüketim toplumunun da üretildiği yerdir. Sosyal medya da hem bilginin hem de bu bilginin tüketildiği bir mekândır.

Weber(2000), **"*Kentin Doğası*"** isimli makalesinde tam bir kentsel topluluk için yerleşim biriminin, alışveriş ve ticari ilişkilerin hâkimiyetini temsil etmesi ve bir mübadelenin gerçekleşmesi gerektiğini söyler. Bu mübadele Baudrillard (2014:182)'ın deyimiyle, zayıf öğelerin kuvvetlilerle yer değiştirme arzusuna dayanan göçebe bir iktisadi yapıya işaret eder. Simmel de, "***Metropol ve Zihinsel***

Yaşam" başlıklı yazısında(1996), modern metropolün tümüyle Pazar için üretimle, yani üreticinin görüş alanına girmeyen satın alıcılarla dolu olduğunu söyler. Tüketim kültürünün egemen olduğu sistem, insanların tasarruf etmelerine değil, tam tersine tüketici rolünü üstlenmiş bireylerin çoğalmasına ihtiyaç duyar (Baudrillard, 2010: 98). Net'in kullanıcıları da bezer şekilde görüş alanının dışındaki satın alıcılar olarak tüketici olarak konumlandırılır ve pazarın işleyişinin bir parçasıdırlar.

Baudrillard'ın dediği gibi kent, hem üretimin hem de tüketimin son derece yüksek hızla ilerlemesine ihtiyaç duyar. Bu nedenle kentlerin fiziksel yapısı tüketim mekânları ile zenginleştirilmiştir. Kent mekânı eğlence, yeme içme, oyun salonları, sinema ve tiyatro salonları, çeşitli kurslar, sanat merkezlerini içinde barındıran alışveriş merkezleri ile örülüdür (Kıran 2017:115). İnternet de, alışveriş mağazaları, sanal oyun siteleri, sanal kütüphaneler, sanal müzeler, youtube videoları/filmleri, e-kurslar vb daha pek çok unsurla örülmüş bir kent mekânı gibidir. Kent ve tüketimin iç içe geçmesinin diğer bir boyutu iletişim mekanizmaları aracılığı ile kentli bireyin sürekli bir meta tanıtımına maruz kalmasıdır. Kentin her köşesinde açık ve kapalı alanlarda tanıtım panoları, reklam afişleri ile sürekli bir tanıtım döngüsü vardır (Kıran 2017:116). Bugün ağa bağlandığımız anda karşımıza çıkan reklam ve ilanlar, banner'lar aynı tüketim kültürüne daha yoğun bir şekilde maruz bırakıldığımızın göstergesidir. Sosyal medyanın sakinleri de kentli birey gibi tüketici olarak konumlandırılmışlardır.

Pazarın nasıl işlediğini kavramak için Mumford'un kentlerin ortaya çıkışıyla ilgili tespitleri oldukça önemlidir. Ona göre kentler, genellikle feodal lordlar tarafından gelirlerini çoğaltmak için bilinçli olarak teşvik ediliyordu. Zaman içinde Pazar yerleriyle ilişkili özel bir Pazar hukuku ve tüccarları yargılama hakkına sahip mahkemeler ortaya çıktı. Özel bir Pazar yasasına tabi olma, para basma ve ölçü birimleri, yerel yasalar ve düzenlemelere göre yargılanma ve güvenlik ön plana çıkmıştır. Bir zamanlar kalenin kendine ayırdığı bu güçler, zamanla kente devrolmuştur (Mumford, 2007: 328). Kale'den aktarılan bu model, şimdi de Kent'ten Net'e devrolmuştur. İnternet devleri tıpkı feodal lortlar gibi gelirlerini çoğaltmak için internet kullanımını teşvik etmektedir. Sanal pazarlarla tüketim kültürü kamçılanmakta, sanal alışverişe yönelik yasal düzenlemeler yapılmakta,

mesafeli sözleşmeler ve bu hakların korunmasına yönelik internet hukuku oluşturulmakta ve sanal paralar piyasa sürülmektedir.

Bu işleyiş içinde değişen tek şey sanal mekânlarda bir yerden bir yere giderken, vücudun bir yerden bir yere taşınması gerekmediğidir (Aneesh, 2006: 69). Bedenimiz sabit olsa da elektronik evlerimizden çıkıp sanal mahallemizde bir tur atabilir, "dijital agoralar" olan forum sitelerinde ahaliyle buluşur, "sanal tezgâh"tan alışveriş yapar, sanal cafe'de meydanı dikizler, sanal panayıra katılmak için "bando arabası"na takılabiliriz. Kadim kentimiz, biçim değiştirse de aynı yapısal özellikleri ve işlevlerini hep sürürdür.

3.8.1.3.3. Dijital Çeperlerdeki Uçurum

Son zamanlardaki araştırmalar, internetin fiziksel dünyanın coğrafi kısıtlamalarından bağımsız olmadığını göstermiştir. Fiziksel dünyada olduğu gibi, internetin büyüklük ve çeşitliliği arttıkça, eşitsizlik ve dijital bölünme giderek çoğalmaktadır (Tsui&Turow, 2008: 222). Metropollerin merkez-çevre arasında ekonomik yönden dengesizlik oluşturması gibi dijital hizmetlerdeki bu yoğunlaşma eşit olmayan dağılıma yol açmaktadır.

Bu özellikle azınlıklar ve sonradan göç edenler için daha fazla eşitsizlik üreten kentsel mekânların ürettiği bölünmeye benzer. Yeni coğrafi bilgi sistemlerine dayalı ağ yapısı ve web tabanlı haritalama ne kadar toplumsal ve katılımcı olursa olsun, yetersiz hizmet alan insanlara, azınlıklara, göçmenlere, kendilerini yoksulluktan kurtarmaya yönelik çözümler sunma olasılığı düşüktür (Tsui and Turow, 2008: 223). Kentin ulaşım imkânlarının tüm mahallere eşit dağılmaması gibi dijital hizmetlere erişimin ve bağlantı kurmanın zor olduğu alanlar vardır. Sanal diasporik alan bu nedenle, toplam ağa karşı davranış tarzlarını taşıyan çok sayıda daha küçük ağlardan oluşan çeşitlendirilmiş ve heterojen bir evreni yansıtan değişken bir mimariye sahiptir(Laguerre; 2005:133). Dolayısı ile teknolojinin aynı zamanda eşitsizlikler ürettiği ve bilgiye erişim imkânının herkes için aynı olmadığını ifade eden "dijital uçurum", kentin çeperlerindeki uydu kentlerde yaşayanlar ile kentin ilk halkasındaki yer alan kentliler arasındaki uçurumdan farksızdır. Merkez ve çevre arasındaki bu dengesizlik, hem kır ve kent arasında hem de kentin merkezleri ve

çeperleri arasındaki makasın açılması olarak iki boyutludur. Sosyal medya da, kullanıcıların dijital hizmetlere sadece ilk erişimlerinde değil aynı zamanda erişim hızı ve kolaylığı bakımından sanal sınırların dışında kalanlara ve ağın çeperlerindekilere eşit imkânlar sunmaz.

Castells'e göre ağlar toplumlarımızın sosyal morfolojisini oluşturur ve ağ mantığının yayılması, üretim, deneyim, güç ve kültür süreçlerinde operasyonları ve sonuçları büyük ölçüde değiştirir (Tsui and Turow, 2008: 48). Tıpkı küresel kapitalizmin hegemonik gücünün kentlerde yoğunlaşması gibi iletişim ağları, büyük ölçüde küresel multimedya şirket ağları tarafından sahiplenilmekte ve yönetilmektedir. Mayer(2009), pazarlama şirketlerinin internet üzerindeki bağlamsallaştırılmış coğrafi verileri alarak bunu demografik bilgiye bağlamlaştırdığını söylerken buna işaret eder. Devletler ve bunların kontrolündeki şirketler bu ağların bir parçasıdır ve küresel iletişim ağlarının kalbi, finansal yatırımcılara ve finansal piyasalara büyük ölçüde bağımlıdır (Sparcklen, 2015: 67). Foucault'un da dediği gibi, iktidar, dolaşımda olan ya da daha doğrusu zincir biçiminde işleyen şeydir. İktidar, ağ biçiminde işler ve bu ağ üzerinde bireyler dolaşmakla kalmaz, sürekli olarak bu iktidarı uygular. Süreklilik kavramı ile ilgili olan "continuum" birinden ötekine kesintisiz olarak geçebilen öğeler bütünüdür (Foucault, 2002: 43). Kent de sosyal medya da üretim ve dağıtım ağlarını gösteren haritalarıyla iktidarın kaynağıdır ve sürekli dolaşımda olan kesintisiz geçişle bunu sağlarlar.

Haritalama soyut yer duygusu ile coğrafi sınırlılıkları aşarak daha katılımcı bir ortam sunsa da, erişimin eşit olmaması nedeniyle hegemonik gücün yoğunlaşmasında ve dijital uçurumun oluşmasında etkilidir. Coğrafi bilgiyi elinde bulunduranların kurdukları büyük imparatorluklar bugün yerlerini web tabanlı haritalar ile milyarlarca kişinin verilerini elinde bulunduran internet devlerine bırakmışlardır.

3.8.1.4. Kent Manyetizması ve Ağın Çekim Gücü

Kentin dünyanın en uzak yerlerini kendine çeken bir merkezdir ve çok uzaktaki cisimleri harekete geçirip kendi merkezinde toplama özelliği nedeniyle

mıknatıs özelliğine sahiptir. Kent işe, eğitim, sağlık ve sanata erişim imkânlarının fazlalığı ve teknolojik artıları ile bir çekim merkezi iken, kır tam tersine bunların eksikliği yüzünden insanları iten yani göçe zorlayan dar imkânlarla nitelendirilir (Alver, 2012: 11).

Benzer şekilde sosyal medya da erişim imkânları ve sağladığı bağlantıları ile insanları kendine çeker. Sosyal medya siteleri kullanıcıların hem arkadaşları hem de diğer insanlarla bağlantı kurmalarını sağlar. Hedef kitleden gruplara, arkadaşlara ve ilgi alanlarını veya sorunlarını paylaşanlara bağlanmalarını isteyen sosyal medya, kullanıcı katılımını optimize ederek bağlantılı bir topluluk oluşturulmasına yardımcı olur (Mahoney, 2017:107). Diğer taraftan Dijital Çağı tanımlamak için Baudrillard'ın "*mutlak mıknatıslanma*" kavramını kullanması da tesadüf değildir. İnsanların bağlantı kurmak için özgün bir iletişim işlevine ihtiyacı olduğunu söyleyen Baudrillard (2014:205) biri alıcı öteki verici iki terminal arasındaki bağlantı kurma ihtiyacı ve sinyal alışverişinin mıknatıslanmaya neden olduğunu söyler. Dolayısıyla kentin sahip olduğu bağlantılar nasıl bir manyetizma oluşturuyorsa, sunduğu bağlantılarla yeni olanı deneyimleme imkânı sunan sosyal medya da mıknatıs gibi insanları kendine çekmektedir.

Maliyetlerin düşük olması önemli bir çekim unsurudur. Kentin sahip olduğu bağlantıların hizmetlerin sunumunda maliyetleri düşürmesi gibi, ücretsiz internet ve WiFi erişim noktaları, cep telefonu kapsama alanı da kentsel alanlarda yoğunlaşma eğilimindedir. Bu basitçe arz ve talep yasasını yansıtmakla beraber nüfus yoğunluğunun düşük olduğu kırsal bölgelerde maliyetlerin daha yüksek olmasını da açıklar (Tredinnick, 2008: 123). Heylighen (2002: 12)'in belirttiği gibi, daha erken dönemlerle kıyaslandığında bugün bilginin bulunması, üretilmesi ve yayılması son derece kolaydır ve pratik olarak yayın maliyetini düşürmektedir veya ortadan kaldırmaktadır. Bu anlamda, yeni iletişim teknolojilerinin bir sonucu olarak, dijital temelli ortamlar, bilgiye ulaşma ve erişme arama imkânlarını artırmıştır (Ünal, 2017: 2527).

"Manyetizma", sadece nüfus artışına eşitlenebilecek bir kavram olmayıp, "bir şehirdeki nüfus artışı ekonomik büyüme ile tamamlandığı takdirde manyetizma oluşturur" (KPMG- 2015:5). İnternet kullanıcılarının sayısındaki artış da şayet

tüketimi teşvik eden bir piyasa ile bütünleşme söz konusu olduğunda manyetizmayı doğurur. Bugünün gerçeği, internet ve dijital teknolojilerin bilgiye erişimin maliyetini düşürdüğü ve böylelikle hem bilginin üretimini hem de yayılmasını olağanüstü derecede artırdığıdır (Metzger, 2007:2079, Ünal, 2018:318). "İzleyici"nin yerini "kullanıcının(user)" aldığı, kullanıcıların hem "üretici ve tüketici" olduğu, bir yapı söz konusudur. Sosyal medya, aynı zamanda ekonomiktir, kullanıcılar için ekstra maliyet oluşturmaz ve profesyonellik gerektirmez (Güngör, 2016: 394). Dolaşımın temel hedefi büyüleme ve baştan çıkarma arzusudur. Kitlelerin imgelerle kuşatıldığı bu çağda insan yalnızca sahte hakikat düşüncesiyle yaşayabilir. Anında ulaşan, tek hamleyle dolaşıma sokulan, ritmik bir hızı olan tweet artık istediği her yerdedir. Ağa girdiği anda hızla dağılan, dolaşımda olan ve ulaşılabilir birçok iletiyle karşılaşılır (Kara, 2017: 17). Herkesin büyüsüne kapıldığı, baştan çıkaran bu mıknatıslanma, çekim enerjisini eski ile yeni arasındaki kaosun devinimlerinden alır. Başka bir ifadeyle bu enerji, kaostan kaçış ve yeni olanın deneyimlenmesi olmak üzere iki zıt kutuptan doğar.

Kent gibi internetin de sürekli olarak kalabalıklaşmasında, depolama/saklama kapasitesinin yanı sıra bağlantı ağının genişliği ile birlikte dağıtım mekanizmaları da önemli rol oynar. Halberstam, siber uzaya geçişin ve bu kalabalıklaşmanın ne kadar hızlı olduğunu göstermek için David Halberstam, savaş sonrası Amerika'daki banliyö konutlarındaki büyümeyi örnek verir. 1944'te sadece 114 bin yeni ev başlayan süreç, 1946'da 937 bin'e, 1948'de 1 milyon 118 bine ve 1950'de 1,7 milyona ulaşır ve büyümenin, kitlesel üretilen konuttaki yenilikler ile birleşmesiyle muazzam bir talep oluşturmuştur. İnternet demografisi ile ilgili çalışmalar yapan John Quarterman'ın, "Matrix" adını verdiği bu talep patlaması ile 1980'de, çevrimiçi insan sayısı yüz binlerde iken, şimdi milyonlara ulaşmıştır (Godwin, 2003: 37,38). İnternet nüfusundaki yoğunlaşmanın kaynağında, dijital olarak üretilen bilginin dağıtım kanalları ile paylaşılması ile yaşanan talep patlaması bulunmaktadır. Sosyal medyanın maliyetin düşüklüğü, bağlantı kolaylığı ve saklama kapasitesi nedeniyle giderek nüfusunun artması, kırsal alandan daha iyi bağlantılara sahip olan kentin üretim, dağıtım ve erişim imkânları ile yoğun göç alması ile aynı sürecin yaşandığına işaret etmektedir.

Demografi ve ekonominin yanı sıra kenti cazibe merkezi haline getiren başka unsurlar da vardır. Alev Erkilet(2018)e göre bunlar; genç yaratıcıları cezp edebilmek, daimi bir fiziksel yenilemeden geçmek, tanımlanabilir bir kent kimliğine sahip olmak; diğer kentlerle bağlantılı olmak, yeni fikirler için kuluçka olabilmek, kaynak geliştirici olmak; faydalı yolları kolaylıkla bulabilen önderlere sahip olmaktır (KPMG 2015: 11, 29). "Kent manyetizması" için gerekli olan bu şartlar içinde özellikle gençleri cezp etme özelliği, bugün gençlerin sosyal medyaya olan eğilimleri ile özdeşleşmektedir.

