

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ \* SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI**

**TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**BİR SİMÜLASYON ÖĞESİ OLARAK DİJİTAL AVATARLAR İLE DEĞİŞEN  
BENLİK SUNUMUNUN GERÇEK KÜLTÜRLE ETKİLEŞİMİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Nergis ERGÜNEY**

**EYLÜL – 2025**

**TRABZON**

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ \* SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI**

**TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**BİR SİMÜLASYON ÖĞESİ OLARAK DİJİTAL AVATARLAR İLE DEĞİŞEN  
BENLİK SUNUMUNUN GERÇEK KÜLTÜRLE ETKİLEŞİMİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Nergis ERGÜNEY**

**Tez Danışmanı: Prof. Dr. Bayram SEVİNÇ**

**EYLÜL – 2025**

**TRABZON**

## ONAY

Nergis ERGÜNEY tarafından hazırlanan “Bir Simülasyon Ögesi Olarak Dijital Avatarlar ile Değişen Benlik Sunumunun Gerçek Kültürle Etkileşimi Üzerine Nitel Bir Araştırma” adlı bu Çalışma 15.10.2025 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği / oyçokluğu ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sosyoloji Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı’nda **yüksek lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

| Jüri Üyesi                  | Karar  |       |     | İmza |
|-----------------------------|--------|-------|-----|------|
| Unvanı- Adı ve Soyadı       | Görevi | Kabul | Ret |      |
| Prof. Dr. Bayram SEVİNÇ     | Başkan |       |     |      |
| Doç. Dr. HüseyinYADİGAROĞLU | Üye    |       |     |      |
| Dr. Öğr. Hale Nur UYANIK    | Üye    |       |     |      |

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduklarını onaylarım.

Prof. Dr. Haydar AKYAZI

Enstitü Müdürü

## **BİLDİRİM**

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca KTÜ- Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırlanan bu çalışmada yararlanılan kaynakların tümüne eksiksiz atıf yapıldığını, aksinin ortaya çıkması durumunda her tür yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

Nergis ERGÜNEY

15.09.2025

## ÖNSÖZ

Değişen dünya beraberinde dijitalleşme, sanal evrenler, küresel iletişim, sanal benlik şekilleri gibi sanal ağlar üzerinde gerçekleşen yeni yaşam şekillerini oluşturmaktadır. Bireyler ve kültürler, dijital yaşamın etkileri ile olumlu ve olumsuz birçok deneyim geçirerek dönüşüm yaşamaktadır. Dijital kültür bir yandan, zaman ve mekân esnekliği, açık fikirli olma, farklı yaşamları tanıma, ifade özgürlüğü gibi yaşam deneyimleri getirirken; diğer yandan, gerçekliğin saydamlaşması, gerçeklik sorgulamasının artışı, dijital avatara benzer yeni oluşumlarla yeni benlik inşası, gerçek kültürden uzaklaşıp dijital kültürün parçası olma çabası gibi simülakr etkisi olan deneyimleri de getirmektedir. Bu anlamda bireyler ve kültürlerin gerçekliğine dönük dijitalin oluşturduğu simülasyon etkileri üzerine gerçekleştirilen bu araştırma, bir simülasyon ögesi olarak dijital avatar deneyimi ile değişen benlik sunumu ve gerçek kültür arasındaki etkileşiminin nasıl oluştuğunu ortaya koymak için yapılmıştır.

Bu araştırma süresi boyunca bilgi ve tecrübelerini paylaşan, anlayışlı tavrı ile bana destek olan değerli danışman hocam Prof. Dr. Bayram SEVİNÇ'e çok teşekkür ederim.

Ve biricik aileme, kardeşlerime, tüm yaşam mücadelemizde olduğu gibi bu süreçte de yanımda oldukları, destekledikleri ve sonsuz sevgileri için teşekkür ederim.

Eylül, 2025

Nergis ERGÜNEY

## İÇİNDEKİLER

|                           |      |
|---------------------------|------|
| ÖNSÖZ.....                | IV   |
| İÇİNDEKİLER .....         | V    |
| ÖZET.....                 | VIII |
| ABSTRACT .....            | IX   |
| TABLOLAR LİSTESİ.....     | X    |
| KISALTMALAR LİSTESİ ..... | XI   |
| GİRİŞ .....               | 1-2  |

## BİRİNCİ BÖLÜM

|                                             |      |
|---------------------------------------------|------|
| 1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEM VE TEKNİĞİ.....      | 3-17 |
| 1.1. Araştırmanın Konusu .....              | 3    |
| 1.2. Araştırmanın Amacı.....                | 4    |
| 1.3. Araştırmanın Önemi.....                | 5    |
| 1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları .....      | 6    |
| 1.5. Araştırmanın Yöntemi .....             | 6    |
| 1.6. Araştırmanın Evren ve Örneklemi .....  | 8    |
| 1.6.1. Trabzon Kültürü ve Demografisi.....  | 9    |
| 1.6.2. Trabzon’da Dijital Hayat .....       | 12   |
| 1.7. Araştırmanın Veri Toplama Aracı .....  | 15   |
| 1.8. Araştırmanın Veri Analiz Tekniği ..... | 16   |

## İKİNCİ BÖLÜM

|                                                       |       |
|-------------------------------------------------------|-------|
| 2. DİJİTAL DÜNYADA KÜLTÜR, BENLİK VE SİMÜLASYON ..... | 18-59 |
| 2.1. Kültür.....                                      | 18    |
| 2.1.1. Kültür Kavramı.....                            | 19    |
| 2.1.2. Kültürleme Süreci.....                         | 19    |
| 2.1.2.1. Toplumsallaşma .....                         | 20    |
| 2.1.2.2. Dışsallaştırma ve İçselleştirme.....         | 21    |
| 2.1.3. Kültürle İlişkili Alanlar .....                | 21    |

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1.3.1. Aile.....                                                   | 22 |
| 2.1.3.2. Eğitim.....                                                 | 22 |
| 2.1.3.3. Sanat.....                                                  | 23 |
| 2.1.3.4. Dil.....                                                    | 23 |
| 2.1.3.5. Din.....                                                    | 24 |
| 2.1.3.6. İletişim.....                                               | 24 |
| 2.1.3.6.1. Yeni Medya Teknolojileri, İnternet ve Sanal İletişim..... | 25 |
| 2.1.3.6.2. Sanal Gerçeklik, Metaverse ve Sosyal Medya.....           | 26 |
| 2.1.4. Dijital Kültür .....                                          | 28 |
| 2.1.5. Kültürler Arası İlişkiler ve Hiyerarşi.....                   | 30 |
| 2.2. Benlik.....                                                     | 32 |
| 2.2.1. Benlik Kavramı .....                                          | 32 |
| 2.2.2. Benlik Oluşumu.....                                           | 33 |
| 2.2.3. Benlik ve Kültür .....                                        | 34 |
| 2.2.3.1.Premodern Dönemde Benlik .....                               | 35 |
| 2.2.3.2.Modern Dönemde Benlik .....                                  | 35 |
| 2.2.3.3. Postmodern Dönemde Benlik.....                              | 36 |
| 2.2.4. Benliğin Sunumu ve İzlenim Yönetimi .....                     | 37 |
| 2.2.5. Sanal Dünyada Benlik Sunumu.....                              | 39 |
| 2.2.6. Sanal Benlik: Dijital Avatarlar .....                         | 40 |
| 2.2.6.1. Dijital Avatarla Benlik İnşası.....                         | 42 |
| 2.2.6.2. Dijital Avatarla Etkileşim.....                             | 43 |
| 2.3. Simülasyon.....                                                 | 45 |
| 2.3.1. Jean Baudrillard: Temel Kavramları ve Simülasyon Kuramı.....  | 46 |
| 2.3.1.1. Jean Baudrillard .....                                      | 46 |
| 2.3.1.2. Jean Baudrillard Düşüncesinin Temel Kavramları .....        | 48 |
| 2.3.1.3.Simülasyon ve Simülakrlar .....                              | 51 |
| 2.3.2. Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik.....                             | 53 |
| 2.3.3. Simülasyon Dünyasında Kültür.....                             | 55 |
| 2.3.4. Simülasyon Dünyasında Birey ve Benlik.....                    | 57 |

