

## Sunuş

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Z. Nilüfer Nahya**

## Referanslar

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