Tarihsel olarak kent; yabancı akını üzerine kurulmuş ve kökeni bilinmeyen yığınların göç etmesiyle büyümüştür. Göçmenlerin büyük bölümünün aile gruplarıyla birlikte değil tek başına olması, onları meçhul yığınlar haline getirmiştir (Sennett, 2016: 77). Tek başına şehre göç eden insanların içinde büyük bir bölümünü gençler oluşturmaktadır. Wirgley, 17 yy'da büyük şehirlere göçlerin sayıları ve nitelikleri konusunda yaptığı araştırmada, bunların ortalama yirmili yaşlarda bekâr göçmenler olduğuna ulaşmıştır (Sennett, 2016: 76). Nitekim göç sosyolojinin öncü isimlerinden olan Lee de, genç yetişkinlerin göç etmeye daha yatkın oluşunun iç göçe ilişkin yapılan genellemelerden biri olabileceğini belirtmiştir (Lee, 1969: 284). Sosyal medya da çoğunlukla gençleri kendine çekmektedir. Genç yetişkinlerin yaklaşık yüzde 90'ı sosyal medya kullanıcısıdır. Bu oran yaş ilerledikçe giderek düşmekte, 30-49 yaş grubundakilerin yüzde 78'i, 50-64 yaş grubundakilerin yüzde 65'i ve 65 yaş ve üstü yaş grubunun yarısından azı sosyal medya kullanmaktadır (Duggan vd.2015'ten akt. Mahoney, 2017: 90). We Are Social 2018 Dünya İnternet Araçları İstatistikleri 'ne göre Facebook'un toplam kullanıcı sayısının yüzde 36,4'ün 13-24 yaş arasındaki genç nüfustan oluşmakta ve 790 milyon genç aktif olarak Facebook kullanmaktadır. Genç nüfusun katkısıyla yaşanan hızlı kentleşme deneyiminin bir benzeri olarak, facebook ve google gibi küresel metropoller de gençlerin akınıyla bugünkü büyüklüklerine ve güçlerine ulaşmışlardır.

Diğer taraftan yeni fikirlerin üretilmesine öncülük eden kent liderleri gibi, Google ve Yahoo'nun kurucuları da tipik genç internet öncüleridir. Laguerre'nin dediği gibi gerçek dünyanın bir uzantısı veya sanal temsili olan siber uzay, geleneksel araçlarıyla çözülemeyen problemlerin çözülmesine yardımcı olmak için

inşa edilmiştir ve sanal dünyada fiziksel dünyanın birçok hayati yönünü yeniden ortaya çıkaracak" tasarımcılar vardır (Benedikt'ten akt. Laguerre; 2005:128). Bu tasarımcılar sadece yeni fikirler üretme konusunda değil aynı zamanda dijital teknolojilerdeki gelişimlerin takipçileri olarak sosyal medyanın talep ve beklentiler doğrultusunda yenilenmesine de hizmet ederler. Sosyal medya, sanal bir kimliğe ev sahipliği yapma, diğer sosyal ağlarla bağlantılı olma, öncü kullanıcıların diğerlerine yol göstermesi gibi diğer çekim unsurlarını da bünyesinde barındırır.

3.8.2. Kent Modeli ile İşlevsel Benzerlikler

Kent ile sosyal medya arasında, yapısal benzerliklerin yanı sıra bireylerin tutum ve davranışlarını, yaşam biçimini, düşünme tarzını etkileme bakımından da bir takım benzerlikler vardır. Güngör(2016:394), sosyal medyanın özelliklerinden bahsederken özgürlükçü, eşitlikçi, "merkezsizlik" özelliklerinin yanı sıra ekonomik olduğu, kullanıcılar için ekstra maliyet oluşturmadığı, hiyerarşinin önemli olmadığı, kozmopolit bir yapıda olduğunu söyler. Bunlar aynı zamanda kentin de taşıdığı özelliklerdir ve bireysel, kültürel ve toplumsal süreçlere etki eden işlevsel benzerliklerdir. Kamusal coğrafyanın oluşumundan, eşitlikçi ve özgürlükçü bir ortam sağlamaya, yabancılaştıran ve bireyselleştiren bir dünyadan çok kültürlü kozmopolit bir yaşam tarzına uzanan bir yelpazede sosyal medya birçok bakımdan kent ile aynı işlevlere ve etkilere sahiptir.

Berman(2013:223) "kaosu gidermek, çatışmayı örtmek için yeni yollar bulunduğunu, kaybolan halenin yerine yepyeni halelerden oluşan bir ağ yaratıldığını" söyler. Bu aslında geleneksel toplumdan kopuşla birlikle yeni bir sosyal topluluğun tasarlandığında işaret eder. Nitekim sanal topluluğun mucidi Rheingold, sanal topluluğun tasarım hedeflerini şöyle anlatır:

> "Ücretsiz olması, tam olarak özgür olamayacağını bilmekle birlikte yapılabileceği kadar özgür(ucuz) olmalıdır. Verimli olmalı, açık uçlu bir evren olmalı, kendini yönetmeli, kendini tasarlayan bir deneyim sunmalı, ilk kullanıcılar sistemi daha sonraki kullanıcılar için tasarlamalı, sistemin kullanımı inşa edildiği sistemle birlikte gelişmeli, dünya doğasını yansıtan bir topluluk olmalıdır. Kullanıcıları tarafından özgürce inşa edilmiş, şekillendirilmiş ve yeniden şekillendirilmiş bir topluluk olmalı ve planlamanın tasarımın içine geri dönen özgür iletişimi beslemelidir" (Rheingold'tan akt.Godwin, 2003: 38,39).

Bu toplum tasarımı, kaybolan halenin yerine konan şekillendirilmiş ve yeniden şekillendirilmiş temsillerden oluştur. Tekil olarak değil çokluk biçiminde yansıyan haleler aslında bölünmüş, parçalanmış, akışkan görüntülerden oluşan bir fragmanın sahneye konmasına hizmet etmektedir. Yeni temsillerle yaratılan sanal topluluklar, tam da türev olmaları nedeniyle (Marx'ın değimiyle) buharlaşıyor. Tıpkı şehrin, sabit bir göndergeyi temsil etmediği, bunun yerine kestirilebilir şemalardan geçerek yüzlerce yorumu ve binlerce hikâyeyi barındıran yüzer geçer bir gösterene dönüşmesi gibi (Chambers, 2014: 145). Hem katılaştığı için dibe çöken tortular hem de buharlaşan türevler nedeniyle daha çok akışkanlaşan yaşamın içinde artan özgül ağırlığımızla birlikte yüzergezer simülarka'lara dönüşüyoruz.

3.8.2.1. Sanal Topluluklar: Yeni Bir Tür Sanal Kamusallık

Kamusal alan bir coğrafyadır, başka bir alanla özel alanla bağlantısı içinde var olur (Sennett, 2016:121). Bu bakımdan sosyal ağlar, diğer ağlarla bağlantı kurma potansiyeli ile kamusal alan oluştururlar. Kentin kamusal alanları yerini artık elektronik ve sanal coğrafyalara bırakmıştır. İnsanlar facebook, twitter gibi sosyal medya ortamlarında birbirleriyle iletişim kurarak, gruplar oluşturarak, hayran siteleri kurarak kamusal alanının bir başka boyutunun, sanal boyutunun yapılanmasını sağlamaktadır (Güngör, 2016: 395).

Yabancılaşmayı, yalıtımı ve anomiyi daha kolay hale getirmesi nedeniyle Habermas, internetin kamusal alan için engelleyici bir aygıt olduğunu söyler (Sparcklen, 2015: 70). Sosyal medyanın kamusal alan olamayacağına yönelik benzer itirazlar olsa da, kentin yabancılaşmayı ve anomiyi beraberinde getirmesi onun kamusallığına şüphe düşürmüyorsa, internet de kamusal alanı engelleyen değil yeni bir kamusal alan oluşturan bir aygıt olarak görülebilir. Bauman'un dediği gibi, kamusallığın boşaldığı yerde başka bir tür sanal kamusallık başlar (Sözen, 2004: 222). Sosyal paylaşım siteleri ve tipik bir sohbet odası, en azından yüzeyde, belirli bir konuya odaklanacak şekilde insanlara diğer bireylerle tanışabilecekleri ve gerçek zamanlı olarak onlarla iletişim kurabilecekleri bir yer sağlamak için tasarlanmıştır (Kowalski vd.,2008:55). Diğer taraftan sosyal medya, kamusal alanın genel

pazarlamasının bir parçası olması nedeniyle piyasa mantığının işlediği herhangi bir medya alanı gibi kamusal alan niteliğindedir (Sparcklen, 2015: 71).

Sosyal medya kent gibi geleneksel iletişim biçimlerini değiştirir, yeni kimlik ve aidiyetlere imkân vererek yeni bir topluluk oluşturur. Ancak burada insanlar coğrafi olarak birbirine yakın olmaları nedeniyle değil, sosyal olarak inşa edilmiş sanal bir topluluğun üyeleridir (Benedict Anderson'dan akt. Mayer:2009). Ulusal sınırları ve diğer sosyal yapıları aşan, teknoloji meraklısı kullanıcılardan oluşan bir topluluk için sosyal medya güçlü bir yer duygusu oluşturur (Sparcklen, 2015: 82). Dijk'e göre, sanal topluluklar gerçek ortamda bir araya gelmelerine imkân bulunmayan bireylerin, zamandan ve mekândan bağımsız olarak internet ortamında oluşan sosyal örgütlenmelerdir. Wellman, sanal toplulukları; internet uygulamaları sonucu ortaya çıkan, aidiyet hissi sağlayan sosyal ağlar olarak tanımlayarak, toplum yapısının yerini sosyal ağlara bıraktığını söylemiştir (Haberli, 2012). Yeni iletişim ortamları olarak sanal topluluk ve forumlar, internet ortamında kişilerin önceden oluşturulan gruplara(çoğunlukla) üyelikler oluşturarak çevirim içinde bir araya gelmesiyle oluşan kişisel ilişkiler ağıdır (Flew, 2008).

Kamusal bir coğrafyanın oluştuğunun göstergesi, herkesin uygun ve inandırıcı bulduğu türden davranışları kullanması ya da taklit etmesidir (Sennett, 2016: 74). Toplumsal özdeşlik kurma ve kamuoyunun oluşmasını sağlamakta iletişim araçlarının önemli bir rol oynadığını belirten Price(1988)'e göre, iletişim araçları hangi grupların ne ile ilgili olduğunu veya olmadığını, hangi grup kimliklerinin taşındığının görülmesine yardımcı olur ve böylece özdeşleşen insanların izlemeleri gereken normları ortaya koyar (Mutlu, 1995:146). Sosyal medya da, insanların sosyalleşme ve belli bir gruba ait hissetme ihtiyacı çerçevesinde belli davranış kalıplarının diğerlerine aktarılmasını sağlar. Kent kimliği ve imaj arasındaki ilişkinin hedef kitlenin tercihleri ve beklentileri ile yaşam biçimi ve değerleri istikametinde kurgulandığı gibi(Alver, 2012) sosyal medyada kimlik ve aidiyet beklentilerinin bir ölçüde karşılandığı ve benzer davranışları doğruna kamusal bir coğrafyadır.

Görüleceği üzere kentle özdeşleşen kamusal alan kavramı, biçim değiştirerek yeni bir tür sanal kamusallık doğurmuştur. Fiziki olarak kamusal alandan farklılıklar

taşısa da, artık sanal bir iletişim coğrafyasından bahsediyorsak, etkileşim ve paylaşımlarımızı sürdürdüğümüz bu mekânlar da, her ne olursa olsun bir kamusallık taşımaktadır.

3.8.2.2. Özgürlükçü ve Eşitlikçi Muğlâk Bir Coğrafya

Kentin doğası, insanlara daha özgür ve eşit bir ortam sunar. Kentsel yaşam farklı kişilikleri, farklı yaşam biçimlerinin yan yana bulunmasını sağladığı için, kentlilikle birlikte "*özgürlük ortamı*" da sağlanır (Wirth'ten akt. Oskay, 2014: 299). Sosyal medyanın öne çıkan yönlerinden biri de, geleneksel ve alışılagelmiş kalıpların dışında insanlara daha özgür bir ortam sunmasıdır.

İnternet fırsat özgürlüğü ve katılım eşitliğine dayanan özgürleştirici ve iletişimsel güçlü bir eleştiri ortamı ağlamaktadır(Sparcklen, 2015: 69) Sosyal medyanın özellikleri; özgürlük ve eşitlik, ulaşılabilirlik, bağımsızlık, çoğulculuk olarak sınıflandırılmıştır (Donk, 2005: 21). Sosyal medya siteleri insanların sohbet etmelerine, kişilerin özel mesaj göndermelerine ve kamuya açıklamalar yapmalarına izin verir. Bu yapı, birebir konuşma ile doğrudan geribildirim mekanizması oluşturarak fikirlerin özgürce ifade edilmesi için mükemmel bir fırsat sunar (Mahoney, 2017: 106). Ancak sosyal medyanın bu özgürlük ortamı, tıpkı kentin sağladığı özgürlük gibi göreceli, hatta yanıltıcıdır.

Simmel göre, bir gruba verilen özgürlüğün iki boyutu vardır. Biri bahşedilen ruha, diğeri özgürlüğün alındığı statüye bağlıdır. Özgürlük, bir yandan, "bir itibarı, bir hakkı bir gücü" temsil ederken öte yandan da, "daha yüksek güce dışlayıcı ve küçümseyici bir kayıtsızlığı" yansıtabilir (Nispet, 2013:235). Sosyal medyanın sağladığı özgürlük ruha bağlı bir özgürlük değil, ürettiği kayıtsızlıkla diğerlerini dışlayan itibari bir gücü temsil eden özgürlük biçimidir. Çünkü sosyal medya esasında kapalı cemiyetlerin özelliğine sahiptir ve Nispet'(2013:224)'in dediği gibi bu toplumlar despotizm hissetmez, aksine, herkesin iştirak edebileceği kurtarıcı misyonla teçhiz olunan yeni bir özgürlük biçimi hisseder. Ona göre gizli cemiyetin özü, özerklik vermektir, dâhil etme ve dışarıda tutma aracıdır. Bireye kabul görme ve özdeşleşme ve aynılaşma duyguları sağlayan her şey onu içinde yer aldığı kuşatıcı toplumdan ayırma eğilimi taşır (Nispet, 2013: 145). Bu, sosyal medya

kullanıcılarının özgür oldukları hissi ile sanal aidiyetle sonuçlanan toplumdan uzaklaşması ve ayrışma biçimidir.

Diğer bir benzerlik ise görece eşitlikçi ve hiyerarşinin az olduğu bir ortam sağlamalarıdır. Ancak her ikisinde de bu eşitlik derinlikten yoksun bir eşitliktir. Tocqueville, insanlar arasındaki ilişkilerin genişliğinin artmasına karşılık, yoğunluğunun ve derinliğinin azaldığını, yeni eşitliğin insanları aralarında bir bağ olmaksızın öylece yan yana koyduğunu söylerken (Oskay, 2014: 44) sanayi sonrasındaki kent toplumunun özelliğinden bahsetmektedir. Kente göçün yol açtığı toplumsal sorun, bir yabancı ile birlikte yaşamak mı yoksa bir yabancı olmak mı sorunuydu. Bu demografik değişimlerle birlikte, büyük şehir yabancılar arasındaki ilişkilerde açık bir ölçüt olan hiyerarşi ölçütünü aşındırmıştır. Hiyerarşi belirsiz bir ölçüt haline geldiği için, bir yabancı söz konusu olduğunda "seyirci" sorunu da doğmuştur (Sennett, 2016: 82). Kente benzer şekilde sosyal medyanın eşitlikçi söylemi de hiyerarşiyi aşındırır ve gerçekte yabancı olan insanların birbirlerini mercek almasını ve dikizlemesini normalleştirir.

3.8.2.3. Yabancılaştıran ve Bireyselleştiren bir Ekosistem

Sanayi Devrimi'nin ardından yaşanan hızlı kentleşme sürecinde ortaya çıkan bireysel ve toplumsal sorunlar dijitalleşme döneminde de yaşanmaktadır. Teknolojinin toplum üzerindeki olumsuz etkilerinin en başında da "*yabancılaşma*" gelmektedir. Yüz yüze etkileşimin yeni iletişim teknolojileriyle birlikte giderek azalması, birincil ilişkilerin ve toplumsal bağların giderek zedelenmesi bireyin yabancılaşmasına sebep olmaktadır. Kentin kırsal alanlardan gelen insanlar üzerinde yaptığı etkiye benzer şekilde sosyal medya da kişilerarası ilişkileri azaltmasına ve mahalle kültürünün kaybolarak insanların yabancılaşmasına neden olmaktadır.

Heylighen'e göre dijital bilgi ve iletişim teknolojilerindeki muazzam gelişim ve toplumdaki gelişmelerin aşırı hızlanması ve karmaşıklığı problemlerini gündeme getirmiştir. İnsanlar, edindikleri tüm yeni bilgilerle, kullandıkları teknolojilerdeki sürekli değişimlerle ve yaptıkları eylemlerin giderek karmaşık ve öngörülemeyen yan etkileriyle başa çıkmakta giderek daha fazla zorlanmaktadır. Bu durum, bireylerde artan strese ve kaygıya yol açabilmektedir (Heylighen, 2002:1'den akt. Ünal, 2018:

312). Kentleşme ile birlikte ortaya çıkan anomi gibi sosyal medyanın ürettiği en önemli sorunların başında yabancılaşma gelmektedir. Bu, hem bireyin kendine ve içinde bulunduğu topluma yabancılaşması hem de toplumun bireyi ötekileştirilmesi anlamında bir yabancılaştırma olarak çift yönlüdür.