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. BULGULAR: GERÇEK VE SİMÜLASYON..... 60-102

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| 3.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri..... | 60 |
| 3.2. Gerçek Kültür ve Dijital Kültür .....      | 63 |

|                                                                   |            |
|-------------------------------------------------------------------|------------|
| 3.2.1. İçinde Bulunulan Gerçek Kültür.....                        | 64         |
| 3.2.2. Gerçek Kültür ve Diğer Kültürler Arasındaki İlişki .....   | 67         |
| 3.2.3. Gerçek Kültür ve Dijital Kültür Arasındaki İlişki .....    | 70         |
| 3.3. Sosyal Medya Pratiği ve Gerçek Kültürle İlişkisi.....        | 72         |
| 3.3.1. Sosyal Medya Kullanımı .....                               | 72         |
| 3.3.2. Sosyal Medya Etkileşimi .....                              | 75         |
| 3.3.3. Sosyal Medyanın Kültüre Etkisi.....                        | 77         |
| 3.4. Dijital Avatar ve Benlik Sunumu.....                         | 80         |
| 3.4.1. Sosyal Medyada Dijital Avatarla Benlik Sunumu .....        | 80         |
| 3.4.2. Benlik Sunumunda Dikkate Alınan Özellikler .....           | 83         |
| 3.4.3. Dijital Avatarın Bireye Etkisi .....                       | 86         |
| 3.4.4. Sosyal Medyanın Yönlendirme Etkisi .....                   | 88         |
| 3.5. Simülasyon Süreci .....                                      | 90         |
| 3.5.1. Gerçek Kültürün Sosyal Medyaya Yansıması .....             | 91         |
| 3.5.2. Dijital Avatarın Kültürle İlişkisi.....                    | 93         |
| 3.5.3. Gerçek Kültürün Sosyal Medyaya Yansımaya Gerekliliği ..... | 95         |
| 3.5.4. Dijital Dünyanın Doğası.....                               | 98         |
| <b>SONUÇ ve ÖNERİLER.....</b>                                     | <b>103</b> |
| <b>KAYNAKÇA .....</b>                                             | <b>111</b> |
| <b>EKLER.....</b>                                                 | <b>122</b> |
| <b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>                                              | <b>126</b> |

## ÖZET

Kültür ve birey ilişkisi, toplumsalın tüm bileşenlerinde dinamik bir süreç olarak kendini belli etmektedir. Birey, yaşamındaki deneyimlerinde, davranış ve düşüncelerinde dahil olduğu kültürün izlerini taşımaktadır. Dünya ile iletişim kurarken, benliğini sunarken, başkaları ile etkileşim halindeyken kültürün içindedir. Değişen iletişim biçimleri ile gittikçe dijitalleşen dünyada, birey sanal ağlar üzerinden bağlantı kurarak, kendi inşasını yeniden yapabilmektedirler. Bireyin sanaldaki temsili olan dijital avatarlar, birçok deneyim yaşanmasına imkân tanıyan yeni benlik sunumu araçlarından biridir. Bireyler, dijital avatarları ile istedikleri gibi bir benlik oluşturabilmekte, kendilerine çok benzer avatar belirlemekten tamamen farklı bir avatar seçimine kadar farklı benlik sunumu tercihinde bulunabilmektedirler. Bireyin tamamen farklı bir avatar seçimi ile gerçek dünyadaki benliği ve kültürü yerine başka bir gerçeklik oluşturarak dijital dünyaya dahil olması, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı temelinde değerlendirilebilir. Bu temel kavramlar çerçevesinde araştırmanın amacı bir simülasyon ögesi olarak dijital avatarlar ile değişen benlik sunumunun gerçek kültürle etkileşiminin nasıl oluştuğunu ortaya koymaktır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik araştırma deseni ile yapılmış olup, Trabzon ilinde ikamet eden, yaşları 18 ile 30 yaş arası 13 kadın ve 13 erkek olmak üzere toplamda 26 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu veri toplama aracı olarak kullanılmış ve elde edilen veriler betimsel analiz yoluyla değerlendirilmiştir. Veriler ana temalara ayrılmış daha sonra bulgular yorumlanarak sunulmuştur. Araştırma sonucunda kültürün bireylerin yaşamında etkin olmasına rağmen bireyleri yansıtmadığı, sosyal medya platformlarının hem olumlu hem de olumsuz etkilerle bireyi ve kültürü dönüştürdüğü, temsil yönü öne çıkan dijital avatar deneyiminin, bireyi yadırgayıcı tutumlardan koruyarak sosyalleşme imkânı tanıdığı, kültürleri ile örtüşmeyen dijital avatar kullanıcısı olan bireylerin, gerçek kültürlerini dijitale yansıtmayarak gerçeği yeniden ürettikleri tespit edilmiştir. Bulgularda görülen bireyin benliğinde ve yaşamında etkin olan kültürün sanalda yansıtılmaması, gerçeklik algısındaki değişimler, gerçeğin yeniden yaratımı ve genel kanı olarak kimsenin kendini gerçekten dijitale yansıtmadığı fikri, bireyin dijital avatar deneyimi ile simülasyon içinde yaşadığını göstermiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Kültür, Benlik Sunumu, Dijital Avatar, Simülasyon, Trabzon

## ABSTRACT

The relationship between culture and the individual manifests itself as a dynamic process in all components of society. Individuals bear the traces of their culture in their life experiences, behaviors, and thoughts. When communicating with the world, presenting themselves, and interacting with others, they are embedded in culture. In an increasingly digital world with changing communication styles, individuals can connect through the virtual world and re-construct themselves. Digital avatars, the virtual representation of individuals, are one of the new self-presentation tools that enable a wide range of experiences. Individuals can create a self as they wish with their digital avatars, choosing from avatars that closely resemble their own to those that are completely different. The process of entering the digital world by choosing a completely different avatar, creating a different reality from their actual self and culture, can be evaluated based on Baudrillard's theory of simulation. Within the framework of these fundamental concepts, the aim of this research is to reveal how the interaction between the changing self-presentation and the real culture occurs through digital avatars as a simulation element. The research employed a phenomenological research design, a qualitative research method, and was conducted with 26 participants, 13 female and 13 male, aged between 18 and 30, residing in Trabzon. A semi-structured interview form was used as the data collection tool, and the data obtained was evaluated through descriptive analysis. The data were categorized into main themes, and the findings were then interpreted and presented. The research revealed that although culture is influential in individuals' lives, it does not reflect them; social media platforms transform individuals and culture with both positive and negative effects; the digital avatar experience, with its prominent representational aspect, protects individuals from eccentric attitudes and provides an opportunity for socialization; and individuals who use digital avatars that do not align with their culture reproduce reality by not reflecting their actual culture in the digital world. The findings demonstrate that the culture that is influential in an individual's self and life is not reflected in the virtual world; changes in perception of reality; the recreation of reality; and the general belief that no one truly reflects themselves in the digital world.