Sanayi toplumunun ve kentleşmenin bir sorunu olarak Durkheim ve Merton tarafından dile getirilen "anomi" kavramı, Hegels, Marks, Marcuse ve Mills tarafından da "yabancılaşma" olarak ifade edilmiştir. Hızlı teknolojik gelişmelere paralel olarak toplumsal kurumlarda, örgütlenme biçimlerinde, kültürel yapıda ve değer sisteminde meydana gelen dönüşümler, insanın kendine ve dış dünyaya karşı yabancılaşmasına neden olmaktadır. Kentleşmenin yol açtığı yabancılaşma sorununu ele alan W. Mills, insanların arasındaki birincil etkileşimlerin yok olmasıyla bireylerin yalnızlaştığını ve umutsuzluğa düştüğünü, bu nedenle kendini güvende hissetmek için yeni bağlar aradığını söyler (Tolan, 1981:161-164). Dijital iletişim teknolojileri, bir taraftan insanlara iletişim ve etkileşim için bu yeni bağlantıları sunarken diğer taraftan da içinde bulunduğu topluma yabancılaştırır.

Dijital iletişim teknolojilerinin ve sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle birlikte, kişilerarası ilişkiler de değişmiş, iletişimsizlik ve mesafe artmaya başlamıştır (Güngör,2016:398). İnternet ortamında enformasyon paylaşımı, tikelleşmeyi, parçalanmayı, marjinalleşmeyi ve bireylerin izolasyonunu arttırmaktadır (Özcan, 2011'den akt. Ünal, 2018: 323). Sosyal medya, gerçek dünyadaki ilişkiler üzerinde olumsuz bir etki yaratarak, bizi birbirimizden yabancılaştırır ve tecrit eder. Örneğin, sosyal medyanın aile üzerindeki temel etkisi, aile içi iletişimi en aza indirerek birbirine yabancılaşmaları ile çekirdeğin parçalamasıdır (Sparcklen,2015:143). Kentleşme nasıl büyük ailenin parçalanmasına neden olduysa, dijitalleşme ile birlikte de çekirdek aile parçalanmıştır. Geleneksel ilişkileri dönüştürerek cemaatten cemiyete geçişin sembolü olan kent gibi sosyal medya da hem yabancılaştırır hem de ayrıştırıp tecrit etmektedir. Dolayısı ile dijitalleşme sadece birey düzeyinde değil toplumun en küçük birimi olan aile düzeyinde de benzer sonuçları doğurmaktadır.

Kent, yabancıların karşılaştığı bir ortamdır ve insanların farkında olmadan birbirine benzedikleri bir yabancılar ortamı yaratır Yabancı, dışarlıklı ile aynı anlama gelir; yabancı başka bir dünyadan gelmiştir ve meçhuldür (Sennett, 2016: 73).

“Yabancı”, ismini bilmediğin şehir dışından gelendir. Ve Net'te, bu yabancılardan milyonlarca vardır. Yalnız başına şehir sokaklarında yürürken ve bilmediğimiz biriyle karşılaştığımızda hissettiğimiz korku, Net'e tüm dünyaya açılmaya başladığımızda da yaşanır (Godwin, 2003: 70). “Bireycilik” metropolitan tipinin en belirgin özelliğidir. Kent, hem ayrıştırıcı hem de birleştiricidir. Hem her şeyi içine alır, hem dışlar. Hem kolektif hem de bireyseldir (Nispet, 2013:425). Elektronik iletişim araçları da insanlara hem birbirlerinden uzak durabilme hem de tek bir sistemin içinde bir bütün oluşturma olanağı sağlar (Mc Luhan’dan akt. Oskay, 2014: 282).

İnsanı hiç kimse olacak şekilde değişikliğe uğratmak onu bir kitle içine yerleştirmek artık gereksizleşmiştir. Her bir bireyin “evinin yalnızlığı içinde” kalması başka hiçbir yöntemle karşılaştırılamayacak kadar başarılıdır. Siber uzayın sakinleri yabancılaşmaya, izole olmaya mahkûm neredeyse evsizlerdir (Godwin, 2003: 43). Modern insanın sürekli bir ikametgâhı bile yoktur, komşusu yoktur, bağlayıcı gelenekleri yoktur. Yakınlık duygusuna olanak vermeyen bir toplumsal çevrede yaşar (Oskay, 2014: 299). Hızlı kentleşmenin beraberinde getirdiği yabancılaşma ve bireyselleşme gibi sorunlar dijitalleşme sürecinde de yaşanmaktadır. Herşeyin olanca hızıyla akıp gittiği bir devinimin içinde yenilikle uyum sürecinde yaşanan sıkıntılar, insanı içinde bulunduğu toplumdan kopartarak yalnızlaştırmakta ve yabancılaştırmaktadır.

3.8.2.4. Aktörleştiren ve Güçlendiren Bir Sistem

Kent ve sosyal medyanın diğer bir işlevi de bireyleri “*aktörleştirme*”sidir. Sosyal medya kişiselleştirme uygulamaları ile katılımcıların kendilerini birer aktör olarak görmelerini sağlayan ve bunu sürekli olarak besleyen bir sistemdir. Kara’nın dediği gibi kendini aktör sanan modern insanın, sanal dünyada sergilediği dijital aktivitelerle özne iddiasında bulunması çekici bir unsur oluşturur (Kara, 2017: 16).

Rousseau, kentin aslında işlevsel bir amaç için değil de, işlev dışı bir sosyalleşme, toplumsal ilişki olsun diye toplumsal ilişki bağlamındaki karşılaşmaların mekânı olduğunu söyler. İnsanlar boş zamanlarında salt ilişkinin sağladığı zevk için daha çok ilişki kurarlar, gerekliliğin dışında ne kadar çok ilişki

kurarlarsa o denli aktörleşirler (Sennett, 2016: 157). Featherstone(2005:165)'un dediği gibi kentte tutarlılık ve birlik yerini geçici ve yüzeysel tecrübelere bırakır ve çözümü yine geçicilik eksenli pratiklerde bulur. Kent, sürekli yenilenen bir ilişki düzene ihtiyaç duyar ve bu düzende kalıcılığını kaybetmeyen tek şey hız kesmeden üretilen ve aynı hızda yok olup yerine yenisinin geldiği yapay ihtiyaçlardır (Marcuse 2002'den akt. Kıran 2017:119). Bu ihtiyaçlardan biri de bireyin aktörlük konumunu göçlendirme istediğidir. Sosyal medyanın bireyi aktörleştirme gücü ile ilgili olarak Ünsal Oskay şunları söyler:

> "Sanal medya da, işlev dışı sosyalleşmenin aracı olarak bireyi aktörleştirir ve sırf izlenim oluşturmaya yönelik bir benlik sunumunun mekânı haline gelir. Sosyal medyada birey, anonimleşmiş toplumsal ilişkiler içinde "kimlik edinme" sorunuyla karşı karşıya kalır. Bireyler, reel yaşamın insanı yoksun kıldığı, fakat kişisel maddi olanaklarını aşacak derecede insanı özendirdiği çeşitli kimlikleri, reel yaşamın dışındaki yaşam alanlarında edinmek için bir araca dönüştürmek zorunda kalır"(Oskay, 2014: 224).

Belli bir yöndeki oplumsal hareket; aynı kültürel yapıya sahip olan ve birbirleriyle tahakküm ve çatışmayla yüz yüze gelen aktörlerin bir hareketi olarak görür ve bu kültür, yarattığı faaliyetlerin toplumsal kontrolü için mücadele eden aktör hareketidir (Touraine, 1999, akt., Şentürk 2006) . Sosyal ağlar da anlam ve aidiyet arayan insan aktörler tarafından oluşturulur. İnternet ile olan tüm etkileşim ve bağlantımız esas itibariyle kabul edilebilir sosyal ağlar içinde konumumuzu göstermeyi tercih ettiğimiz bir kimlik ve topluluk oluşturma oyunudur (Sparcklen, 2015:104). Sosyal medyadaki "*imza ağları*", doğru kimlik performansımızın hayali topluluğa katılmamıza izin verdiği kamusal alanladır (Sparcklen, 2015: 97). Kimlik şehirlerin orijinal varoluşunun doğal bir yansıması iken imaj ise kenti o kent kılan özelliklerin pazarlanmasına dair (ilave) bir unsurdur. Kimlik, hafıza bellek ile alakalıdır, yaşanmışlıktan biriken tortudur. İmaj oluşturma ise bir müdahale, tasarlama ve yönlendirme işidir (Erkilet, 2017: 28). Dolayısı ile izlenim oluşturma da esas olarak kimlikten ziyade diğerlerinin görmesi için ilave özelliklerin pazarlanmasına yönelik bir tasarımdır.

Bu sahneye uygun bir performans sergilemek ve sanal kimliklere uygun rollere bürünmek suretiyle Goffman'ın tabiriyle "*izlenim*" oluşturulur. Bu; kente göçenlerin, azınlıkların, dışlanmışların yeni kültüre uyum sağladıkları ve entegre

oldukları imajını vermek için iyi bir izlenim oluşturma çabasına benzer. Diğerleri bu izlenimi çoğunlukla kabul etmez, kabullenilen ise sadece bu çabanın gerçekliğidir. Bu noktada sosyal medyanın "*güçlendirme etkisi*" devreye girer. Çevrimiçi kamusal alan da bir yandan birçok vatandaşı dışlarken, bir yandan da "sıradan vatandaşları" kendisi gibi güçlendirebilir (Tsui and Turow, 2008:286). İnsan deneyimi teknolojiyle güçlendirilir ve insan potansiyelleri açığa çıkarılır. Bu nedenle ağ teknolojisi, insanın özgürleştirici potansiyeli için ideal bir iletkendir (Fisher, 2010: 174). Şehirde olduğu gibi sosyal medya da sakınılan, dışlanan ve göz ardı edilen artık hesaba katılma noktasına gelmiştir. Kent, birçoklarını kamusal alanın dışına itse bile diğer taraftan insanları güçlendiren bir etkisi vardır.

Edward Said, bu durumu, artık fiziksel olarak başka bir yerde, haritanın kenarında olanların çevreden göçüp çağdaş metropole yerleşmesiyle başlatır (Chambers, 2014: 51). İnsan kendini, aynı anda bir yandan temsiller tarafından köklerinden koparılırken, bir yandan da onlara kök salarken bulabilir (Chambers, 2014: 57). Kente göç eden kişinin konumu kentli değilse de, artık kıra göre konumu farklılaşsa da, melez bir unsur olarak kentin parçasıdır. Bu durum, tıpkı dijital göçmenlerin yerlisi olmasalar da dijital dünyanın bir parçası olarak kendilerini konumlandırmalarına benzer.

3.8.2.5. Gettolaştıran Çok Kültürlü Kozmopolit Bir Yapı…

Kent ve sosyal medyanın diğer bir ortak yönü "*çok kültürlülük*"tür. Kentin çok kültürlü kozmopolit yapısı farklılığı, melezliği ve çeşitliliği bünyesinde barındırır. Nüfusun heterojen bir özellik arz ettiği kentler gibi sosyal medya da çok kültürlü bir ortamı beslemekle kalmaz bunun daha da ötesine geçerek alt kültürlerin oluşumunu ve gettolaşmayı destekler.

Sanal topluluklar Gerard Delanty(2010)"e göre kozmopolit aidiyetin inşası için çok önemli sitelerdir, çünkü farklı kültürleri ortak kimlikler ve kültürler arası değişimler oluşturmak için bir araya getirirler. "*Kozmopolitizm",* kültürler arası değişimin kaçınılmaz bir ürünü ve küreselleşmiş Net'in giderek daha fazla iletişimsel söylemi olarak görülen bir şeydir. Net'de, her sesin eşit ve adil bir şekilde

duyulmasına izin veren kozmopolit ideal vardır (Sparcklen, 2015: 60-61). Bu ideal de, kent modelinden devrolmuştur.

> "19. yy'da yığınlarca köylü yerleşim bölgelerini terk ederek onlar için bilinmeyen yerleşim bölgeleri olan şehirlere akın etmiştir. Yerlerinden edilen bu insanlar, köklerinden kopmalarıyla yaşadıkları sarsıntının bir uzantısı olarak şehirde yabancılarla günübirlik iletişime girerler. Kentsel ortam, çok sayıda yabancının günlük yaşamın akışı içinde birbirleriyle karşılaşabilecekleri bir ortamdır. Kentli ise her yere girip çıkabilen, aşina olduğu şeylerle hiçbir alakası ya da benzerliği olmayan durumlarda da rahat hareket edebilen kimsedir"(Sennett, 2016: 170).

Gündelik hayatlarından kopup sosyal medyaya akın eden insanlar da, tanımadığı kişilerle anlık iletişim ve etkileşim içine girer, sanal ortamlara rahatça girip çıkabilir ve karşılaştığı farklı durumlar karşısında geldikleri yerde olmadığı kadar rahat hareket edebilirler.

Kentleşmenin alt kültürlerin oluşumuna zemin hazırlaması gibi sosyal medyanın da "*Serendipity*" özelliği ile alternatif alt kültürler için elverişli bir boş alan oluşturduğu söylenebilir. Net'te alternatif alt kültürlerin iletişimsel eylemler gerçekleştirebileceği zamanlar ve alanlar vardır (Sparcklen, 2015:168). Zira yeni haritalar, "Serendipity" özelliğine sahiptir ve gündelik hayatın ufkunu büyük ölçüde genişletirler. İnternet'teki sosyal ağ siteleri dijital haritalarla bağlantılı olduğunda bu tür bir genişlemeye daha fazla imkân sağlarlar. Bu tür coğrafi olarak paylaşılan topluluk siteleri, yabancıları karşılar ve ortak toplulukları geliştirir(Tsui and Turow, 2008: 199) Bu genişletme özelliği ile yeni teknolojiler, yerel normlara ve değerlere meydan okuyan melez kimliklerin oluşmasına izin verdiği için özgürleştirici bir teknolojidir. Bu nedenle de alt kültürler hakkında bilgi paylaşımını kolaylaştırır ve alt kültürleri şekillendirebilir (Mattar 2003'ten akt. Sparcklen, 2015: 37).

Karşı-kültür veya muhalif olma yeteneğini sergileyen bazı alt kültürler özellikle müzikle kendilerini sergiler. Örneğin kentleşmenin yükselme döneminde 1960'ların ve 1970'lerde bir alt tür olarak ortaya çıkan ağır metal, Net'le birlikte aşırı metal ve metal daha erişilebilir hale gelmiştir (Sparcklen, 2015:161). Kişisel taşınabilir teyp olan Wolkman'ın piyasaya sürülmesi ile kişisel devingenlik ve daha ileri teknolojik gelişimin ve mobil telefonun gelişim yönünü etkilemiştir (Brigss ve

Burke, 2011:303). Mobil toplum da sürekli hareket halinde sanal bir gerçekliğin içinde devingen haldedir.

Chambers özellikle kentleşme sürecinde çok belirgin bir simülasyon süreci yaşandığına dikkat çeker. Walkman dünyayı içinize çeker, bedeninizi pekiştirir ve geçiş halinde kurulan bir "*diaspora kimliğine*" işaret eder. Modernitenin göçebeleri için, Walkman "geçiş sanatının" nihai biçimini temsil eder. Bilgisayarlar da bugün bizi sizi sanal gerçekliğin içine çeker ve burada bir geçiş hali yaşanmaktadır. Hareket halinde dinlenen müzik modern göçebeliğin donanımının bir parçasıdır. Hem kişinin çevresinden kopmasına hizmet eder hem de değişebilir bireysel bağlantıyı pekiştirir Bedenimize taktığımız wolkman'ler gibi taşınabilir bilgisayarlar ve cep telefonlarının günümüz göçebeliğinin ayrıcalıklı bir nesnesidir (Chambers, 2014: 73-75). Özetle Dijital Çağ'ın getirdiği bir özellik olarak düşündüğümüz "simülasyon" aslında yeni bir olgu değildir, ilk nüveleri kentleşme dönemine kadar uzanır. İnsanları gerçek dünya ile bağını koparan simülasyon ortamı çok daha önceden kentin sokaklarında wolkman'lar ile deneyimlenmiştir.

Modern metropol fikrini oluşturan göçerdir; sokakları ele geçirip dilleri yeniden icat eden, metropol yaşam tarzlarının etkin belirleyicisi odur. Kentte, köklerimizden koparılır, varoluşumuza hareket ve başkalaşım bağlamında karşılık vermeye zorlanırız (Chambers, 2014: 43). Sosyal medya da kendi söylemine katılmaya, bizi karşılık vermeye çağırır, uymayanları dışlar. Mevcut kültürün ön kabullerinin alttan alta zayıflatan farklı sesler yadsınır (Chambers, 2014: 60). Kentte göçün oluşturduğu güvensizlik ortamında, sorunları bildik klasik yollarla çözmek imkânsız hale gelince yeni çözüm yolları geliştirme ihtiyacı doğar. Böylece alternatif kültürler için yeni bir mekân olarak gettolar oluşmaya başlar. Göçmenler azınlık olma durumlarından kaynaklanan ihtiyaçlarına kurumsal bir yanıt olarak, memleketlerindeki toplumsal ilişkilerini 'nakil' etme ve sürdürmenin bir yolu olarak *"gettolaşmaya"* gider (Heckmann'dan akt. Tılıç, 1996:566). Irki, dini veya kültürel özellikleri itibariyle bütünle kaynaşamayan alt kültürler etnik esasa dayalı olarak getto bölgelerinde yoğunlaşırlar (Erkal, 1997:121).). Sosyal medya, etnik ve kültürel özelliklere göre gerçek hayattaki toplumsal ilişkilerin nakledildiği sosyal ağları da içermektedir. Bunlar tıpkı kentin gettoları gibi ihtiyaçların karşılanmasında

dayanışma sağlamanın yanı sıra yabancılaşma ve yalnızlaşmaya karşı birleştirici etkide bulunurlar.

Gettolardaki etnik göçmen gruplaşmaları üzerine yapılan araştırmalar, gettoların çok kültürlülüğe fırsat tanıdığını, yabancılaşma ve yalnızlaşmayı önlediğini ve insanların kimliklerini yeniden üretebilmesine olanak sağladığını göstermektedir (Erman, 2002:2). Varoşlar, gettolar, şehre yönelmiş göç için bir anlamda bir "dinlenme havuzu"dur. Şehirdeki sosyo-kültürel ortamın bu yeni kentliler için oldukça sert ve ağır olmasına mukabil, periferide hemşeri iklimi daha yumuşak ve hafif gelmektedir (Hocaoğlu, 2015: 119 Kente göç edenlerin birkaç kuşak sonra kentlileşmesine benzer bir süreç dijitalleşme için de söz konusu olabilir. Gettoların zamanla şehrin çeperleri olmaktan çıkıp merkez haline gelmesi gibi, sanal göçün ilerleyen evrelerinde, internetin çeperlerdeki gettolara yerleşen dijital göçmenler ağın merkezine kayabilir.

Özetle söylemek gerekirse, sosyal medya; ağ mimarisi, web trafiği, "sanal mahalleler" ve "elektronik evler"den oluşan yerleşim düzeni, eformasyon otobanları, hiperlik köprüleri, sanal alışveriş mağalazaları, sanal buluşma mekânlarıyla kent modeli esas alınarak inşa edilmiştir. Bu mekânsal düzenlemeler ile sosyal medya da kent gibi, üretimin, tüketimin, dolaşım ve dağıtım potansiyeli ile geniş kitleleri kendine çekmektedir. İnternet nüfusundaki bu hızlı artış kentlere benzer şekilde yeni planlamaları, düzenlemeleri ve güvenlik tedbirlerini de beraberinde getirmektedir. Sosyal medya da, kentin vaat ettiği özgürlük ve eşitlik söylemi ile kullanıcıları kendine çekerken, diğer taraftan da bireyselleşmeye, yabancılaşmaya, yalnızlaştırmaya neden olmaktadır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

İnsanlık tarihi boyunca toplumsal değişmeye neden olan iki belirleyici unsur "teknoloji ve "göç" olmuştur. Toplumların yaşam tarzını biçimlendiren, yeni bir kültürün ve uygarlığın doğmasına neden olan temel unsur teknik ilerlemedir. Teknolojik gelişmeler, toplumsal değişmenin itici unsurudur ancak tek başına yeterli değildir. Yeniliklerin yayılmasını, etkileşimi, aktarımı, dolaşımı sağlayacak bir de yürütücü unsura, hareketliliğe ihtiyaç vardır. İnsanlığın varoluşundan bu yana göç, kültürün taşıyıcısı olarak değişim için gerekli olan etkileşim işlevini yerine getirir. Mekânın fiziki koşulları, nüfusun büyüklüğü, yerleşimi gibi morfolojik unsurlarını değiştiren göç, mevcut kurumsallaşmış yapıları ve dayanışma biçimlerinin de değişmesine neden olur. Günümüzde iletişim teknolojilerindeki gelişmeler de "dijital toplum" olarak ifade edilen yeni bir toplum tipi oluşturmuştur. Bu değişimi, sadece dijital teknolojik ilerlemelere indirgeyerek, göçü hesaba katmadan yapılacak analizlerle Dijital Çağ'daki toplumsal değişimin anlaşılması mümkün değildir.

Risk toplumunun sürekli yolculuk halinde oluşu, yer edinme ihtiyacını bir türlü gideremeyen ağ toplumunun evsizliği ve insanların gerçek ile sanal arasında sürekli geçiş halinde oluşuna ilişkin tezler, göçün yeni bir türü ile karşı karşıya olduğumuza işaret etmektedir. Sürekli hareket halindeki mobil toplumun bireyleri, mekâna bağlılık ve yerleşiklik yerine, çevrimiçi ve çevrimdışı arasında özgürce seyahat eden gezginlere dönüşmüştür. Dijital Çağ'ın özelliklerini düşündüğümüzde, göçün geleneksel biçiminin çok ötesinde uzaktan eylem/hareketlilik formunda yepyeni bir türü ile karşı karşıya olduğumuzu görürüz. Bu hareketlilik bir yönüyle "mobilizsayon" kavramına karşılık gelmekle birlikte, insanların gerçek dünyadan sanal dünyaya geçişleri mobilizasyondan çok daha öte bir anlama sahiptir. "Mobilizasyon", sadece hareketliliği ifade eder, bu hareketliliğin nedenlerine, sonuçlarına işaret etmez. Bu nedenle, olgusal olarak durumu açıklamakta yetersiz kalmaktadır. İnsanların bulunduğu mekânı değiştirmesi ve bu amaçla gerçekleştirilen hareketlilik, esas itibariyle göçtür. Sosyolojik bir olgu olarak göç; sadece bir hareketi değil, aynı zamanda bu hareketin sebeplerini, türlerini, çeşitlerini, sonuçlarını ve

birey ve toplum üzerindeki etkilerini içermesi bakımından çok daha kapsayıcı bir tanımlamaya ve analize imkân vermektedir.

Dijital Çağ'da, mekân ve hareket anlayışı değişmiştir ve göç olgusu artık fiziki yer değiştirme ile sınırlanamaz. İnternet teknolojileriyle birlikte mekân anlayışının yeni bir göç ve göçmenlik biçimini doğurduğuna dair göstergelerden biri de Prensky'nin "dijital göçmenler ve dijital yerliler" şeklindeki ayrımıdır. Dijital dünyanın içinde doğanların yerliler ve bu dünyaya sonradan geçiş yapanların göçmenler olarak adlandırılması, fizik mekândan sanal mekâna geçişler, bir göç hareketi olarak kabul edilmektedir. İnsanların yeni deneyimledikleri sanal mekânlara alışmada yaşadıkları sorunlar, teknolojiyi kullanmada yaşadıkları zorluklar, yeni ortama uyum sürecinde yaşadıkları sıkıntılar ve kullandıkları dilin farklılığı onların göçmen olarak nitelendirilmesine neden olmaktadır. Dijital göçmeler, fiziki olarak göç eden insanlara benzer problemler yaşamakta ve aidiyet, uyum, entegrasyon gibi konularda göçmen kimliğinin pek çok özelliğini göstermektedir. Dijital yerliler ve göçmenler farklı kültürlerin üyeleridir. İnternet çağında doğan dijital yerliler, birçok eylemi bir arada eş zamanlı yapabilen polikon zaman algısına sahipken, bu kültüre sonradan adapte olmaya çalışan dijital göçmenler, eylemleri eş zamanlı değil sıralı olarak belli bir zaman diliminde gerçekleştirebilen monokorn kültürün bireyleridir. Bu ayrım, toplumsal değişim bağlamında iki önemli noktaya işaret etmektedir. Bunlardan ilki, teknolojinin belirleyici etkisinin hiç olmadığı kadar güçlü hale geldiği, ikincisi ise göçün Dijital Çağ'ın özelliklerine göre yeni bir formda ortaya çıktığıdır.

Nesnel dünyadan sanal dünyaya hareketinin göç olgusu ile açıklanıyor olması, göçün günümüzde sadece fiziki mekânla sınırlığı olmadığına işaret etmektedir. Bununla birlikte, dijital teknolojileri kullanmaya ve belli yaş gruplarına dayanarak yapılan bu ayrım, dijital göçün nedenlerini, mekanın farklılaşmasını, dijital göç türleri ve eğilimleri, dijital entegrasyon ve uyum, dijital göçmenlerin kimliği gibi konuları açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Dijital göçmenler ve yerliler arasındaki kültürel farklılık, nesil veya kuşak farklılaşmasından çok daha öte kültürlerarası etkileşimin konusudur. Kültürlerarası etkileşim ise, insanın fiziksel ve/veya zihinsel olarak yer değiştirmesi suretiyle, kültür karşılaşmaları, faklı

kimliklerle temaslar, yeniliklerin benimsenmesi ve yayılması gibi göçle bağlantılı pek çok süreci içerir.

Dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte, sanal mekânlar artık tüm iletişim ve etkileşimlerimizi gerçekleştirdiğimiz, ihtiyaçlarımı karşıladığımız bir yaşam alanı haline gelmiştir. Göçmenlik artık sadece fiziki sınırların aşılmasını ifade eden bir durum değil, sanal dünyanın sınırlarının aşılmasını da içerir hale gelmiştir. Sanal göç olarak nitelendirilebilecek bu yeni durum, yaşanılan somut mekândan sanal ortamda çevrimiçi bir "konum"a geçişle ilgilidir. "Göçmen" kavramı, maddi ve sosyal anlamda yaşam koşullarını iyileştirmek ve beklentilerini geliştirmek amacıyla bulundukları yerin sınırlarını aşarak başka bir yere/mekâna giden insanlar için kullanılmaktadır. Dolayısı ile birey, gündelik hayatın geleneksel sınırlarını aşarak dijital dünyaya adım attığı anda, soyut bir mekâna geçerek sanal göçü gerçekleştirmiş olmaktadır.

Zaman, mekân ve hareket anlayışımızdaki değişmenin temelinde Matematiksel İletişim Modeli ve bu modele dayandırılarak geliştirilen Harita İletişim Modeli bulunmaktadır. Bilgisayar dilinin temelini oluşturan ikili karşıtlıklar için Matematiksel İletişim Modeli esas alınmış ve böylece fiziki gerçekliğin dışında "işlemsel ikizlerin" yer aldığı sanal gerçeklik ortamı oluşmuştur. İşlemsel ikizlerle, yani siber aynaya yansıyan idealleştirilmiş modellerle eş zamanlı ve mekânlı işlemler gerçekleştirilebilmektedir. Sayısallaşa ve iletişim arasındaki ilişkiyi kuran, araç ise "haritalama"dır. Haritalama ile harita okuyucusunun devreye girmesiyle fizyolojik ve psikolojik unsurlar da iletişim sürecine dâhil edilmiştir. Çok sayıda insana ulaşma yeteneği ile haritalama, görselleşmeye, büyük miktarda veri akışına, kullanıcıların aktif olmasına imkân vermektedir. Böylece fiziksel dünyayı temsil eden haritalar, artık linkler üzerinden etkileşime izin veren, sanal alanları görsel olarak deneyimlememize yardımcı olan arabulucular haline gelmiştir. Dijital iletişimin en önemli unsurlarından olan görselleştirme, geribesleme, yansımalılık ve tekrarlama/yineleme gibi özellikler de kaynağını Harita İletişim Modeli'nden almıştır. Küresel konumlandırma ve haritalama ile hareket gerçek zamanlı olarak ekrana yansımaktadır. Böylece fiziksel coğrafyanın yerini alan sanal coğrafya, bir deneyim ve eylem alanı haline gelmektedir. Bu eylem alanı, "bilgisayar ve iletişim

araçlarıyla yaratılan ve kullanıcının kendini içinde hissettiği ortam" olarak ifade edilen sanal gerçekliktir. Dijitalleşme ve coğrafi bilgi sistemine dayalı haritalama ile, hareketin yeni formu uzaktan eyleme dönüşmüştür.

İnsanların iletişim aracını taşınabilir formda biçimlenmesi, aracın da insanları mobil toplumun üyeleri olacak şekilde biçimlendirmesine neden olmuştur. Mobil toplum, sanal hareketlilik teknolojileri ile iletişimsel ve kolektif olarak uzaktan eylemde bulunabilen kullanıcılardan oluşur. Farklı fiziksel mekânlarda birbirlerinden uzakta yaşayan insanları aynı mekânda buluşturan sanal topluluklar, üyelerine gerçek hayattaki gibi etkileşim ve eylemde bulunabilecekleri bir ortam sağlar. Bu yeni iletişim ve etkileşim ortamı; modern hayatın yalnız, yabancılaşmış ve yerinden edilmiş bireylerin yitirdiği kimlik ve aidiyet duygularını gidermeye yönelik yeni bir topluluk tasarımının ürünüdür. Gezgin göçebe kültürlerin en temel ihtiyacı, uygun bir coğrafyadır. Sürekli yer arayışındaki göçebe kimlikler için fiziki coğrafyaların yerini alacak yeni elektronik coğrafyalar üretilmiştir.

Teknoloji ile birlikte mekân yeniden üretilerek, elektronik ve sanal mekânlara dönüşmekte ve bu da yeni bir iletişim coğrafyası meydana getirmektedir. Bilgisayar ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler neticesinde artık etkileşim ve sosyalleşme sağladığımız yerler fiziki ortamlar değil, bilgisayar ve internet dolayımlı ilişkileri yaşadığımız sanal mekânlardır. Bu coğrafya yalnızca iletişim, etkileşim ve sosyalleşme ortamı olarak kalmıyor, gündelik hayatımızı ve yaşam tarzımızı da etkileyerek yeni bir toplum yapısı olarak mobil toplumun oluşmasına zemin hazırlıyor. Sanal coğrafyalar, gerçek deneyimin dışında bir deneyim ve eylem alanı olarak işlev görmektedir. Ancak bu, sadece sanal olanın deneyimlenmesi değil aynı zamanda sanal hareketlilik teknolojileri ile edinilen deneyim gerçek hayata aktarılmasını da içeren iki yönlü bir süreçtir. Zira siber aynada bakışın konumu, dışarısı ve içerisi olarak ikiye bölünmüştür. Bu sadece bir göçmenin sahip olabileceği içeriden ve dışarıdan bakabilme yetisidir. Çevrimdışı ve çevrimiçi arasında sürekli geçiş halinde olan bireyler, hem kendi konumlarının hem de onlara bakışın konumunun sürekli değişmesinden dolayı bir edinmesi mümkün olmayan göçebe bir toplumun fertleridir.

En basit haliyle insanın yaşadığı yeri, mekânı değiştirmesi anlamına gelen "göç", yaşadığımız çağın değişen mekân algısına bağlı olarak fiziki değil, zihinsel ve toplumsal mekânın değişimi şeklinde gerçekleşmektedir. Yeni mekânlardaki bu deneyim, tıpkı coğrafi göçlerde olduğu gibi bir yer edinme, aidiyet ve başka bir kültüre uyum sürecini içermektedir. İnsanlar göç ederek yani uygun çevreyi arayarak varlıklarını sürdürür. İnsanların baskı, şiddet veya daha iyi yaşam koşulları için bir yerden başka bir yere göç etmeleri gibi, modern yaşamın kaosundan kaçanlar, sanal mekânlarda kendilerine tıpkı göçmenler gibi yeni aidiyetler ve kimlikler oluşturmaktadır. Bu nedenle gerçek dünyadan sanal dünyaya geçiş, nedenleri ve sonuçları itibariye Dijital Çağ'ın yeni göç türüdür.