**Keywords:** Culture, Self Presentation, Digital Avatar, Simulation, Trabzon

## TABLÖLAR LİSTESİ

| Tablo Nr. | Tablo Adı                                   | Sayfa Nr. |
|-----------|---------------------------------------------|-----------|
| 1         | Katılımcıların Demografik Özellikleri ..... | 60        |
| 2         | Sosyal Medya Kullanım Sıralaması .....      | 62        |
| 3         | Gerçek Kültür ve Dijital Kültür .....       | 64        |
| 4         | Sosyal Medya Pratiğı ve Gerçek Kültür.....  | 72        |
| 5         | Dijital Avatar ve Benlik Sunumu .....       | 80        |
| 6         | Simölasyon Süreci.....                      | 90        |

## KISALTMALAR LİSTESİ

|      |                                 |
|------|---------------------------------|
| Der  | : Derleyen                      |
| Ed   | : Editör                        |
| K    | : Katılımcı                     |
| KTÜ  | : Karadeniz Teknik Üniversitesi |
| TÜİK | : Türkiye İstatistik Kurumu     |
| vd.  | : Ve diğerleri                  |
| vb.  | : Ve benzeri                    |
| yy   | : Yüzyıl                        |

## GİRİŞ

İnsan yaşamı, içinde bulunduğu ve yetiştiği kültürle çevrenmiş haldedir. Bu nedenle toplumsal ilişkiler, bilgiyi edinme, kıyafetler, inançlar ve daha birçok soyut ve somut durumun, davranışın ve olayın bütününde kültürün izlerine rastlanmak mümkündür. Bu bağlamda bireyin bilinçli ya da bilinçsiz şekilde gerçekleşen tüm davranışlarında ve edimlerinde az ya da çok kültürün etkileri bulunmaktadır. Birey, içinde bulunduğu kültürü, kültürleme süreciyle edinmektedir. Özellikle sosyalleşme sürecinde toplum öğelerinin etkileriyle birlikte birey hem kültürünü edinen hem de onu oluşturan bir yapıya bürünür. Bu anlamda insanı, içinde bulunduğu kültürden bağımsız düşünmek olanaksızdır.

Kültürün eğitim, dil, din, sanat ve iletişim gibi birçok ögesi birbiriyle bağlantılı ve etkileşim halindedir. Bu anlamda dünyada yaşanan teknolojik değişim ve dönüşümler, kültürü çok yönlü olarak etkilemektedir. Teknolojik dönüşümlerle gelen yenilikler, yeni toplumsal ilişkiler, farklılaşan yaşam biçimleri, yeni bir kültürü yani dijital kültürü oluşturmaktadır. Özellikle 2000’li yıllardan sonra teknolojik alanda ivme kazanan değişimler, iletişim alanında çeşitliliğin oluşmasına neden olmuştur. Dijital kültür, iletişim alanında yeni medya ve bilgi teknolojilerinde görülen değişimleri içermektedir. Bireyler, yeni teknolojilerle mekân ve zaman kısıtlaması olmadan, istedikleri kişilerle istedikleri biçimde iletişim kurabilmekte; başka kültürleri keşfedebilmekte, aynı dili konuşmadıkları insanlarla arkadaş olabilmektedirler.

Kültürleri etkisi altında olan bireyler, diğer kültürlerle temasa geçmektedir. Dijital ortamlarda ve yeni medya platformlarında farklı kültürleri tanıyabilme, araştırabilme hatta deneyimleyebilme imkanına kavuşmaktadırlar. Bu anlamda bireyler, gerçek kültürleri ile farklı kültürleri karşılaştırmakta, kendi kültürleri hakkında da bir fikir edinmektedirler. Kültürler arası ilişkiler dikkate alındığında bireylerin kendi kültürlerini değerlendirme biçimleri ve benlik sunumunda kültürlerini ifade etme şekilleri, çeşitli etkenlere göre değişiklik göstermektedir. Bazı bireyler kültürlerini dijitale olduğu gibi yansıtırken bazıları gerçek kültüründen farklı biçimde kendini ifade etmeye yönelebilmektedir.

Değişen iletişim ağlarında insanlar, somut bir bedene ihtiyaç duymaksızın başkalarıyla toplumsal ilişkiler içine girebilmektedirler. Yeni toplumsal ilişkilerde kendilerini istedikleri biçimde tanıtmaya özgürlüğüne sahip olmaları bireylere, benlik sunumunda yeni ve farklı fırsatlar tanımaktadır. Benliklerini istedikleri biçimde sunma, daha istedik yönde değiştirme, dijital kimlikler yaratma,

kendine benzer ya da farklı benliklerle dijitalde var olma gibi birçok imkân bireylerin, sanal dünyaya katılımını kolaylaştırabilmektedir. Bu anlamda sanal benlikler, dijital benlikler, dijital kimlikler olarak tanımlanabilecek dijital avatarlar sayesinde bireyler, kişilik ve karakterlerini, benliklerini, kültürlerini nasıl ifade edeceklerinin kontrolünü ellerinde bulundurmaktadırlar.

Birey dijitalde, yeni medya araçlarını kullanarak kültürüyle bağ içinde bulunan benliğini yeniden inşa edebilmekte, yaşamında etkin olan kültüründen farklı bir benlik sunumunda bulunabilmekte, kendini kültüründen bağımsız, istediği biçimde ifade edebilmektedir. Bu anlamda gerçekliğin yerine başka bir gerçeklik yaratıldığı ve insanlara yeni yaratılan gerçeğin sunulabildiği ifade edilebilir. Gerçekliğin yerini alan dijital gerçeklik, Jean Baudrillard'ın simülasyon kavramı temel alınarak değerlendirildiğinde, bireylerin, gerçek kültürleri ile ayrı düşünülemez benliklerini, simülakrlar yoluyla yeniden inşa ettikleri söylenebilir. Bu çalışmada bir simülasyon ögesi olarak değerlendirilen dijital avatarlar ile değişen benlik sunumunun, gerçek kültürle etkileşiminin nasıl olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Bu çerçevede araştırma üç bölümden oluşmaktadır. Araştırmanın birinci bölümü, araştırma metodolojisini içermekte; araştırmanın konusu, amacı, önemi, sınırlılığı, yöntemi, evren ve örnekleme, veri toplama aracı ve veri analiz tekniği hakkında bilgileri kapsamaktadır.

Araştırmanın ikinci bölümünde, araştırmanın temel kavramları olan kültür, benlik ve simülasyon kavramları açıklanmıştır. Öncelikle kültür, kültürleme süreci, kültürle ilişkili alanlar ve özelde iletişim alanındaki değişimler, dijital kültür ve kültürler arası ilişkiler üzerinde durulmaktadır. Ardından benlik, benliğin oluşumu, benliğin kültürle ilişkisi, benliğin gerçek yaşamdaki sunumu ile sanal dünyadaki sunumu ve sanal benlikler olan dijital avatarlar açıklanmaktadır. Sonrasında simülasyon kavramı, Jean Baudrillard'ın yaşamı, temel kavramları ve simülasyon kuramı, gerçeklik ile sanal gerçeklik karşılaştırması ve kültür ile benlik simülasyonları ele alınmıştır.

Araştırmanın son bölümü olan üçüncü bölümde ise görüşmeler sonucu elde edilen veriler, verilerin analizi ile ulaşılan bulgular, dört ana tema ekseninde bulguların yorumlanması ve değerlendirilmesine yer verilmiştir.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEM VE TEKNİĞİ

#### 1.1. Araştırmanın Konusu

Bireyin bir toplumun üyesi olması, karakterini oluşturmaya, ilişki ve etkileşimlerinde gerekli davranışları kazanması ve diğer toplumsal becerileri edinmesinde kültürün önemi açıkça kendini göstermektedir. Bu anlamda ekonomi, din, dil, sanat, iletişim gibi kültürle ilişkili alanlarda yaşanan değişimler, bireyleri sosyal ve bireysel olarak etkilemektedir. Dijitalleşen, sanallaşan, zaman ve mekândan bağımsızlaşan dünya, her yeni teknolojik gelişme ile birlikte köklü değişimler geçirmektedir. Yaşanan değişimler kültürde, kültürel ilişkilerde, insan etkileşiminde, iletişim sistematğinde, bireyin kendi içinde ve kendini sunma biçiminde farklı biçimlerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Yeni dijital çağın en yoğun hissedildiği kültürel alan olarak iletişimde görülen teknolojik, teknik, sosyal ve psikolojik dönüşümler, kişiler arası duygu, düşünce ve bilgi alışverişinde öncesine neredeyse hiç benzemeyen değişimleri beraberinde getirmektedir. Bireyler, dijitalde sosyalleşmekte, arkadaşlıklarını sanal ortamlarda kurmakta, bir araya gelme etkinliklerini sosyal ağlar üzerinden gerçekleştirmektedirler. Bu anlamda yeni kamusal alanlar olarak adlandırılacak sosyal medya platformları, kişilerin kendilerini ifade ettikleri, benlik sunumunu sergiledikleri ve diğerleriyle iletişime geçtikleri etkileşimsel alanlar olarak öne çıkmaktadır. Gerçek kültürde yaşanan değişimler, kişilerin sosyal medya kullanım pratiklerindeki değişimler, çevrim içi ilişkilerde benlik sunumunun dijital avatarlar ile gerçekleştirilmesi; dijital kültürün ögesi olarak sosyal medya kültürü ile sosyal alanda görülen farklılıklardan bazılarıdır.