Göç için sınırların aşılması ve yeni bir coğrafya gereklidir. Sanal coğrafyalar, yeni sınırlarır da beraberinde getirmiştir. Bir coğrafyanın, bir ulusun sınırları gibi sanal mekânların da sınırları ve güvenlik duvarları vardır. Ağ toplumu için fiziki sınırlar değil, internet ve bilgisayar teknolojilerinin belirlediği sınırlar söz konusudur. Bizler, bu sınırları aşabildiğimiz takdirde dijital ortamda yeni bir sanal mekânı deneyimleme imkânını ancak bulabiliriz. Bu özellikleri taşıyan bir ağ toplumu için de fiziki sınırlar değil, internet ve bilgisayar teknolojilerinin belirlediği sınırlar söz konusudur. Üstelik ağın koruma ve güvenlik önlemleri, küresel ölçekte gözetime imkân verecek şekilde yapılandırılmıştır. Ağın örgütlenmesi, fiziksel sınır ve duvarlarla korunan bir ulus yapısından farksızdır, haritalama ve çerçeveleme sayesinde öteki dışarıda tutulmakta içerideki de kontrol edilebilmektedir. Dijital iletişim topografyasının yeni sınırları, "çitlenmiş bir şebeke" olarak egemenlik ve mülkiyet ilişkileriyle bağlantılıdır. Çevrimiçi sınırlar, hem içerideki hem de dışarıdan içeriye olan akışları kontrol edecek şekilde gözetime uygun şekilde yapılanmıştır. Dolayısı ile küreselleşme ile birlikte ulus-devletlerin buharlaşan sınırları, dijitalleşme ile birlikte yeni iletişim coğrafyasında farklı bir biçimde belirmeye başlamaktadır.

Dijital iletişim ve mobil yaşam tarzının belirleyici olduğu ağ toplumunun özelliklerine göre göç olgusunu yeniden dikkate aldığımızda yeni göç biçiminin "sanal göç" olduğu görülmektedir. Sanal göç, yaşanılan somut mekânın terk edilmesi ile sanal sınırların aşılamasıyla çevrimiçi mekânlardaki bulunuşa işaret etmektedir.

“Sanal göç”, uzaktan eylem formunda, yeni iletişim coğrafyalarının sınırları aşılarak sanal mekânlara doğru gerçekleşmektedir. Gündelik hayatımızın geleneksel sınırlarını aşarak dijital dünyaya adım attığımız anda soyut bir mekâna geçerek sanal bir ortama göç etmiş sayılıyoruz. Sanal hareketlilik teknolojileri ile uzaktan eylemde bulunabilme yetisine sahip mobil toplumun bireyleri olarak, çevrimiçi ve çevrimdışı arasında sürekli geçiş halindeyiz. Tıpkı bir mülteci gibi, arada kalmışlık duygusuyla gerçekte olmadığımız bir yerde, gerçekliğin dışında yeni bir mekân ve gerçeklik üreten bir heterotopya içinde yaşıyoruz. Gerçek dünyadaki baskı ve kaostan kurtulup sanal topluluğun bir üyesi olmak, yeni bir kimlikle daha rahat ve özgürce hareket edebilmek için sanal dünya yönelen büyük göçün bir parça haline geliyoruz.

Somut dünyadan sanal dünyaya geçişin “sanal göç” olarak tanımlanması, sadece mekânın, hareketin ve sınırların değişimine bağlı olarak yapılmış bir tanımlama değil, aynı zamanda nedenleri, türleri, işleyişi ve sistemi ve etkileri itibariyle de göçün tüm şartlarını taşıması nedeniyledir. Göç sosyolojinin kuramsal zemininden faydalanılarak karşılaştırmalı bir analiz yapıldığında, bu hareketliliğin “mobilizsayon” kavramı ile sınırlandırılamayacağı ve tüm boyutlarıyla yeni bir göç türü olduğu görülmüştür. Özellikle sanal göçün gerçekleşme nedenleri ve sanal göç kararını etkileyen dinamikler, fiziksel göçle büyük benzerlik göstermektedir. Göç sosyolojisinin temel kuramlarından olan İtme-Çekme Teorisi çerçevesinde ağ toplumunun davranış dinamiklerine bakıldığında, sanal göç kararında aynı itme ve çekme faktörlerinin etkili olduğu ortaya çıkmaktadır.

Yaşanan yerle ilgili olumsuz faktörler tıpkı fiziksel göçte olduğu gibi itici unsurlar olarak kişinin sosyal medyaya yöneliminde belirleyicidir. Yaşanılan yerin itme faktörleri, yeni dijital teknolojilerinin sunduğu imkânların çekiciliği ile birleşince sanal dünyaya doğru bir eğilim başlatır. Savaş, şiddet, yoksulluk gibi krizlerin tırmanması sonucu göçmenler daha rahat ve uygun bir yaşam alanı için nasıl sınır ötesine geçiyorsa, dijital göçmenler de bunalım, stres, yalnızlık, dışlanma gibi nedenlerden dolayı sanal dünyayı gerçek dünyanın krizlerinden kurtulmak için bir kaçış yeri olarak görmektedir. Yaşanılan yerin itici unsurlarından kaynaklanan ihtiyaç ve arayışlar, insanların değişim arzusu ve yeniklerin deneyimlenmesi isteği ile birleşerek göç kararında etkili olmaktadır. Yaşanılan ortamın olumsuz

özellikleriyle ilgili "memnuniyetsizlik eşiği" aşılır aşılmaz, yeni bir yer arayışı ve sanal dünyaya geçiş kaçınılmaz hale gelmektedir. Özgürlük, aidiyet, eşitlik, hiyerarşisiz ve baskısız bir ortam, sosyalleşme, yeni bir kimlik mekânı olma gibi özellikler sanal göçte gidilecek yerle ilgili çekme unsurlarını oluşturmaktadır. Yeni deneyimlere imkân veren mekânların çekiciliği bu değişim arzusunu ve göç kararını tetiklememektedir. Bilgiye erişimin daha yavaş ve kısıtlı olduğu geleneksel iletişim yöntemleri itici bir faktör olurken, sanal dünyanın bilgiye kolay erişilebilirliği çekme kuvveti oluşturmaktadır. Dışlanmış grupların, göçmenlerin üzerlerindeki baskıdan dolayı bir çıkış arayışında olmaları gibi, suskunluk sarmalından çıkış arayışı da sosyal medyayı "ideal söz durumu"na geçiş için uygun çekim merkezi haline getirmektedir. Diğer taraftan göçmenlerin gittikleri yerde daha saygın bir yaşam ve statü edinme ihtiyacı gibi sanal mekânlar da gerçek hayatta erişilmesi zor olan bir statü edilmesine ve sosyal sermayenin gelişmesine imkân sağlayabilmektedir.

Dijital göçmenler, yer değiştirme kararını alırken aktiftir ve etkin bir şekilde sürecin içindedir ancak dijital teknolojilerin çekme unsurları sosyal medyaya yönelmede önemli rol oynar. Göçmenlerin yeni gittikleri yerde geçmişiyle tüm bağını koparma veya yeni kültüre uyum sağlama seviyesini kendilerinin belirleyebileceği bir özgürlük ortamı vardır. Bu rahat ortam göçmenlere, gizlenme ve ortalık yerde saklanma becerileri kazandırabileceği gibi fark edilme, kendini gerçekleştirme, görülme isteği de baskın gelebilir. Sanal mekânlar da kullanıcılara, hem kendilerini gizleme hem de açığa çıkarabilecekleri yeni bir yer ve kimlik mekânı oluşturur. Sanal kimlik, göçmen kimliğinin bir tezahürüdür. Yeni bir yerde yeni bir kimlik arayışındaki bireyler için kendilerini ait hissedebilecekleri yeni bir topluluk gerekir. Sanal topluluklar göçmenlere sanal kimlikleri ile yeni kültürle etkileşim içine girmelerine imkân sağlar.

Sanal mekânın sunduğu bu olanaklar, ekonomik, siyasal ve toplumsal olarak tüm hâkim yapıların değişmesine yol açan bir çekim gücüne sahiptir. Sosyal medya kullanıcılarının sayısının artması ile yoğunlaşan sanal nüfus hem toplumsal iletişim ve ilişki biçimlerinin farklılaşmasına yol açmaktadır. Bireylerin internet çağında içinde bulunduğu topluma uyum sağlaması için sanal dünyanın iletişim biçimlerine uygun tutum ve davranışları geliştirmesi gerekmektedir. Çağın özelliklerine göre

sergilenen tutum ve davranışlar zamanla kalıcı hale gelerek, bireyin ve toplumun dünya algısını değiştirmekte, hayatın tüm alanlarına yansıyan yeni bir zihniyet ve kimlik algısı üretmektedir. Göçmenler, göç sonrasında farklı bir sosyal ortam içine gererek ilişki biçimlerini yeniden düzenlediği gibi dijital göçmenlerin gündelik hayatı biçim değiştirirken, göçün gerçekleştiği sanal mekânın da yapısının değişmesine neden olmaktadır. Hatta sanal mekânların giderek yoğunlaşması, mevcut kullanıcılar tarafından düzeni bozan bir tehdit olarak algılanabilmekte, yeni üyelik uygulamaları, sayı sınırlamaları ve sanal sığınmacı gibi göç problemleri ile karşı karşıya kalınmaktadır.

Göçmenler yaşadıkları yerleri kendi rızalarıyla, yani serbest veya gönüllü olarak terk edebilecekleri gibi, birtakım hürriyetlerin sınırlandırılması ve otoritelerin baskıları sonucunda zorunlu olarak da terk edebilirler. Fiziki göç türlerinde olduğu gibi sanal göçün de, zorunlu ve serbest, düzenli ve düzensiz sanal göçler olmak üzere türleri bulunmaktadır. Zorunlu sanal göçmenlik, internetin hegemonyasının mevcut düzenin diğer hegemonik ilişkilere tercih edilmesini içermektedir. Rızaya dayalı olmakla birlikte, esasında eylem kararı kişinin kendinden kaynaklanmadığı için zorunlu göç kapsamına girmemektedir. Gönüllü sanal göçmenlik ise mecbur bırakılmadan kişinin kendi isteğiyle internet ve dijital kanalları kullanımının içselleştirilmesini ifade etmektedir. Sanal göç de tıpkı fiziki göçte olduğu gibi, ilk üyelik sürecinden itibaren başlayan, yayılma ve emme süreçleri ile devam eden, dijital ortama entegrasyona kadar uzanan çeşitli basamakları vardır. Buradan hareketle, dijital dünyaya toplumsal yaşamdaki pek çok sorunun oluşturduğu itme etkisi ile göçler yaşanabilmekte, dijital göçmenler sanal ağlar üzerinden kurdukları iletişime diğerlerinin de katılmasını sağlayacak şekilde yönlendirme yaparak zincirleme bir etki oluşturmaktadırlar.

Sanal göç, de fiziki göçte olduğu gibi "birikimli nedensellik" ilkesine göre işlemektedir. Bu bağlamda sanal göç sisteminin üç özelliği bulunmaktadır. İlki, sanal göç tek seferde gerçekleşen bir süreç değil, katılımcı çekme yöntemi ile göç dalgaları ve zincirleme göçlerle birikimli olarak gerçekleşmektedir. Bu birikimselliği sağlayan unsurlar ise "Yerinden Çıkartma", "Çağrılma", "Aşılanma Yatkınlığı" ve "Gözde Olan Etkisi"dir. Bunlar bir araya gelerek "Katılımcı Çekme Yöntemi"ni oluştururlar.

İkinci olarak, sosyal ağlar kullanıcıların dolaşımına izin verecek şekilde çok önceden Küresel Şebeke olarak yapılandırılmıştır. Üçüncüsü ise sosyal ağ teorisi üzerine kurulan bir network, göçmen ilişkileri ağı oluşturarak sanal göçün devamını sağlamaktadır. Sanal topluluklar göçmen ilişikler ağı oluşturarak, yeni gelenlerin uyum, adaptasyon ve bir takım engelleri aşması için yardımcı olurlar. Öncü göçmenler bir network gibi örgütlenerek diğerleri için köprü vazifesi görürler.

Bugün Dijital Devrim ile iletişim teknolojilerinin toplumsal yapıda meydana getirdiği değişim, Sanayi Devrimi ile benzer özellikler göstermektedir. Kentleşme süreci ile karşılaştırmalı olarak yapılan analizde, Kentleşme ve Dijitalleşmenin; nedenleri, sonuçları ve toplumsal yapıya etkileri itibariyle birbirleriyle özdeş iki süreç olduğu görülmüştür. Kentsel hareketliliğin itici unsuru göçtür. Dijitalleşme'nin de temel unsurları teknolojik ilerleme ve bununla birlikte yaşanan hareketliliktir. Hızlı kentleşme döneminde yaşanan toplumsal sorunların bir benzeri, kullanıcı sayısındaki artışa paralel olarak internet demografisinde yaşanan değişimde de kendini göstermektedir. Kentlerin; erişim, dağıtım, dolaşım, tüketim ve üretim kapasitesi ile kitleleri kendine çekmesi gibi, sosyal medya da bilgiye erişim, dolaşım, bilginin tüketim ve üretim mekanları olarak kullanıcılar için bir çekim gücü oluşturmaktadır. Sanayileşme ile birlikte kırdan kente yaşanan göçte olduğu gibi, Dijitalleşme ile birlikte sosyal medyaya doğru bir göç akımı başlamıştır.

Bu araştırmanın sonucunda, sosyal medyanın, yapısal ve işlevsel özellikleri itibariyle kent modelinin türevi olduğu görülmüştür. Sosyal medya web tabanlı haritalama modeline göre; şehir, mahalle ve trafik planlamaları esas alınarak inşa edilmiştir. Nongeografik tasvirlerle sosyal ağ haritaları ve bağlantı topluluklar oluşturulmuştur. Ağ mimarisi, bilgi otobanları", "elektronik köyler", hipergerçek bağlantılar/yollar, hiperlik/köprüler, şifreli siteler, güvenlik duvarları, sanal oyun parkları, sanal alışveriş mağazaları, sanal terminallerin tümünde kent modeli esas alınmıştır. Sosyal medyanın yerleşim düzeni, "sanal mahalleler" ve "elektronik evler" üzerine kurulmuştur. Sokak planı şemalarına göre düzenlenen yazılım komutları, fiziksel adreslerin esas alındığı ağ ara birim kartları, sitelerin diğerlerini dışarıda tutan ve içeridekiler için kısa süreli ilişkiler için ortak buluşma alanı sağlayan mekânlar, kentsel mekân düzenlemesi esas alınarak yapılmıştır. Kent

meydanından yola çıkarak tasarlanan gözlem ve buluşma mekânları, görünürlüğün ortasında insanı yalıtan geçirgen cam duvarlarından windos ekranına aktarılan işlev aynı tasarımın ürünüdür. Windows, içeri ile dışarısını birbirinden yalıtan bir yabancılaşma mekânı, gerçeği olduğu gibi göstermeyen bir simülasyonun en yalın formudur. Mekân tabiri caizse şebekenin içinde çekilmiştir. Modern bir sahneden farksız olan kent bulvarları gibi, internet de bireyin performanslarını sahneleyebileceği görüntü mekânlarına ev sahipliği yapmaktadır.

Kentin üretim ve tüketimi buluşturan Pazar yeri cazibesi, sosyal medya için de geçerlidir. Sosyal medyanın sakinleri hem tüketici olarak hem de sürece ve bilginin üretimine aktif olarak katılan üreticiler olarak konumlandırılmışlardır. Kentin göçmenlere ve azınlıkları dışlayan ve eşitsizlik üreten kentsel mekânları ve gettoları gibi, sosyal medya da dijital hizmetlerin sunumundaki eşitsizlik nedeniyle sosyal medyanın dış çeperlerinde ve merkez çevre arasında uçuruma neden olur. Erişim imkânlarının kolaylığı ve çeşitliği de hem kente hem de sosyal medyaya aynı çekim gücüne sahip bir mıknatıslanma özelliği verir. Bağlantı kurmanın kolaylığı, maliyetlerin düşüklüğü, saklama, depolama ve dağıtım kapasitelerinin oluşturduğu cazibe her ikisinin de sürekli göç almasına yol açar.

Ağ mimarisinde, mekânsal düzenlenişteki yapısal benzerliklerin yanı sıra sosyal medya işlevsel özellikleri itibariyle de kent modelinin bir yansımasıdır. Sosyal medya tıpkı kent gibi kamusal bir coğrafyanın tüm şartlarını taşımaktadır. Sanal topluluk ile yeni bir tür kamusallık oluşturur. Eşitlikçi ve özgürlükçü ama aynı zamanda bireyselleştiren ve yabancılaştıran, çok kültürlüğe imkân sağlayan kozmopolit ve çok kültürlüğe imkân veren ortamı ile sosyal medya, kentin birey, kültür ve toplum üzerindeki tüm işlevlerini temsil etmektedir.