Bireyin sanal dünyada, gerçekteki yaşamına, kültürüne ve kendine benzer ya da farklı bir benlik yaratma imkânı, kendi isteği doğrultusunda oluşmaktadır. Bireyler sosyal medya ortamlarında kendine benzer profillerle sanal sosyalliğe dahil olabildiği gibi kendine benzemeyen ancak isteklerini ifade eden bir profille de dijitalde dahil olabilmektedir. Bu anlamda dijital avatarla birlikte bireyler hem kendileri gibi hem de ideallerine yaklaştırdıkları bir profille ilişkilerini kurup sürdürebilmektedir. Dijital avatarla gerçekleştirilen yeni benlik sunumunda, gerçek dünyadaki kültürden farklı bir kültür yaratımı ya da farklı bir benlik sunumu deneyiminde simülasyonun

etkilerine rastlamak mümkündür. Bu bağlamda çalışma Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı temelinde yürütülmüştür.

Tüm bunlar göz önüne alındığında araştırmanın ana konusu, dijital avatarla değişen yeni benlik sunumunun gerçek dünyadaki kültür ile etkileşimi sonucu genç bireylerin yaşadıkları deneyim ve bu deneyimin bir simülasyon olarak değerlendirilmesidir.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Birey ve kültür, sosyal, ekonomik, siyasal vb. alanda yaşanan değişimlerden etkilenmekte ve hem farkında oldukları hem de farkında olmadıkları birçok etkiyle yaşamlarını dönüştürmektedirler. Küresel boyutta gerçekleşen sistemsel değişimler, kültürleri ve dolayısıyla bireyleri de etkilemektedir. Bireyler, kültürün izlerini taşıyan benliklerini, dijitalleşen dünya ile birlikte sanal evrene taşımakta, sanal ortamda dijital olarak var olmaktadır. Zamandan ve mekândan bağımsızlaşmayı beraberinde getiren internet, sosyal ağlar ve sosyal medya platformları, bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerini değiştirmekte, dijital avatarla isteğe göre benlik yaratımına ortam sunmakta, kişiler arası iletişimde öncesine benzemeyen bir esneklikle etkileşim kurulmasını sağlamaktadır. Bireyler kendi istekleri doğrultusunda oluşturdukları dijital avatarlar ile kendilerini gerçektekenden farklı bir şekilde sunabilme imkânı bulmakta ve bazı durumlarda gerçek dünyadaki kültürlerinden daha farklı bir şekilde kendilerini ifade edebilmektedirler. Bu anlamda gerçekliğin yeniden inşası olarak dijital avatarla içinde bulunulan kültürden farklı bir şekilde kendini ifade etmenin, simülasyon olarak değerlendirilmesi araştırmanın özgün yanını ortaya koymaktadır. Bireyin dijital benlik sunumunda görülen simülasyon süreci, insanların geçirdiği kültürel dönüşümü anlamak adına akademik olarak incelemeye değerdir. Bu anlamda araştırmanın amacı, bir simülasyon ögesi olarak dijital avatarlar ile değişen benlik sunumunun gerçek kültürle etkileşiminin nasıl oluştuğunu ortaya koymaktır.

Araştırmada ana problem doğrultusunda araştırılan alt problemler şunlardır:

1. Bireylerin içinde bulundukları gerçek kültür ve dijital kültür arasındaki ilişki nasıldır?
2. Bireylerin sosyal medyada pratikleri ve bu pratiklerin gerçek kültürle olan etkileşimi nasıldır?
3. Bireylerin dijital avatar ile gerçekleştirdikleri benlik sunum deneyimleri nasıldır?
4. Gerçeğin dijitale yansıma durumuna dönük simülasyon süreci nasıl oluşmaktadır?

### 1.3. Araştırmanın Önemi

İnsan ve kültür arasındaki ilişki, sosyolojik önemi açısından önde gelen konulardan biridir. Bireyin hangi kültürde doğup yetiştiği, kültürel olarak kendini nasıl ifade ettiği ve içinde bulunduğu kültüre kendini ne kadar ait hissettiği önemlidir. Bireyin, kültürü ile benzerlik ya da farklılık yaşadığı fenomenler, kültüründen kendisini uzaklaştıran ya da yakınlaştıran nedenler ve toplumsal olarak gerçekleşen değişimlerin bireyin hayatına olan etkileri, bireyin kültürüyle olan ilişkisini anlamak açısından değerlidir. Kültür ve birey ilişkisi, araştırmanın bir boyutunu içermesi bakımından dikkate değerdir.

Dijitalleşen dünyanın yeni iletişim kanallarından biri olan sosyal medya platformlarının (Huberman, 2023; Gere, 2008), gerçek hayat üzerindeki etkilerini araştırmak, bireyin sosyal medyada oluşan dijital kamusal alanlardan nasıl etkilendiğini ortaya çıkarmak, dijital avatarlar ile gerçekleşen benlik sunumunun bireyin yaşamına olan etkisi ve dijital avatar deneyimini nasıl geçirdiğini incelemek önemlidir. Bu bağlamda araştırmanın alana katkılarından biri, dijital avatarların birey ve kültür üzerindeki etkisini ortaya koymak ve gençlerin bakış açılarının anlaşılmasını sağlamaktır.

Dijital avatar ile istediği benliği yaratma ve sunma imkânı ile bireylerin kendini yeniden üretme deneyimi (Huberman, 2021) yaşadığı söylenebilir. Bireyin kendi gerçeğini yeniden üreterek sunduğu benliğinin, içinde bulunduğu gerçek kültürden farklı olması, simülasyon olarak değerlendirildiğinde bu sürecin nasıl oluştuğu araştırmaya değer bir konu olarak öne çıkmaktadır.

Dijital kültürün etkisinin daha belirgin olarak araştırılabileceği bir grup olan gençler, dijital avatar oluşumu ile bireysel ve toplumsal birçok deneyim geçirmektedir. Dijital avatar ile benlik sunumunun yalnızca bireysel olmayıp kültürel olarak da bireylerin hayatına etkilerini araştırmak konunun daha iyi anlaşılması açısından akademik olarak incelemeye değerdir.

Çalışmaya katılan bireyler; kültürün dijitale yansıma durumunda, sosyal medyada benlik sunumunda ve dijital avatarla gerçekleşen benlik ifadesinde, simülasyon olabileceğine dönük bir bilince kavuşabileceklerdir. Araştırmanın katılımcıları olan gençlerin, dijital dünyada simülasyon sürecine dönük farkındalık kazanabilmeleri, araştırmanın dikkate değer bir diğer önemidir. Gençler, elde ettikleri farkındalıkla kültürleri ve kendileri arasındaki ilişkiyi, benlik sunumlarını, sosyal medya pratiklerini, bilinçli bireyler olarak düzenleyebileceklerdir.

Sosyoloji alanında yeni çalışma alanları olarak, dijital kültür, dijital avatarla benlik sunumu, dijital avatarla dahil olunan sosyal ağlarda görülen simülasyon etkileri, dijital kültür alanında oluşabilecek simülasyon süreci gibi konular ortaya çıkmaktadır. İlgili literatürde, dijital avatarın bireyin yaşamına etkisini, daha çok oyunlar üzerinden ele alan çalışmalardan (Binark, 2009; Doğu, 2009; Martey ve Stromer-Galley, 2007; Sabah, 2017; Sayar ve Özmen, 2022; Uzun ve Aydın, 2012) farklı olarak bu araştırma, dijital avatarın kültürle olan etkileşimini ortaya koymaktadır. İlerleyen yıllarda bu alanlarda yapılabilecek çalışmaların artabileceği göz önüne alındığında bu çalışmanın diğerleri için önem teşkil edebileceği araştırmanın bir diğer değeridir.

#### **1.4. Araştırmanın Sınırlıkları**

Araştırma Trabzon ilinde ikamet eden 18 ve 30 yaş arası, 13 kadın 13 erkek toplam 26 birey ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar, aktif sosyal medya kullanıcıları olup, kendi istekleri doğrultusunda oluşturdukları dijital avatarları ile kullandıkları profillere sahip bireylerdir. Bu anlamda araştırma 26 katılımcıdan elde edilen bulgulara dayanmaktadır. Araştırmada kullanılan ölçüt örneklem, bireylerin 18-30 yaş aralığında olması, aktif sosyal medya kullanımı ve dijital avatar kullanarak dijitale katılımı içerdiğinden örneklem kriteri araştırmanın sınırlılıklarından biridir. Araştırmanın, Trabzon merkezinde ikamet eden bireylerle 2024 yılı zarfında gerçekleştirilmesi araştırmanın zamansal ve mekânsal sınırlılıklarını içermektedir. Araştırma nitel yöntemle gerçekleştirilmiş olup, katılımcılardan yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla çalışma konusunda geçirdikleri deneyimler üzerinde derinlemesine bilgi almaya odaklanılmıştır.

Genç yetişkinlerin dijital avatarla benlik sunumunda geçirdikleri deneyimleri anlamak ve yorumlamak için yaş aralığı 18-30 olarak belirlenmiştir. Katılımcı yaş aralığının 18 ve 30 yaş ile sınırlandırılması katılımcıların kendilerini daha doğru, bilinçli ve nesnel ifade edecekleri düşünülmüş ve belirlenmiştir. Katılımcıların Trabzon'da ikamet edenler arasından seçilme nedeni, konu kapsamında zaman ve mekân koşulları göz önüne alınarak belirlenmiştir.

Araştırmanın bu sınırlandırmaları yöntem ve koşullar gereği oluşmuş olup; bir simülasyon ögesi olarak dijital avatarların benlik sunumunda oluşturdukları değişim ve bu değişimin gerçek kültürle etkileşimi üzerine derinlemesine anlama ve yorumlayıp betimleme yapılmıştır.

#### **1.5. Araştırmanın Yöntemi**

Araştırmada bir simülasyon ögesi olarak dijital avatarla değişen benlik sunumunun, gerçek kültürle olan etkileşimini anlamak ve yorumlamak temel hedeftir. Dijital avatarla gerçekleşen benlik

sunumu ve kültür arasındaki etkileşimin; bireylerin deneyimlerine ve yaşantılarına odaklanarak, daha bütüncül, kapsamlı, derin, anlama ve yorumlama çerçevesinde araştırılması dikkate alındığından bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Nitel araştırma yönteminin ele alınan konunun yüzeysel olmayıp derinlemesine incelemeyi mümkün kılması, bireylerin öznel bakış açılarını ortaya çıkarması, araştırmacının katılımcı görüşlerini anlamaya ve yorumlamaya dönük imkana sahip olması ve araştırma sonucunda değişime kaynak olabilme potansiyelini taşıması, araştırma yöntemi olarak seçilmesindeki sebeplerdendir.

*Nitel araştırma* yöntemi genelleme amacı taşımadan var olan durumu anlama, yorumlama ve betimleme temelinde gerçekleştirilen bir araştırma yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 49). Nitel araştırmada olaylar, durumlar ve olgular üzerinde katılımcıların perspektifini anlamak asıl amaçtır. Empatik anlayışla araştırmaya dahil olan araştırmacı tarafından toplanan veriler, bütün olarak, içeriği yoğun ve derin biçimde betimlenmektedir (Bozkurt, 2018: 85). Sosyal olarak birey ya da grubun yaşadığı bir sorun üzerinden anlamlar çıkarma ile başlayan nitel araştırma, araştırmacının doğal ortamda katılımcılardan topladığı veriler ışığında temaları oluşturup analiz ettiği bir süreci içermektedir. Araştırmacı analizlerini derin düşünceler sonucu yazıya aktarır sunarken, katılımcıların bakış açılarını ve araştırma problemini tüm derinliğiyle yorumlamayı ve analizleri ile değişimi beraberinde getirmeyi hedeflemektedir (Creswell, 2013: 44).

Araştırmanın deseni olarak, *fenomenolojik* araştırma deseni belirlenmiş, bireyin dijital avatar yaratma sürecindeki deneyimlerine, dijital avatar ve kültür ilişkisinin bireyde oluşturduğu izlenimlere, simülasyon ögesi olarak dijital avatarın benlik sunumundaki etkilerine ve bireylerin bu fenomeni yorumlama biçimlerine odaklanılmıştır.

Fenomen, bir yandan insanın gördüğü, duyduğu, hissettiği, algıladığı bir şeyi tanımlarken; bir diğer yandan da insanın duyuları ile algılamadığı duyuyuüstü bir algılamayı tanımlamaktadır. Bu anlamda fenomenoloji için insanların göreceli algıları ile dünyayı anlamlandırmaları ve yorumlamaları daha önemlidir. İnsanın başkaları ile etkileşimleri sonucu edindiği deneyimler, ona sosyal yaşamı ve sosyal dünyayı öğretmektedir. İnsan, deneyimleri ile birlikte içinde bulunduğu sosyal dünyayı, zihnen yorumlamaktadır. *Fenomenoloji*, insanların dünyayı yorumlama biçimine dönük araştırmayı içeren bir yöntemdir (Husserl, 2010: 63-64; Schütz, 2018: 76-79; Slattey, 2015: 231-232).

Felsefe ve psikoloji temeline dayanan fenomenolojik araştırma, toplumsal yaşamdaki bir fenomeni, bireylerin edindiği yaşam deneyimleri üzerinden ele alan nitel araştırma yöntemlerinden biridir. Var olan bir fenomenle ilgili bireylerden mülakatlar yolu ile veriler toplanmakta ve bireylerin geçirdiği deneyimlerin ana anlamı betimlenmektedir (Creswell, 2017: 14). *Fenomenoloji*, kültür

alışmalarında gnlk yařamı merkeze almakta ve en kk etkinlikte dahi anlamı ne ıkarmaktadır. Yařamın kesin bir yn olarak kltrn nemine dikkat eken fenomenoloji, insanların gnlk yařamda anlamı nasıl ortaya ıkardıklarına ve aktardıklarına odaklanmaktadır (Smith ve Riley, 2021:110-111).

Fenomenolojik arařtırma deseniyle, bir simlasyon olarak deęerlendirilen dijital avatarların oluřturduęu deneyimlerin zne gidilebilmiř ve deneyimler betimlenebilmiřtir. Bu anlamda kltr, dijital kltr, sosyal medya pratikleri, dijital avatarlar, sosyal aęlarda benlik sunumu ve srete ortaya ıkan simlasyon zerinde katılımcıların yařadıęı deneyimler, bakıř aıları, algılama biimleri, ykledikleri anlamlar detaylıca incelenebilmiřtir.

### 1.6. Arařtırmanın Evren ve rneklemi

Arařtırmanın evreni Trabzon’da ikamet eden ge ve ge yetiřkinlerden oluřmaktadır. Arařtırmanın rneklemi ise amalı rnekleme yntemlerinden *lt rnekleme* ile belirlenmiřtir. Amalı rnekleme, alıřmanın amacına uygun olarak birok bilgi edinebilmek ve belirli ltler dahilinde toplumsal arařtırma yapılmak istendięinde seilen bir rnekleme yntemidir. Amalı rnekleme yntemlerinden olan *lt rnekleme* ise belirli zelliklere sahip olan kiři, olay ya da durum zerine arařtırma yapmayı olanaklı kıldıęından (Bykztrk vd., 2012: 90-91) bu alıřmada seilen rnekleme yntemi olmuřtur. Belirlenen ltler, ge ve ge yetiřkinlerin 18 – 30 yař aralıęında bulunması, aktif sosyal medya kullanımı olması, dijital avatar kullanarak dijital platformlara dahil olmasıdır. Kendi fotoęrafından farklı bir fotoęraf ve nickname kullanarak ya da sosyal medya platformlarının kullanıma sunduęu avatarlar ile dijital avatar kullanıcısı olmak, rnekleme seiminde etkili olmuřtur.