Bu araştırmanın sonucunda, “Sanal Göç”ün fiziki göçün tüm şartlarını ve unsurlarını taşığıdığı görülmüştür. Göçün temel bileşenleri; “yer değiştirme” ve “etkileşim sisteminde meydana gelen değişiklik”tir. Temel değişkenleri ise “zaman mekân algısı” ve “ uzaktan eylemlilik”tir. Bu bağlamda Sanal Göçü; “fiziksel bir yer değiştirme zorunluluğu olmaksızın insanların toplumsal ve zihinsel olarak bulundukları mekânı ve konumlarını değiştirerek yeni bir etkileşim sistemine

geçişleri" olarak tanımlamak mümkündür. Sanal göçün nedenleri, türleri, özellikleri, sistemini, işleyişi ve etkilerini içeren bu çalışma ile "Sanal Göç Teorisi" için zemin oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma, dijitalleşme sürecinde yaşanan değişimlerin anlaşılması, toplumsal sorunlara çözüm üretilmesi ve gelecekteki olası problemlerin öngörülmesi bakımından önem taşımaktadır. Sosyologların, "sanal göç" üzerine kapsamlı bir şeklide eğilerek bu çalışmayı daha da geliştirebilecekleri ve yeni modeller oluşturabilecekleri düşünülmektedir. Coğrafyacıların da, iletişim alanında haraitalama yöntemi üzerine yapacakları çalışmalar, teknik anlamda yeni dijital uygulamaların gelişmesine katkı sağlayabilir. Diğer taraftan yerel yönetim ile bilişim uzmanlarının birlikte çalışması ile dijitalleşmenin bir sonraki evresinde yaşancak sorunlar için kentsel könüşüm projeleri örnek alınarak sosyal medya için şimdiden modeller geliştirilebilir. Özellikle ülkemiz göçmen nüfus yoğunluğu bakımından bu konunun araştırılması için önemli bir potansiyel taşımaktadır. Bu çalışmada teorik düzeyde verilen Göçmen Kimliği ile Sanal Kimlik arasındaki ilişkinin, saha çalışmalarıyla destekenmesi, bu alanda çalışacak araştırmacılara önerilmektedir. İletişim Sosyolojisi ve Dijital Sosyoloji alanındaki araştırmacıların bu konuya eğilmesi, disiplinlerarası çalışmalara önemli katkılar sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

ABADAN-UNAT, N.: 2006 — **Bitmeyen Göç: Konuk İşçilikten Ulus Ötesi Yurttaşlığa**, 2.bs., İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları

ABBEY, R. & HYDDE, S.: 2009 — "No Country for Older People? Age and The Digital Divide", **Journal of Information, Communication& Ethics in Society,** s. 225-242

ACAR, M,& DEMİR, Ö.: 1997 — **Sosyal Bilimler Sözlüğü**, Ankara, Vadi Yayınları,

ACUN, R.: 2011 — "Her Dem Yeniden Doğmak: Online Sosyal Ağlar ve Kimlik", **Milli Folklor Dergisi**, 89, s.66-77

ADAMAN, F. & ARDIÇ, O. P.: 2008 — "Social exclusion in the slum areas of large cities in Turkey", **New Perspectives on Turkey,** 29-60.

ADIGÜZEL,Y.: 2013 — "Dayanışma Ağları Üzerinden Eskişehir'de Siyaset Ve Göçmenlik Algısı", **Sosyoloji Dergisi,** No: 27

ADORNO, T. & HORKHEMIR, M: 2014 — **Aydınlanmanın Diyalektiği**, Çev. Nihat Ülner ve Elik Karadoğan, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık

AK, E.: 2006 — "Bilgisayar Teknolojisinde Mekan Kavramının Dönüşümü ve Yeni Mekan Tanımları", İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi

AKINCI, B.& NERGİZ, A.vd.: 2015 — "Uyum Süreci Üzerine Bir Değerlendirme: Göç ve Toplumsal Kabul", **Göç Araştırmaları Dergisi,** No:.2, s. 58-83.

AKSOY, A.: 1996 — "Internet ve Demokrasi", **Diyalog**, Sayı: 1 s. 159-170.

AKTAN, C. C. & TUNC, M.: 1998 — "Bilgi Toplumunun Doğuşu ve Gelişimi", **Yeni Türkiye Dergisi**, Ankara

ALEV, E.: 2018 — "Kentsel Yabancılaşmadan Özgürlüğe Giden bir Yol Var mı?" **Düşünce Dergisi,** İstanbul, KOCAV Yayınları, s. 24-32

ALTAY, D.: 2005 — **Küresel Köyün Medyatik Mimarı Marshall McLuhan**, Haz. Nurdoğan Rigel, Gül Batuş vd., 2.bs, İstanbul, Su Yayınları

ALVER, F.: 2000 — "Medya Aracılığı ile Yabancı ile Karşılaşmanın Gerçekliği", **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi**

Dergisi, No.10, s,71-84

ALVER, K.: 2012 "Kent İmgesi", **Kent Sosyolojisi**, Ankara, Hece Yayınları, s. 9-31.

ANEESH, A.: 2006 **Virtual Migration**, Durham and London. Duke University Press

ARABACI, İ. B.& POLAT, M.: 2013 "Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Sınıf Yönetimi", **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi**, 12/47, 2013.

ARANGO, J.: 2000 "Explaining Migration: A Critical View", **International Social Science Journal**, 52 /165, s. 283-296.

ARPAD, R.: 2007 **Digital Culture – Digitalised Culture And Culture Created On A Digital Platform** -Budapest, Netis,

ARTMAZ, A.: 2014 "Toplumsal Paylaşım Ağlarının Siyasal İletişimde Kullanımı",**Yeni(lenen) Medya,** Ed. Mesut Aytekin, İstanbul, KOCAV Yayınları, ss.180-207

AVCI, Ö.: 2015 "Dijital Yaşamın Dijital Özne(l)leri: Herkes ya da Hiç Kimse", **Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi** 8/1, s.249

BABAN, E.: 2012 "Mc Luhan ve Baudrillard'ın Penceresinden Sosyal Medyanın Etkisi: İfadenin Esareti, Gözetlenen Toplum ve Kayıp Kimlik Sendromu", **Sosyal Medya Akademi**, Ed. Tolga Kara, Ebru Özgen, İstanbul, Beta Yayınları, s. 57-79.

BARAN, A. & KOÇAK S.& TEKELİ, E.: 2017 "Yaşlıların Dijital Teknolojileri Kullanım Düzeyleri Üzerine Bir Araştırma" **İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi**, Sayı 45

BARTH, R.:2011 **Etnik Gruplar ve Sınırları**, Çev. Ayhan Kaya, Seda Gürkan, İstanbul, Bağlam Yayınları

BARTLETT, F.C.:1932 **Rerembering**, Cambridge, The University Press

BARTRAM, D. & POROS, M. vd.: 2017 **Göç Meselesinde Temel Kavramlar**, Çev. Itır Ağabeyoğlu Tuncay, Ankara, Hece Yayınları

BASHKOW, I.:2004 "A Neo-Boasian Conception of Cultural Boundaries", **American Anthropologist,** 106 (3), p. 443-458.

BATTY, B.: 1997	"**Virtual Geography**", In Futures, Vol. 29, No. 4/5
BAUDRILLARD, J.: 2011	**Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları
BAUDRILLARD, J.: 2014	**Baştan Çıkarma Üzerine**, Çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BAUDRILLARD, J.: 2016	**Simülarklar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, 10. Bs., Ankara, Doğu Batı Yayınları
BAUMAN, Z.: 2018	**Retrotopya**, Çev. Ali Karatay, İstanbul, Sel Yayıncılık
BAUMAN, Z.: 2016	**Küreselleşm**e, Çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BAUMAN, Z.: 2015	**Bireyselleşmiş Toplum**, Çev. Yavuz Algoan, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BAUMAN, Z.: 2015	**Akışkan Modern Dünyada Kültür**, Çev. İhsan Çapcıoğlu, Fatih Ömek, Ankara, Atıf Yayınları
BAUMAN, Z.: 1998	**Sosyolojik Düşünmek**, Çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BAUMAN, Z.& LYON, D.: 2013	**Akışkan Gözetim**, Çev. Elçin Yılmaz, 2.bs. İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BAYHAN, V.:2002	"**Risk Toplumu**", Ankara, Doğu- Batı Yayınları, No.19
BEAN, F. D.& BROWN, S. K.: 2015	"Demographic Analyses of Migration", Brettel, C. B., Hollifield, J. F. (Ed.), **Migration Theory: Talking Across Disciplines**, New York, Routledge
BECERİKLİ, S.: 2103	"Kuşaklararası İletişim Açısından Yeni İletişim Teknolojilerinin Kullanımı: İleri Yaş Grubu Üzerine Bir Değerlendirme", **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi,** 1(44), s. 19-31.
BECK, U.: 2000	**Risk Society and Beyond**, London: Sage Publications
BECK, U.: 1992	**Risk Society: Towards a New Modernity**, London, Sage Publications
BECK, U.: 2000	**Living Your Own Life in a Runway World. Global Capitalizm**, NewYork, The New Press

BECKER, H. S.: 2013	**Haricîler (Outsiders)**: **Bir Sapkınlık Sosyolojisi Çalışması,** Çev. Ş.Geniş &L. Ünsaldı, Ankara, Heretik Yayıncılık
BENNETT, W. L.: 2005	"Social Movements beyond Borders: Understanding Two Eras of Transnational Activism", Donatella Della Porta & Sidney Tarrow (eds.), **Transnational Protest and Global Activism**, Rowman & Littlefield Publishers Inc., Lanham,
BENNET, W. L.: 2017	**Changing Citizenship in the Digital Age**. University of Washington, Seattle, Center for Communication and Civic Engagement, s 1-10
BERMAN, M.: 2013	**Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor?,** Çev. Ümit Altuğ&Bülent Peker, 16. bs., İstanbul, İletişim Yayınları
BİLGİÇ, H. G. & DUMAN, D.vd.: 2011	"Dijital Yerlilerin Özellikleri ve Çevrim içi Ortamların Tasarlanmasındaki Etkileri." **Akademik Bilişim Dergisi**. Şubat İnönü Üniversitesi Yayınları
BİLGİN, N.: 1999	**Kollektif Kimlik**, İstanbul, Sistem Yayıncılık
BİNARK, M.: 2014	**Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BİNARK, M.: 2005	"Kimlik(lenme), Dipnotsuz İletişim ve Etnik Laflama Odaları**" İnternet, Toplum, Kültür,** Der.M. Binark & B. Kılıçbay, Ankara, Epos Yayınları, ss.118-136
BLANCHOT, M.: 1997	**İtiraf Edilmeyen Cemaat**, Çev. Işık Ergüven, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BOADU, O. S.: 2018	"Kitle İletişim Araçları ve Modernleşme", **İletişim ve Modernleşme Cilt 1-Karşılaştırmalı Yaklaşımlar,** Ed. Uğur Gündüz, Çev. Hatice Irmaklı, İstanbul, Büyük Kitaplar Yayıncılık s. 101-108
BOOKCHIN, M.: 1996	**Ekolojik Bir Topluma Doğru**, Çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
BOURDIEU, P.: 1995	**Pratik Nedenler**, Çev. Hülya Tufan, İstanbul, Kesit Yayıncılık
BOURDIEU, P.: 2013	"Bilimin Toplumsal Kullanımları", **Bilimsel Alanın Klinik Bir Sosyolojisi**", Çev. Levent Ünsaldı, Ankara, Heretik Yayıncılık

BOURDIEU, P.& WACQUANT, L.: 2003 **Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar,** Çev. Nazlı Ökten, İstanbul, İletişim Yayınları

BOYD, M.: 1989 "Family and Personal Networks in International Migration: Recent Developments and New Agendas", **The International Migration Review**, No. 3, s. 638-670.

BOZ, F.: 2000 **Internet ve Demokrasi**, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)

BOZKURT, V.: 1999 "Yıkıcı Gemeinshaft'tan "Öteki" siz Post Modern Kabilelere Sanal Cemaatler", **Birikim Dergisi**, No. 27, İstanbul

BRAUDEL, F.: 1996 **Uygarlıkların Grameri**, Çev.Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara, İmge Kitapevi

BRETTEL, C. B.& HOLLIFIELD, J. F.: 2015 **Migration Theory: Talking Across Disciplines**, New York, Routledge

BRIGGS, A.&BURKE, P.: 2011 **Medyanın Toplumsal Tarihi-Gutenberg'den İnternete**, Çev. Ümit Hüsrev Yolsal& Erkan Uzun, İstanbul, Kırmızı Yayınları

BROWN, T.: 1999 **Challenging Globalization As Discourse And Phenomenon. International Journal of Lifelong Education**, 18:1, s.3-17

CARTEAU, M.: 1998 **The Practice of Everyday Life,** Berkeley, Los Angeles&Londra: University of California

CASTELLS, M.: 2011 "A Network Theory of Power", **International Journal of Communication,** (5), s.773-787.

CASTELLS, M.: 2013 **Ağ Toplumunun Yükselişi**, İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları

CASTELLS, M.: 2000 **Globalization and Identiy in the Network Society**. Prometheus

CASTELLS, M.: 2001 **The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society**, Oxford University Pres, Oxford

CASTELLS, M.: 2004 "Ağda Küreselleşme, Kimlik ve Toplum", **Küresel Kuşatma Karşısında İnsan,** Çev. Şahabettin Yalçın,

İstanbul, Ufuk Kitap, s,107-139.

CASTELLS, M.: 2004 "Enformasyon Teknolojisi ve Küresel Kapitalizm", **Küresel Kuşatma Karşısında İnsan**, Çev. Şahabettin Yalçın, İstanbul, Ufuk Kitap, s: 139-175.

CASTELLS, M.: 2005 **Enformasyon Çağı I: Ekonomi, Kültür ve Ağ Toplumunun Yükselişi**, Çev. Ebru Kılıç, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları

CASTELLS, M.: 2005 **Enformasyonculuk ve Network Toplumu**, Çev. Şebnem Kaptan, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, s. 123-133

CASTELLS, M.: 2008 **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür II – "Kimliğin Gücü**", İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları

CASTELLS, M.: 2009 **The Rise of the Network Society:** Volume I: The Information Age: Economy, Society, and Culture, London, Blackwell Publishing.

CASTELLS, M.: 2013 **İsyan ve Umut Ağları: İnternet Çağında Toplumsal Hareketle**r, Çev: Ebru Kılıç, İstanbul, Koç Üniversitesi Yayınları.

CASTLES, S. & MILLER, M. J.: 2008 **Göçler Çağı.** Modern Dünyada Uluslararası Göç Hareketleri, Çev. B. Uğur Bal& İbrahim Akbulut, İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları.

CASTELLS, M.: 1989 **The Informational City. Information Technology, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process,** Blackwell Publishers Ltd.

CARTER, P.: 1992 **Living in a New Country, History, Travelling and Language**, Londra, Faber&Faber

CHAMBERS, I.: 2005 **Göç, Kültür, Kimlik**, Çev. İsmail Türkmen&Mehmet Beşikçi, İstanbul, Ayrıntı Yayınları

CLIFFORD, J.: 1994 "Cultural Anthropology", **Further Inflections: Toward Ethnographies of the Future,** Vol. 9, No. 3, pp. 302-338

CLIFFORD, T. M.:2006 **Psikolojiye Giriş**, Çev. Hüsnü Arıcı vd., Ankara, Meteksan

COULON, A.: 2010 **Etnometodoloji**, Çev. Ümit Tatlıcan, İstanbul, Küre

Yayınları

CRESSWELL, T.: 2008 "**Space and Place**" **In Key Texts in Human Geography**, Der.Phıl Hubbard, Rob Kitchin and Gill Valentine, Sage Publication, p. 53-60

CUFF,E.C.&SHARROCK, W.W.&FRAN.: 2013 **Sosyolojide Perspektifler**. Çev. Ü.Tatlıcan, İstanbul, Say Yayınları

ÇAĞLAYAN, S.: 2006 "Göç Kuramları, Göç ve Göçmen İlişkisi",**Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, No.17

ÇAKIR, M.:2014 **Görsel Kültür ve Küresel Kitle Kültürü,** Ankara, Ütopya Yayınevi

ÇAKIR, S.: 2011 "Geleneksel Türk Kültüründe Göç ve Toplumsal Değişme", **SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi,** No.24, s. 129-142.

ÇELENK, S.: 2010 "Ayrımcılık ve Medya", **Televizyon Haberciliğinde Etik,** Ed. Bülent Çaplı &Hakan Tuncel, Ankara, Fersa Matbaacılık

ÇELER, Z.: 2012 "Manuel Castells ve Ağ Toplumu, İdeoloji Olarak Enformasyon", **Galatasaray Üniversitesi İletişim**, İstanbul, s.111-117

ÇETİN, M.&ÖZGİDEN, H.: 2013 "Dijital Kültür Sürecinde Dijital Yerliler Ve Dijital Göçmenlerin Twitter Kullanım Davranışları Üzerine Bir Araştırma" **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, 2(1)

ÇIMRIN, F.: 2011 "Manuel Castells'i Yeniden Okumak: Küresel Ağ Hareketliliği Yaklaşımının Eleştirel Bir Değerlendirmesi", **Y.D.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi,** Vol:4, S.2, s. 65-77.