Katılımcıların 18-30 yař aralıęında belirlenmesi, ge yetiřkinlerin, dijital kltrle etkileřimlerinin nasıl olduęunu ortaya koyabilmekte; ergenlięin sona erdięi 18 yař ile yetiřkinlięin bařlangıcı olan 30 yař arası bireylerin bakıř aılarını, geirdikleri deneyimleri yorumlama biimlerini ve anlamlandırma srelerini, karřılařtırma olanaęı saęlamaktadır.

Bireyin yařam srecinde en nemli evrelerden biri olan ge yetiřkinlik, en geniř anlamıyla ergenlięin yavař yavař sona erdięi, yetiřkinlięe giriř yapılp yařama hazırlanma srecini tanımlamaktadır. Ge yetiřkinlik dneminin yař aralıęı konusunda birok belirleme bulunmaktadır. Bu anlamda Havighurst 18- 35 yařın ge yetiřkinlięi kapsadıęını sylerken, Erikson 20-40 yař arası olduęunu, Bhler 25-45 yař arası olduęunu ifade etmektedir. Neugarten ve Moore ise ge yetiřkinlięin 20-30 yař arasını kapsadıęını belirtmektedir. Ge yetiřkinlik dneminde dair ortak bir

yaş aralığı belirlenememesinin sebebi, kültür farklılıkları, bireysel farklılıklar, farklı tarihsel süreçler vb. değişkenlerin etkisidir (Onur, 2000: 101- 102).

Tüm bunlar göz önüne alındığında ergenliğin sona erdiği 18 yaş ile yaşama giriş dönemi olarak üretim yaşının başladığı 30 yaş arasında kalan yaş aralığı, genç yetişkin olarak değerlendirilebilir. Çalışmada 18 ve 30 yaş arası genç yetişkinler, araştırmanın katılımcıları olarak araştırmaya katkı sağlamışlardır. Bu çerçevede Trabzon ilinde ikamet etmekte olan 18 ile 30 yaş genç yetişkinlerden belirlenen ölçütlere uygun olarak 13 kadın 13 erkek toplamda 26 birey çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır.

### **1.6.1.Trabzon Kültürü ve Demografisi**

Türk kültürü çok kapsamlı tarihsel bir arka plana sahiptir. Türk, Osmanlı, Anadolu ve İslam kültürlerinin birlikteliğiyle şekillenen kültür yapısı, bağımsızlık savaşı ile çağdaş Türk kültürünün bir dizi yenilenmesiyle devam etmiştir (Güvenç, 1995: 331). Günümüz Türk kültürü, çeşitliliği içinde barındıran bir kültür olarak hem geleneksel hem de modern yaşam tarzlarının birlikte görüldüğü bir kültürdür. 1950’lerden sonra kentleşme oranında yükselme görülen Türkiye’nin genç nüfusu fazladır. Toplumsal bağların birey üzerinde daha fazla etkisi olan toplulukçu yapı görünse de özellikle şehirleşmenin getirdiği değişimlerle birlikte bireyi daha fazla vurgulayan bireysellik de görülmektedir (Atak ve Çok, 2010: 46; Doğan ve Cebioğlu, 2011: 17).

Modern dünyada yaşanan değişimlerin, küresel düzeyde etkileme gücü gösterdiği göz önüne alındığında, Türkiye’nin de sosyal ve kültürel hayatında ciddi değişiklikler geçirdiği görülmektedir. Modernleşme çabasıyla iletişim araçlarında görülen kullanım artışı, toplumun şimdiye kadar gelen değerlerine, normlarına ve yaşam tarzına dönük birçok değişimin tetikleyicisi olmaktadır (Aydemir, 2006: 212-213). Küresel olarak yaşanan kültürel dönüşümler, toplumda ve toplum değerlerinin aktarılmasında önemli görevler edinen ailede de değişimleri beraberinde getirmiştir. Kültür değerlerini içselleştirme sürecinde gençlerde görülen değişimler, Türk ailelerinde yeni özellikler ortaya çıkarmaktadır. Kuşaklar arası farklılaşma birçok alanda kendini göstermekte, gençler daha bireyselci olmakta ve kişilerarası ilişkilerinde daha rahat davranış tarzını benimsemektedirler (Süleymanov, 2009: 13).

Birçok kültürü içinde barındıran Türk kültürünün bir parçası Karadeniz kültürüne aittir. Dört bin yıldan daha fazla bir geçmişi olan Karadeniz ve özelde Trabzon, birçok medeniyet ve kültür birikiminin görülebileceği bir yerdir (Ascherson, 2002: 23; Aşut, 2010: 281; <http://www.trabzon.gov.tr/kultur-sanat-ve-turizm>). Doğu Karadeniz bölgesinde Türk, Laz, Ermeni, Rum kültürlerinden etkiler çok kolay bir biçimde fark edilebilmektedir. Konuşma tarzından

geleneksel anlatılarına, giyim tarzından alışkanlıklar ve davranış kalıplarına kadar pratik yaşamın birçok yerinde farklı kültürlerin birbirine karıştığı görülmektedir (Meeker, 2005: 118-119).

Evrensel olarak yaşanan yerin iklim ve coğrafi yapısının insanı etkilediği göz önüne alındığında Trabzon insanı da memleketi Trabzon'un iklim ve coğrafyasından etkilenmektedir. Genelde Doğu Karadeniz bölgesinin ve özelde Trabzon'un zorlu coğrafi yapısı, bölge insanının kişiliğine, duygu ve düşüncelerine, yaşam tarzına ve kültürüne büyük etkiye bulunmuştur (Şişman, 2011: 263). Coğrafi olarak sarp yamaçlar, yüksek dağlar ve dik tepelerin hâkim olduğu orman ve denizle çevreli bölge, insanına hem doğa ile mücadele etme özelliğini katmakta hem de doğa ile uyumlu olarak yaşamayı öğretmektedir (Aksoylu, 2012: 45-46). Trabzon insanının doğa ile mücadelesi, birçok dış saldırıdan korunma amaçlı olarak üst kesimlere yerleşmesi ile daha da zorlu hale gelmiştir. Zorlu iklim ve doğaya karşı verilen mücadele, Trabzon insanının kişilik yapısında da mücadeleciliğini sağlamıştır. Genel olarak aykırı, cesur, çabuk sinirlenen, aynı zamanda neşeli, doğruları konusunda direnen Trabzon insanı denizi gibi bazen durgun bazen de zor olarak ifade edilir (Sevinç, 2014: 114-116). Trabzonlu bireylerin daha bireyci ve başına buyruk, atılgan ve gururlu yapısı, doğa ile arasındaki ilişkide kendini gösterir. Bölge insanı bir yandan doğanın kendisine sundukları ile geçimini sağlarken bir yandan da doğanın zorlu koşulları ile mücadele etmektedir (Emiroğlu, 2010: 118).

Trabzon insanı için Karadenizli olmak ya da daha kişisel anlamda Trabzonlu olmak farklı bir anlam taşır. Trabzonluluk sadece bir yerli olmak anlamına gelmemekte, şehre ait bir kimliğin oluşturulması ve geliştirilmesini de içermektedir. Pratik yaşamın her yerinde karşılaşılabilecek Trabzonluluk anlayışı, insanların mücadeleciliği ve hareketli karakterlerini yansıtmada, sosyalleşme süreçlerinde, yardımlaşma ve birlikteliği içine alan toplumsal ilişkilerinde, sanatında, kendine has konuşma dilinde, düşünme biçiminde, yaşayışında ve kültüründe ifadesini bulur (Üstün, 2010: 361-366).