ÇİFTÇİ, M.: 2011 "**Bölgeler Arası Eşitsizlik Perspektifiyle İç Göç-Sosyoekonomik Gelişmişlik İlişkisi ve Türkiye Örneği**" Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Yayımlanmamış Doktora Tezi

ÇİFTÇİ, O.: 2017 "İletişim Teknolojileriyle Değişen Örgütlenme Biçimleri: Sanal Topluluklar" **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication** - TOJDAC April Volume 7 Issue 2 338-336

ÇÜÇEN, A.K.: 2000 **Heiddeger'de Varlık ve Zaman**, Bursa, ASA

Yayınları

BELL, D.: 1976 **The Coming of Post-Industrial Society:** A Venture in Social Forecasting, Harmondsworth, Penguin / Peregrine books

DEDEOĞLU, A.Ö.: 2001 **Tüketici Davranışları Alanında Kalitatif Araştırmaların Önemi Ve Multidisipliner Yaklaşımlar**. D.E.Ü.İ.İ.B.F. Dergisi, 17(2), 75-92.

DE KERCHOVE, D**.:** 2001 **The Architecture of Intelligence,** A Birkhauser Publication; Territorial Rights: North and South America, Series IT Revolution in Architecture

DELEUZE, G. & PAMET, C.:1990 **Diyaloglar**, Çev. Ali Akay, Bağlam Yayınları, İstanbul,

DELEUZE, G.& GUATTARI, F.: 1990 **Kapitalizm ve Şizofreni**, **Göçebebilim İncelemesi** Çev. Ali Akay, İstanbul, Bağlam Yayınları

DELEUZE, G.& GUATTARI, F.: 2004 **Felsefe Nedir**?, Çev. Turhan Ilgaz, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları

DEMİRAL& DEMİRCİ, M.: 2017 "An Experimental Study On Efficient Virtual Network Migration," **International Conference on Computer Science and Engineering** (UBMK), Antalya, pp. 522-527

DERVANİ, A.E.: 2017 " Medyada Ötek'nin Temsili: Etnik Komediler ", **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi,** No. 2, s.. 926 -949

DICKINSON, E.: 2017 **Globalization and Migration**, London, Rowman&Littlefield

DICKS, B.: 2005 **Qualitative Research and Hypermedia-Ethnography for the Digital Age**, London, SAGE Publications

DIJK J. A. G.: 2006 **The Network Society,** London, Sage Publications, Second Edition

DUMAN, G.: 2017 "Göçmenlik Bir Buğulu Cam Halidir" **Düşünce Dergisi,** No.6, İstanbul, KOCAV Yayınları

EKİNCİ, S.&TUNCEL, G.: 2015 "Göç ve İnsan" **Birey ve Toplum Dergisi,** No.9, BİLSAM Yayınları

ELİTAŞ, T.&KESKİN, S.: "Sanal Aidiyet Bağlamında Zihinsel Diaspora:

2014 Facebook Örneği", **Atatürk İletişim Dergisi,** No.7

ERÇİN, Ö., ADIGÜZEL, Y.: 2017 "Fransız Kamusal Alanında Bütünleşmeşme Stratejisi", **Göç Araştırmaları Dergisi**, No.1, s. 170-188.

ERDOĞAN, İ. & ALEMDAR, K.:2010 **Öteki Kuram,** 3. bs. İstanbul, Erk Yayınları

ERKAN, H.: 1993 **Bilgi Toplumu ve Ekonomik Gelişme**, 3.bs, Ankara, İş Bankası Kültür Yayınları

ERTÜRK, D.:2018 "Dijital Kimliği Sınırlı Düşünmek" **Sosyoloji Divanı-Dijital Sosyoloji** No. 9, İstanbul, Çizgi Yayınevi

ESCOBAR, A.: 1987 **Power and Visibility,** Berkeley. University of California

FAIST, T.: 2000 **The Volumes and Dynamics of International Migration and Transnational Social Spaces,** Oxford: Oxford University Press

FAWCETT, J.T.:1989 "Networks, Linkages, and Migration Systems", **International Migration Review**, No.23, s. 671- 680.

FINDIKCI, İ.: 1998 "Enformasyon Bilgi Toplumu Dünyası; Bilgi Toplumunda Eğitim ve Öğretmen", **Bilgi ve Toplum Dergisi**

FISHER, E.:2010 **Media and New Capitalism in the Digital Age** The Spirit of Networks, New York, Palgrave, Macmıllan,

FLEW, T.: 2008 **New Media**, Melbourne, Oxford University Press

FOUCAULT, M.: 2002 **Toplumu Savunmak Gerekir,** Çev. Şehşuvar Aktaş, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları

FRANK, M.: 2009 "Imagnative Geography as a Trawelling Concept, Foucault, Said and Spatial Trun" **European Journal of Englsih Studies**, No.13-1, s.61-77

FREUD, S.: 2015 **Kitle Psikolojisi**, Çev. Kamuran Şipal, 7.bs. İstanbul, Cem Yayınevi

FRIEDMAN, T.: 2006 **Dünya Düzdür, Yirmibirinci Yüzyılın Kısa Tarihi**, Çev. Levent Cinemre, İstanbul, Boyner Yayınları,

GARDNER, H. & DAVIS, K.: 2014 **App Kuşağı: Dijtal Dünyada Kimlik, Mahremiyet ve Hayal Gücü**, Çev. Ümit Şensoy, İstanbul, Optimist

Yayımları

GARFINKEL, H.: 2015 **Etnometodoloji Yazıları**, Çev. Ümit Tatlıcan, Ankara, Heretik Yayınları

GERAY, H.: 1997 **İletişim, Bilgi Toplumu ve Küreselleşme, Emperyalizmin Yeni Masalı**, Ankara, İmge Yayınları

GERAY, H.: 1994 **Yeni İletişim Teknolojileri**, Ankara, Kılıçaslan Matbaası

GERAY, H.: 2002 **İletişim ve Teknoloji** Ankara, Ütopya Yayınevi

GERE, C.: 2002 **Digital Culture**, London, Reaktion Books

GIBSON, W.: 1986 **Neuromancer,** New York, Printing History Ace Edition

GIDDENS, A.: 2000 **Sosyoloji**, Çev. H. Özel v&C. Güzel, Ankara, Ayraç Yayınları

GIDDENS, A.: 1994 A. **Sosyoloji, Eleştirel Bir Yaklaşım**, Çev. Ruhi Esengün& İsmail Öğretir 3. bs. İstanbul, Birey Yayıncılık

GIDDENS, A. :1990 **The Consequences of Modernity**, Cambridge, Polity Press

GODWIN, M.: 2003 **Cyber Rights, Defending Free Speech in the Digital Age**, Cambridge, London, The MIT Press

GOFFMAN, E.: 2004 **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**, İstanbul, Metis Yayınları,

GOMEZ, J.: 2008 **Print is Dead Books in Our Digital Age**, New York, Macmillan

GOODCHILD, P.:2005 **Deleuze ve Guattari**, Çev. R. G. Öğdül, İstanbul, Ayrıntı Yayınları

GORDON, S.: 2015 **Sosyal Bilimler Tarihi ve Felsefesi**, Çev. Ü. Tatlıcan&H. Kösebalan, İstanbul, Küre Yayınları

GOSS, J. & LINDGUIST, B.: 1995 "Conceptualizing International Labour Migration: A Structuration Perspective", **International Migration Review**, 29 (2), 317-351.

GÖKER, G.: 2013 "Dijital Heterotopyalar: Başka Bir Bağlamda Yeni

Medya”, **Selçuk Üniversitesi İletişim Dergisi**, 9(4) s.164-188.

GÖKER, G.: 2015 “İletişimin McDonaldlaşması: Sosyal Medya Üzerine Bir İnceleme”, **Turkish Studies International Periodical for The Languages**, **Literature and Turkish or Turkic,** No.10 (2) p.389-210,

GÖRGÜN, M.: 2017 “Küreselleşme Sürecinde Göçmen İlişkileri Ağının Önemi” **Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**,C.22, s.1317-1327.

GRAHAM, S.: 1998 "The End Of Geography Or The Explosion Of Place? Conceptualizing Space, Place and Information Technology", **Progress in Human Geography**, Vol. 22 (2), 165-185.

GULTAN, S.: 2003 **Bilgi Toplumu Sürecinde Avrupa Birliği ve Türkiye**. Ankara Üniversitesi Basımevi

GUPTA, A.& FERGUSON, J.: 1992 “Beyond Culture: Space, Identity, and The Politics of Difference”, **Cultural Anthropology,** No.7, p. 6-23.

GÜNDÜZ, U.: 2018 **İletişim ve Modernleşme Cilt 1-Karşılaştırmalı Yaklaşımlar,** İstanbul, Büyük Kitaplar Yayıncılık,

GÜNDÜZ, U.& PEMBECİOĞLU.: 2013 Bilgi Kaynağı olarak Sosyal Ağlar ve Sosyal Medya, **Yeni Medya Üzerine**, Der. Müge Demir, İstanbul, Literatürk

GÜNEŞ ATALAY Z.N.: 2017 “Dijital Sosyoloji Metodolojisi”, **Sosyoloji Divanı Dergisi,** No. 9, İstanbul: Çizgi Kitapevi

GÜNGÖR,N.:2016 **İletişim, Kuramlar ve Yaklaşımlar** 3. bs. Ankara, Siyasal Yayıncılık

GÜVENÇ, B.: 2013 **Kültürün ABC’si**. 6.bs. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları,

GÜZEL, E.: 2016 “Dijital Kültür Ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: “Dijital Habitus” **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, C.4, No.1 s.82

GÜZEL, M.: 2006 **Kültürel Çalışmalar İçinde İnternet**, Kocaeli Üniversitesi SBE Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi,

HABERLİ, M.: **Yeni Bir Örgütlenme Biçimi Olarak Sanal Cemaatler,** (Çevirimçi)

https://www.academia.edu/10228492/Yeni_Bir_Örgütlenme_Biçimi_Olarak_Sanal_Cemaatler_İnsan.

HABERMAS, J.: 1993 **İdeoloji olarak Teknik ve Bilim**, Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları

HAGEN-ZANKER , J.: 2018 "Why Do People Migrate? A Review of the Theoretical Literature", **MPRA Working Paper**, No.28197

HAIDER, M, & KREPS, G.: 2014 "Forty Years of Diffusion of İnnovations: Utility And Value in Public Health". **Journal of Health Communication**, No.9, s. 3–11.

HALL, S.: 1990 "Cultural Identity and Diaspora", **Identitiy Community, Culture, Difference**, Ed. Jonathan Rutherford, London, Lawrence & Wishart, p. 222 -237

HALL, S.: 1997 **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**, Londra, Thousand Oaks, Calif. Sage

HALL, S.: 1998 "Eski ve Yeni Kimlikler, Eski ve Yeni Etniklikler", **Kültür, Küreselleşme ve Dünya-Sistemi,** Ed. Anthony D. King, Çev. Gülcan Seçkin-Ü. Hüsrev Yolsal, Bilim ve Sanat yay., Ankara, 1998b

HART, M.&NEGRI: 2012 **Declaration,** New York: Argo Navis

HARVEY, D.: 2003 **Postmodernliğin Durumu,** Çev. Sungur Savran, İstanbul, Metis Yayınları

HARVEY, D.: 1969 **Explanation in Geography**, Hodder Arnold Publication

HEIDEGGER, M.:1977 "**Latter on Humanism**" Basic Writtings New York: Harper&Row.

HOCAOĞLU, D.: 2015 **Düşük Şiddetli Devrim,** İstanbul, KOCAV Yayınları

HODGSON, M.: 2018 **Dünya Tarihini Yeniden Düşünmek**, Çev. Ahmet Kanlıdere& Ahmet Aydoğan, İstanbul, Vadi Yayınları,

HOFFMANN H. J.: 1981 "A Sociological Approach Toward a General Theory of Migration", **Global Trends of Migration,** Der. M. Kritz, L. Lim, H. Zlotnik, New York, Centre for Migration Studies

HOSOKAWA, S.: 1984	"The Walkman Effect", **Popular Music**, No.4, s.171-173
İNAN, C.E.: 2016	"Türkiye'de Göç Politikaları: İskan Kanunları Üzerinden Bir İnceleme", **Göç Araştırmaları Dergisi,** No.3, s.10-33.
İNAN, Ö.: 2004	**Kentleşme, Kentlileşme ve Kentsel Değişme**, Bursa, Ekin Kitabevi
İNCEOĞLU, M.: 2010	**Tutum, Algı, İletişim**, 5.bs. İstanbul, Beykent Üniversitesi Yayınevi
JENKINS, H.: 2006	**Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**, NY, New York University Press
JENKINS, H.: 2012	" Quantin Tarantino's Starwars", **Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition**, Ed. D. Thorburn &H. Jenkins, London, MIT Press.
JEODIKE, J.: 1985	**Space and Form in Architecture**, Karl Kramer Verlog Stuttgard, 1985
KAPLAN, A.M. & HAENLIEN, M.: 2010	"Users of The World, Unite!" The Challenges And Opportunities Of Social Media**, Business Horizons,** 53(1), s. 59–68
KARA, T.: 2013	**Sosyal Medya Endüstrisi, İnsan, Toplum, Ekonomi**, İstanbul, Beta Yayınları
KARA, Z.: 2017	"Dijital Sosyoloji", **Sosyoloji Divanı Dergisi,** No:9, İstanbul, Çizgi Kitapevi
KARAASLAN, E.: 2003	**"Ağ Güvenlik Duvarı Çözümü Oluşturulurken Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar",** Akademik Bilişim, Network Security Policy: Best Practices Whitepaper, Cisco Systems, (Çevirimiçi) http://www.cisco.com/warp/public/126/secpol.pdf
KARABULUT, B.: 2015	"Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler Göçmenler ve Melezler", **Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,** No, 21, s.11-23
KARAKAYA, M.F.: 2016	"Son Klasik İlk Modern: Pitirim Sokokin ve Toplumsal Hareketlilik", **Sosyoloji Dergisi**, No.36, s.207-226
KARAKULAKOĞLU E. S. : 2012	"Sosyal Medyanın Karanlık Yüzü", **The Turkish Online Journal of Design, Art and Comminication**

- TOJDAC, 2 (4), p. 32-40,

KARATEPE, Ş.: 2011 **Siyasi İdeolojiler**. İstanbul, İz Yayıncılık

KARPAT, K.: 2010 **Osmanlı'dan Günümüze Etnik Yapılanma ve Göçler**, İstanbul, Timaş Yayınları

KARTARI, A.: 2014 **Kültür , Farklılık, İletişim**, İstanbul, İletişim Yayınları

KAYGALAK, İ.: 2011 "Postmodern Eleştirilerin Coğrafi Düşünce ve Yeni Mekân Kavrayışları Üzerine Yansımaları" **Coğrafi Bilimler Dergisi** CBD, 9 (1), s. 1-10

KAYMAZ, S.: 2017 "Üçüncü/Öteki Yer Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi: Mekansal Bir Triloji", **Saklı Hikayelerin Keşfedilmesi,** Jonathan H. Megaron, 12(3), s.488-496

KILIÇBAY, B.: 2005 **İnternet, Toplum, Kültür**, İstanbul, Epos Yayınları, s.106-117.

KIRAN, E.: 2017 "Tüketim Kültürü ile Yoğrulmuş Kent Görünümleri**"**, **Düşünce Dergisi**, İstanbu, KOCAV Yayınları, s.106-123

KIRAY, M.: 1998 **Kentleşme Yazıları**, Ankara, Bağlam Yayınları

KIEFERLE, J.B.: 2000 **Virtual Space**, New Tasks for Architects, Germany,Veimar

KING, A.D.: 1998 **Kültür, Küreselleşme ve Dünya Sistemi** Çev. G.Seçkin- U.Yolsal. Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları

KONGAR, E.: 1985 **Toplumsal Değişme Kuramları ve Türkiye Gerçeği**, İstanbul, Remzi Kitapevi

KPMG : 2015 **Magnet-cities: Decline, Fightback, Victory.** (Çevirimiçi)https://assets.kpmg.com/content/dam/kpmg/pdf/2015/03/magnet-cities.pdf. 5 Ağustos 2017

KRECH, D. & CRUTCHFILD, R..: 1980 **Sosyal Psikoloji,** Çev**.** Erol Güngör,3.bs. İstanbul, Ötüken Yayınları

KUREKOVA, L.: 2011 "Theories of Migration: Conceptual Review" **Economic Change, Social Challenge**, April 6-9, University College London.

KÜRKÇÜ, D.: 2015 **İnternette Gazete Takibinde Dijital Yerliler Ve Dijital Göçmenler**. XX. Türkiye'de İnternet

	Konferansı'nda Sunulan Bildiri, (Çevirimiçi) http://inet tr.org.tr/inetconf20/bildiri/22.pdf 6 Aralık 2015
LAGUERRE, M.S.: 2015	**The Digital City**, Palgrave, Macmillan
LAUGHLEY, D.: 2010	**Medya Çalışmaları,** Çev. Ali Toprak, İstanbul, Kalkedon Yayınları
LEE, E.S.: 1966	"A Theory of Migration", **Demography,** No.1, s. 47-57.
LEE, E. S.: 1969	"A Theory of Migration", **Migration,** Ed. J.A. Jackson. Great Britain, Cambridge University Press,, p. 283-297.
LEFEBVRE, H.: 2015	**Gündelik Hayatın Eleştirisi III. Moderite'den Modernizme,** Çev. Işık Ergüden, İstanbul, Sel Yay.
LEFEBVRE, H.: 2000	**Production de l'Espace**, Paris: Anthropos
LÉVY, P.: 2001	**Cyberculture,** Trans. Roberto Bonnono Minneapolis, University of Minneapolis Press
LEWIS, G. J.: 1982	**Human Migration A Geographical Perspective**. New York: St. Martin's Press
MAHONEY, L.M.&, TANG, T.: 2017	**Strategic Social Media, From Marketing to Social Change**, UK, Wiley Blackwell
MANI, L.:1989	**Multiple Mediatinos,** Feminist Scholarsihp in the Age of Multination Reception Inscriptions" No. 5
MANGALAM, J. J.: 1968	**Human Migration:** A Guide to Migration Literature in English 1955 1962. Lexington, The University of Kentucky Press
MANOVICH, L.: 2001	**The Language of New Media,** Massachusetts Institute of Technology
MARSHALL, G.: 1999	**Sosyoloji Sözlüğü**, Çev. O. Akınhay&D. Kömürcü, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları
MASSEY, D. S.: 1990	"**Social Structure, Household Strategies, and the Cumulative Causation of Migration**", Population Index, 56(1), pp.3-26.
MASSEY, D. S.&, ARANGO, J., H.: 1993	"Theories of International Migration: A Review and Appraisal", **Population and Development Review**,

19 (3), pp. 431-466.

MATSUURA, H. J.: 2003 **Managing Intellectual Assets in the Digital Age**, Boston, London, Artech House

MAYFIELD, A.: 2016 **What is Social Media?,** (e-book) iCrossing, http//.www.icrossing.com.insight_pdf_files, Erişim Tarihi: 29. 01. 2016.

MAYER, S. V.: 2009 **Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age**, Princeton University Press, Oxford

MC LUHAN, M.: 2007 **Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu**, Çev. Gül Çağalı Güven, 2.bs. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları

MC LUHAN, M.,&ZIZEK, Z.: 2005 **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar,** Ed. Nurdoğan Rigel, Gül Batuş v.d. İstanbul, Su Yayınları

MC KENIZE, W.:1994 "**Vırtual Geography Living With Global Media Events**", USA, Indıana Unıversıty Press

MERLEAU, P.M.: 2005 **Phenomenology of Perception**, New York, Humanities Press, Taylor and Francis

MORLEY, -D.&ROBINS, K.: 2011 **Kimlik Mekânları: Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar**, Çev. Emrehan Zeybekoğlu, 2.bs. İstanbul, Ayrıntı Yayınları

MORRIS, D.: 2004 **The Sense of Spac**e, Albany, State University of New York Press

MOSES, J. W.: 2006 **International Migration**: **Globalization's Last Frontier**, New York, Zed Books

MUMFORD, L.:2007 **Tarih Boyunca Kentler,** Çev. Gürol Koca, Tamer Tosun, İstanbul, Ayrıntı Yayınları

MUTLU, E.: 1995 **İletişim Sözlüğü**, 2.bs., Ankara, Ark Yayınları

NARMANLIOĞLU, H.: 2016 **Yurttaş'tan Nettaş'a Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler.** Kalkedon Yayınları, ss.63-87.

NISPET, R.: 2013 **Sosyolojik Düşünce Geleneği,** Çev. Yusuf Kaplan, İstanbul, Paradigma Yayıncılık

NOELLE-NEUMANN, E.: 1998 **Kamuoyu-Suskunluk Sarmalının Keşfi**, Çev. Murat

Özkök, Ankara, Dost Kitapevi

OSKAY, Ü.: 2014 **Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri**, İstanbul, İnkılâp Yayınevi

ÖKER, Z.: 2005 "Kurgusal Bir Dünyanın Gölgesinde Bir Unutkan: Jean Baudrillard", **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar,** Ed. Nurdoğan Rigel ve Gül Batuş. İstanbul, Su Yayınları

ÖZKOÇAK, Y.: 2014 "Yeni'sini Arayan İletişim." **Yeni(lenen) Medya.** Der. Mesut Aytekin, İstanbul, KOCAV Yayınları

PATTON , M. Q.: 1990 **Qualitative Evaluation and Research Methods** (2nd Ed.). London, Sage Publications

PETERSEN, W.: 1958 "A General Typology of Migration", **American Sociological Review,** No.3, s. 256-266.

PETERSEN, W. : 11970 "A General Typology of Migration", **Readings in the Sociology of Migration** Der.C.J. Jansen, Britain: Pergamon Press, s. 49-69.

PORTES, A.: 1999 "Immigration Theory for a New Century: Some Problems and Opportunities", **The Handbook of International Migration**, Ed. Charles Hirschman, The Russell Sage Foundation

POWELL, J.&KHAN, H.: 2013 "Ageing and Globalization: A Global Analysis", **Journal of Globalization Stuıdies,** Vol:4, Num:1, pp. 137-146.

RICE, F. M.: 2018 "Küresel Dijital Uçurum", **İletişim ve Modernleşme Cilt 1-** Ed. Uğur Gündüz, Çev. Uğur Gündüz, İstanbul, Büyük Kitaplar Yayıncılık, s. 79-96

PRENSKY, M.: 2001a "Digital Natives, Digital Immigrants", **From On the Horizon,** MCB University Press, Vol. 9 No. 5.

PRENSKY, M.: 2001b "Digital Natives, Digital immigrants, Do They Really Think Differently?", **From On the Horizon** NCB University Press, Vol. 9 No.6

PRENSKY, M., H.: 2014 **Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom,** 2009.(Çevirimiçi) http://www.wisdompage.com/Prensky01.html 22 Nisan 2014

RAB, A.: 2007	"**Digital Culture - Digitalised Culture and Culture Created on A Digital Platform Information"** Budapest: Gondolat, 2007, (Çevirimiçi) http://www.ittk.hu/netis/doc/ISCB_eng/11_Rab_final.pdf 23 Ocak 2016
RAVENSTEIN, E.: 1985	"**The Laws of Migration**", Journal of the Statistical Society of London, 48(2), s.42 - 43.
REDD, H. E.& KELLY, C.B.: 2001	**Forced Migration&Mortality**, National Academy Press, Washington D.C.
REED, T.V.: 2005	**The Art of Protest: Culture and Activism from the Civil Rights Movement to the Streets of Seattle**, Minneapolis, University of Minnesota Press. Minneapolis
RHEINGOLD, H.:	"**The Virtual Community", (Çevrimiçi)** http://www.rheingold.com
RICHARDSON, J.M.: 2015	"Live Theatre in The Age of Digital Technology: 'Digital Habitus' and The Youth Live Theatre Audience", **Participation Journal of Audience and Reception Studies,** 12 (1), p. 206-219,
ROBINS, K.: 1999	**İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası,** Çev. Nurçay Türkoğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
RONCHI,A. M.: 2009	**eCulture- Cultural Content in the Digital Age,** London New York, Springer Dordrecht Heidelberg
RYAN, J. A.: 2010	**History of The Internet and The Digital Future**, London, Rreaktion Books
SAID, E.: 1983	**'Traveling Theory.' The World, the Text, and the Critic**, Cambridge, MA: Harvard UP.
SAID, E.: 1993	**Culture and Emperialism**, New York: Alfred Knopf
SAID, E.: 1990	"**Reflections on Exile**" Russel Ferguson, Martha Gever, Trinh T. Minh-ha ve Cornel West(Der.) **Out There, Marginalization and Contemporary Cultures**, Cambridge, Mass: MIT Press,s.357-63
SAKALLI, C.: 2018	**"Göçmen Edebiyatı"** Edebiyat Eleştirisi Dergisi, No.9, s. 10-26
SENCER, Y.: 1979	**Türkiye'de Kentleşme,** Ankara: Kültür Bakanlığı

Yayınları

SENNET, R.: 2016 **Kamusal İnsanın Çöküşü**, Çev. Serpil Durak, Abdullah Yılmaz, 5.bs.,İstanbul, Ayrıntı Yayınları,

SERT, D.: 2016 "Uluslararası Göç Yazınında Bütünleyici Bir Kurama Doğru", **Küreselleşme Çağında Göç-Kavramlar, Tartışmalar**, Der. Gülfer Öner , Aslı Şirin, 3.bs., İstanbul, İletişim Yayınları, s. 29-47

SERVAES, J.& MALIKHANO.P.: 2018 "Uluslararası Perspektiften Kalkınma İletişim Yaklaşımları", **İletişim ve Modernleşme Cilt 1-Karşılaştırmalı Yaklaşımlar**. Ed. Uğur Gündüz, Çev. Rabia Zamur Tuncer, İstanbul, Büyük Kitaplar Yayıncılık, s. 25-52

SERVAES, J. & LIE.R., :2118 "Yerelleşme Aracılığıyla Medyanın Küreselleşmesi", **İletişim ve Modernleşme Cilt 1-** Ed. Uğur Gündüz, Çev. Hatice Irmaklı, İstanbul, Büyük Kitaplar Yayıncılık, 151-165

KARABAĞ, S.: 2002 **Mekânın Siyasallaşması**, Ankara, Nobel Yayınları,

SIMMEL, G.: 2009 **Bireysellik ve Kültür**, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul, Metis Yayınları

SIMMEL, G.: 1997 '**The Sociology of Space**.' Eds David Frisby and Mike Featherstone. Trans. Mark Ritter and David Frisby. [1903]. London: Sage

SMITH, P.: 2005 **Kültürel Kuram**, Çev. S. Güzelsarı&İ. Gündoğdu, İstanbul, Babil Yay.

SOJA, E.: 1996 **Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places,** Oxford, Blackwell

SOJA, E.: 1989 **Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory**. London and Newwork: Werso

SOROKİN, P.A.: 1927 **Social Mobility** New York, NY: The Free Press

SOSALE, S.: 2018 "Panoptik Bakış Açısı: İletişim ve Kalkınmaya Söylemsel bir Yaklaşım", **İletişim ve Modernleşme Cilt 1-Karşılaştırmalı Yaklaşımlar**. Ed. Uğur Gündüz, Çev. İdris Akın, İstanbul, Büyük Kitaplar Yayıncılık, s. 109-123

SÖZEN, E.: 2004 **Kertenkele Mantığı**. İstanbul, Birey Yayınları

SPARCKLEN, K.: 2015 **Digital Leisure, the Internet and Popular Culture, Communities and Identities in a Digital Age,** Palgrave Macmillan, England

SUBAŞI, N.: 2005 "İnternet ve Sanal Cemaat Tartışmaları"**, İnternet, Toplum, Kültür,** Der. Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay, İstanbul, Epos Yayınları, s.106-117.

SUSAN, L.S.: 1995 **The Cultures of Computing**, Blackwell Publishers/The Sociological Review, 8.

SÜTCÜ, Ö.Y:2015 **Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi,** İstanbul, Sentez Yayıncılık

ŞAHİN, M.C.:2009 "Yeni Binyılın Öğrencilerinin Özellikleri", **Anadolu University Journal Of Social Sciences,** C.9, No. 2, s. 155–172.

ŞENER, G.: 2006 **Küresel Kapitalizmin Yeni Kamusal Alanı Olarak Internet**: Yeni Toplumsal Hareketlerin İnterneti Kullanımı, İstanbul

ŞENTÜRK, Ü.:2017 "Toplumsal Bir Metin Olarak İnternet", **Sosyoloji Divanı –Dijital Sosyoloji**, No.9

ŞENTÜRK, Ü.: 2006 "Küresel Yeni Sosyal Hareketler ve Savaş Karşıtlığı" **Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,** s.31-46.

TANAKA, S.: 2018 "Ulusallaşma Modernleşme ve Simgesel Araçlar: Ulus Devletin karşılaştırmalı Tarihsel Sosyolojisine Doğru", **İletişim ve Modernleşme Cilt 1**- Ed. Uğur Gündüz, Çev. Aysun Eyrek, İstanbul, Büyük Kitaplar Yayıncılık, s. 57-76

TEKELİ, İ.: 2008 **Göç ve Ötesi,** İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları

TILLY, C.: 2008 **Toplumsal Hareketler**, Çev. Orhan Düz, İstanbul, Babil Yayınları

TİMİSİ, N.: 2005 **"**Sanallığın Gerçekliği: İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Girişi", **Internet Toplum Kültür,** Der. Mutlu Binark, Barış Kılıçbay, Ankara, Epos Yayınları,

TİMİSİ, N.: 2003 **Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi**. Ankara, Dost Kitapevi Yayınları

THOMPSON, J.: 2008	**Media and Modernity: A Social Theory of the Media**. Çev. Serdar Öztürk. İstanbul, Kırmızı Yayınları
TOFFLER, A.: 1997	**Dünyayı Nasıl Bir Gelecek Bekliyor?**, Çev. Murat Çiftkaya, İstanbul, İz Yayınları
TOFFLER, A.: 1981	**Üçüncü Dalga**. Çev. Ali Seden, İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi
TOKSÖZ, G.: 2006	**Uluslararası Emek Göçü,** 1.bs., İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları
TOLAN, B.: 1981	**Çağdaş Toplumun Bunalımı Yabancılaşma ve Anomi**, Ankara İktisadi ve İdari Bilimler Akademisi Yayınları
TOLEDO, A.C.: 2007	**Digital Culture: Immigrants and Tourists Responding to the Natives'** Drumbeat, Illinois State University, Volume 19/1, p. 84-92
TONTA, Y.: 2009	**Dijital Yerliler, Sosyal Ağlar ve Kütüphanelerin Geleceği**. Türk Kütüphaneciliği
TOPRAK, A.,& YILDIRIM, A.,vd.: 2014	**Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook,** 2.bs., İstanbul, Kalkedon Yayınları
TREDINNICK, L.: 2008	**Digital Information Culture:The Individual and Society in The Digital Age,** Oxford, England, Chandos Publishing
TSUI, L.,&TUROW, J.: 2008	**The Hiperlinked Society**, The University of Michgan Press
TÜRKOĞLU, T.: 2010	**Dijital Kültür**, İstanbul, Beyaz Yayınları
ULF, H.	"**Cosmopolitans and Locals in World Culture**", in, Featherstone (ed): Op.cit., 237ff, 237,
ÜNAL, S.: 2018	"Yüzyılın Yeni Bilgi Erişim Çevreleri Tehdit mi Fırsat mı?" Dijital Yerli Gençlerde Aşırı Bilgi Yükü ve Kaygısı" **Journal of Current Researches on Social Science Dergisi,** No.8, s.310-341
VAN DIJK, J. A.: 2006	"**Digital Divide Research, Achievement And Shortcomings**", Science Direct, Poetics (34), s.221-235.

VAN DIJK, J.A.: 2016 **Ağ Toplumu**, İstanbul, Kafka Yayınevi

WADDINGTON, S.: 2012 **The Social Media,** Handbook for PR Professionals, Chartered Institute of Public Relations Willey Public.

WALLERSTEIN, I.: 2000 **Bildiğimiz Dünya Sonu**, Çev. T. Birkan, İstanbul, Metis Yayınları

WEBER, M.: 2000 "**Şehrin Doğası", Şehir ve Cemiyet Weber, Tonnies, Simmel**. Der. Ahmet Aydoğan, İstanbul, İz Yayınları,

WILHELM; A.G.: 2002 **Democracy In The D Igıtal Age -Challenges To Polıtıcal Lıfe In Cyberspace**, New York, London, Routledge,

WILLIAMS, R.: 1973 "**The Metropolis" The Country and the City**, Londra, Chatto&Windus

WHITING, A. &WILLIAMS, D.: 2013 "Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach", **Qualitative Market Research An International Journal,** 16(4), pp.362 369.

WOOD, E.M.:2002 **The Origins of Capitalism:** A Longer Wiew, Verso, Londra

WOLLEN, P.: 1990 **Tourism, Language and Art**. New Formations 12, Kış

YILMAZ, A.: 2014 "Uluslararası Göç: Çeşitleri, Nedenleri ve Etkileri", **Turkish Studies**, Vol.9, N.2, ss.1685-1704

YÜCEDAĞ, İ.: 2017 "Dijital Dünyaya Teori Biçmek: Rizomik Bağlantılar**" Sosyoloji Divanı-Dijital Sosyoloji**, No. 9, İstanbul, Çizgi Yayınevi

ZELINSKY, W.: 1971 "The Hypothesis of Mobility Transition", **Geographical Review**, 61(2), s. 219-249.