Bölgenin sosyal yapısı ve insan ilişkilerine bakıldığında, Trabzon'un her dönem iyi etkileşimlerin bulunduğu bir yaşam yeri olduğu ortaya çıkmaktadır. Baskı unsuruna dönüşen gelenek ve görenekler, Trabzon'da ekili olmamıştır. Daha serbest ve rahat davranış biçimlerine sahip bireylerin aralarındaki sosyal ilişkiler genelde olumlu yönde ve destekleyicidir (Tursun, 2012: 37-38). İnsanları çabuk sinirlenen ve değişime kapalı gibi görünse de neşeli, yardımsever, zorluklara karşı becerisiyle yaşamda durmayı başaran bir tavır sergilerler. Tanınmış ünlüleri ile kültürel yaşamda etkin oldukları söylenebilir. Ancak dönemin zorlukları yetenekli insanları göçe zorlayınca önceki dönemlere göre kültürel olarak bölgede bir mahrumiyet yaşandığı görülmektedir (Aşut, 2010: 304-307). Trabzon ve genel olarak Doğu Karadeniz ailesine bakıldığında ataerkil bir yapıyla karşılaşılmaktadır. Erkek egemen yapı çocukluktan itibaren aileler tarafından oluşturulmaktadır. Ancak Karadeniz kadınının çalışkanlığı, ataerkil yapıda değişimin ana unsuru olarak görevini

gerçekleştirmektedir. Karadeniz kadını, özellikle kırsal bölgelerde yaşayan kadınlar, yaşam içinde etkin bir rol üstlenmekte, böylece erkek kadın arasında iş birliğine dayalı bir denge kurulmaktadır. Kadınların güçlü duruşu, onları sosyal yaşamda önemli bir konumda tutmaktadır (Üstün, 2010: 383-385).

Trabzon'un kültürel yaşamına bakıldığında futbolun özel bir yeri olduğu görülmektedir. Trabzon insanı için futbol bir spor olmaktan çok daha fazlasıdır. Kendilerini ifade eden kültürel bir kod halini alan Trabzonspor, Trabzon insanını diğerlerinden ayıran özelliklerin temsilini taşımakta ve bölge insanının ortak kültürel değeri olmaktadır (Eroğul, 2010: 354-355). Bölge insanı Trabzonsporlu olarak kentle arasında bir bağ kurmakta ve kendini daha çok Trabzon'a ait hissetmektedir. Trabzon gençlerinin Trabzonspor'la bağı, başka bir takımı tutma fikrinin imkansızlığında ifadesini bulmaktadır (Doğanay, 2019: 224-225). Adeta Trabzonlu olmakla Trabzonsporlu olmak neredeyse aynı anlama gelmektedir. Şehrin soyut ve somut kültürel değerlerini kendinde toplayan bir durum olarak başka şehirlerde nadiren rastlanabilecek bir tablo sunmaktadır (Demirer, 2010: 419).

Bölge insanının kendini diğer bölgelerden ayrı bir yerde konumlandırma ve şehir kimliği oluşturma fikrine (Aksoylu, 2012: 43; Aşut, 2010: 282; Emiroğlu, 2010: 97; Eroğul, 2010: 355; Sevinç, 2014: 108-109; Üstün, 2010: 366), Trabzon gençlerinin de sahip olduğu görülmektedir. Gençler için ait oldukları bir ev olan Trabzon; karakterlerinin dışı vurumu, kolektif duygularının sembolü, bağlılıklarının ve kendilerini oluşturma süreçlerinin önemli bir yapı taşıdır (Doğanay, 2019: 213).

Trabzon gençleri için hem ekonomik özgürlüklerini ellerine almaları hem de yaşamlarını yetkin bir insan olarak devam ettirmek için eğitim önemli görünmektedir. Özellikle bölgenin sosyal ve kültürel yaşamına yön vermede önemli etkileri olan üniversitenin varlığı gençler için oldukça etkilidir. Ancak dönem koşullarının zorlayıcı unsurları ile gençler, Trabzon için vazgeçilmez olan futbola yönelmekte ya da iş imkânı bulabilecek şehirlere göç etmek zorunda kalmaktadırlar (Sevinç, 2014: 125-126).

Trabzonlu gençlerin genel yapısını anlamak adına yapılan bir araştırmaya bakıldığında, gençlerin %60 civarında bir işte çalışmadığı, seçimlerinde aile büyüklerinin etkisinin olduğu; aile içi iletişimi rahatlıkla gerçekleştirdikleri, kitap okuma oranında %25lerde oldukları, ebeveynlerinden öğrenmeye bekledikleri değerler olarak dürüstlük, özgüven, saygı ve dine bağlılığın geldiği görülmektedir. Gençlerin %40'a yakınının öne çıkardığı sosyo kültürel sorun, şiddet olaylarındaki yükseliş olurken, %20'e yakın oranda farklılıklara hoşgörüsüz olunması olmuştur (Murat vd., 2009: 178- 179). Gençlerin kendilerine yuva bildikleri, bağlılıklarının yüksek düzeyde olduğu, kendilerini

ve kimlikleri sembolleştirdikleri Trabzon (Doğanay, 2019: 232), gençlerin özeleştirileri ve gayretleri ile üzerindeki olumsuz imajını değiştirme potansiyelini içinde barındıran bir şehir olarak nevi şahsına münhasır bir yer haline gelmektedir.

### 1.6.2. Trabzon’da Dijital Hayat

Yaşanılan kültür ve kültürün bireyin karakterine kattığı özgün yönler, dijital dünyanın pratik yaşama getirdikleri ile karşılaştığı anda kendine özgü etkileşimi ortaya çıkarabilmektedir. Bu anlamda Türk ve özelde Trabzon insanının dijital dünya ile etkileşimi kendine, kültürüne göre farklılaşabildiği düşünülmektedir.

Dijital dünya, bireyin yaşamına bireyselleştirebilme esnekliğini getirmiştir. Bireyselleştirebilmenin verdiği konfor alanı, bireyin, dijitali kendi çizgisinde kullanma imkanını doğurmaktadır. Bireyin içinde bulunduğu kültürün, yaşamına etkisi göz önüne alındığında dijital platformların kullanımında kültüre göre farklılıklar oluştuğu görülmektedir (Kilis vd, 2014: 21).

2000’lerden bu yana dünya ve özelde Türkiye’nin yaşadığı sosyal ve kültürel değişimler her bireyi etkilemektedir. Ancak kendini ve kimliğini oluşturma, bağımsızlığını kazanma gibi süreçler içinde bulunan gençler etkiye daha açık halde bulunmaktadır (Şahin, 2005: 161). Geleneksel dönemlerin aksine, toplumsal ve küresel çapta yaşanan her türlü sosyal ve kültürel değişim, kimlikleri etkilemektedir. Kimliklerde görülen değişim, kültürle doğrudan bağlantılıdır. Dünyada yaşanan değişimler her geçen gün hız almakta ve hızlanan değişimler bireylerin kimliklerini belirleme isteğini ortaya çıkarmaktadır. Bireyler, kendilerine verilen kimlikler yerine seçtikleri kimlikle yaşamak, kim olduklarını kendileri bulmak istemektedirler (Güvenç, 1995: 5- 6). Kültürel değişimin Türk aile yapısındaki ilişkileri etkilediği göz önüne alındığında bireylerin özellikle de çocuk ve gençlerin önceki dönemlere göre oldukça değiştiği gözlenmektedir. Bu değişimdeki en etkili unsurlardan biri kitle iletişim araçları ve gönderdikleri mesajlardır. Tüketime ve daha esnek bir yaşam biçimine yönlendirilen genç bireyler, gördükleri kişi gibi olmak istemekte, kendi yetenek ve becerilerinin keşfinden çok idealize ettiği kişi gibi davranmaya itilmektedirler (Süleymanov, 2009: 15).

Bireysel ve kültürel dönüşümler her zaman istendik yönde olmasa da dijitalleşen dünyanın durdurulamaz bir yoğunlukla ilerlediği fark edilebilir bir durumdur. Artık internet, sosyal ağlar, dijital uygulamalar, günlük yaşamın bireysel ve kamusal alanlarında kendini net biçimde göstermektedir. Öyle ki internetin kullanılmayışı, döneme ayak uydurulamadığının, ilerlenilemediğinin dışı vurumu olarak ifadesini bulmaktadır. Türkiye’nin çağın gerisinde kalmamak adına internetle tanışması, 1987 yılında gerçekleşmiştir. İlk olarak üniversitelerde kullanım gösteren

internet, 1999 yılından sonra hızla bir artış göstermiştir. Türkiye’de internet günlük yaşamın her alanına katılarak değişim ve dönüşümü beraberinde getirmiş, dijital yaşamı ortaya çıkarmıştır (Köseğlu, 2022: 94-96).

Türkiye’deki dijital yaşamı anlamak adına Datareportal’ın 2025 sayısal verilere bakıldığında internet kullanıcısının 77,3 milyon olduğu, sosyal medya kullanıcı sayısının ise 58,5 milyon olduğu görülmektedir. Türkiye’de 58,5 milyon Instagram; 57,5 milyon YouTube; 40,2 milyon TikTok; 34,8 milyon Facebook; 19,7 milyon X; 19,0 milyon LinkedIn; 15,7 milyon Snapchat; 13,4 milyon Messenger kullanıcı sayısı bulunmaktadır (<https://datareportal.com/>, 2025). Görüldüğü gibi Türkiye’de dijitalleşme, artan kullanıcı sayısı ile daha da yaygınlaşmaktadır.

Türkiye’deki dijital yaşamın, kimlikten iletişime, aile ilişkilerinden sosyal ilişkilere kadar farklı yansımaları bulunmaktadır. Dijitalleşme ile birlikte, internet ve sosyal medyanın bir parçası haline gelen bireylerin, sanal dünyada kendilerini yeniden inşa ettiklerini ifade eden bir çalışma, yeni sanal toplumsal ilişkilerin, yeni kimlikleri oluşturulduğunu ve neredeyse her şeyin sayısal değerine göre değerlendirildiği bir çizgiye gidildiğini belirtmektedir. Bireylerin kendi kültür ve yaşamlarını dijitalle taşımaya çalıştığı ancak gitgide benzer kişilere dönüştüğü dijital dünyanın, bireyin kendine has özelliklerini, farklılıklarını yok eder hale gelmekte olduğunu vurgulamaktadır (Avcı, 2015: 264).

Türkiye’deki dijitalleşmeyi aile ilişkileri üzerinden inceleyen başka bir araştırmada çocukların, dijital araçları ve dijital dünyayı anne ve babalarından daha iyi bildikleri ve kullandıklarına dikkat çekilmiştir. Türkiye’de dijital yaşam ve dijital araçlarının yeni yeni ortaya çıkması ve önceki nesillerin dijital araçların bu kadar yoğun olmadığı bir dönemden geliyor olması, çocuklar ve aileler arası kullanım becerisinde bir fark doğurmakta, çocuklar dijitali, ailelerinden daha iyi anlar duruma gelmektedirler (Yurdakul vd., 2013: 889). Bir diğer araştırmada, dijitalin etkileri kuşaklar üzerinden incelemiş, yaşa göre değişim olmadığı, dijitalleşme ve dijital kültürün her bireyi etkilediği ifade edilmektedir. Araştırmada, dijital kültürden en çok etkilenen kuşak olan Y kuşağının, yaşamlarının tüm rollerinde dijital kültürün etkilerini taşıyan bireyler oldukları görülmektedir (Askeroğlu, 2017: 277-278).

Dijital yaşamın önemli bileşenlerinden sosyal medya platformları üzerine Türkiye’de yapılan araştırmalara bakıldığında birbirine benzer sonuçlarla karşılaşmaktadır. Sosyal medya kullanımı üzerine yapılan bir araştırmada 16-24 yaş arası gençlerin sosyal medyayı daha fazla kullandığı ve internetin, sosyal medyaya ulaşmak ve dijital katılımcı olmak için kullanıldığı ifade edilmektedir (Durak ve Seferoğlu, 2016: 533). Üniversite öğrencileri ile yapılan başka bir araştırmada sosyal medya platformlarını, gençlerin diğer yaş gruplarına göre daha fazla kullandığı, kullanım amacı olarak da eğlence, iletişim kurma ve haber ediniminin öne çıktığı görülmektedir (Çömlekçi ve Başol,

2019:183). Bir diğerk araştırmasda sosyal medya kullanımındaki yüksek orana dikkat çekilmiş ve üniversite öğrencilerinin sosyal medyayı daha çok eğlence ve dinlenme amaçlı kullandığını ifade edilmiştir (Küçükali, 2016: 544).

Türkiye’de daha çok gençleri etkiler görünen ve sosyal hayattaki değişimin bir ayağı olan dijital yaşam, özelde Trabzon şehir insanını ve kültürünü de etkilemektedir. Bu anlamda dijitalleşen yaşamın Trabzon’daki seyri, farklı alanlarda farklı şekillerde kendini göstermektedir.

Kent kültürünün dijitalle ilişkisine bakıldığında yeterli bulunmayan bir tablo ile karşılaşmaktadır. Trabzon kültürünü oluşturmada oldukça etkisi olan ve insanı için ayrı bir anlam taşıyan kent anlayışı (Doğanay, 2019: 232; Özer, 2012: 200-201; Üstün, 2010: 361), dijitalleşen dünyada hiç kuşkusuz dijital ortamlarda da sürdürülmesi gerekir görünen bir olgu haline gelmiştir. Bu anlamda kent ve kent kültürünün tanıtılması ve devamlılığının sağlanması açısından, Trabzon’un kendine has özelliklerini dijitalle taşımanın önemine dikkat çeken bir araştırmada, il genelinde ilgili kurumların dijitali etkili kullandığı ancak yerel bölge kurumlarında yeterli düzeyde kullanılmadığı ifade edilmektedir (Kavanoz ve Erdem, 2017: 1976-1977).

Dijital hayatın yer edinmesi beklenen bir diğerk alan olan üniversitelerde de beklenen dijital kullanım pratikte görülmemektedir. Günlük yaşam içinden, ekonomik, kültürel ve sosyal alanlara kadar şehrin birçok yerinde etkisini gösteren ve dönüştürücü bir güç olan Karadeniz Teknik Üniversitesi (Sevinç, 2014: 126), öğrenciler ve gençler için önemli bir konumdur. Bu anlamda üniversitenin hem kurumsal hem de kültürel olarak dijital dünyaya dahil olması beklenen bir durumdur. Dijital platformların daha çok gençlerin katılım gösterdiği alanlar olması göz önüne alındığında üniversitelerin de dijital dünyaya katılım göstermesi, istendik bir durum olmaktadır. Karadeniz bölge üniversiteleriyle yapılan bir araştırmada, dijital platformların, yeteri ve etkili şekilde kullanılmadığı görülmektedir (Yavuz ve Duvan, 2018: 1345-1347). İnternet ve dijital iletişimin yaşama getirdiği en etkili değişimlerden biri, geleneksel kitle iletişim araçlarında olduğu gibi tek yönlü gerçekleşmemesi, birçok iletişim çeşidini içinde barındırabilmesidir. Zaman ve mekândan bağımsız gerçekleşen karşılıklı iletişim, kitleden kitleye ya da bireyler arası gerçekleşebildiği gibi, bireyden kitleye, bireyden bir yazılıma, yazılımdan bireylere ya da kitlelere doğru çok yönlü olabilmektedir. (Binark, 2007: 23). Bu anlamda sözü edilen araştırma sonuçlarına göre Karadeniz üniversitelerinde karşılıklı etkileşimin çok etkili olmadığı görülmektedir. Üniversitelerin daha çok duyuru, haber gibi paylaşımlarla dijital platformları, geleneksel medya gibi kullandıkları ve bu durumun gençlerle etkileşimsel iletişimi sağlayamadığı görülmektedir (Yavuz ve Duvan, 2018: 1347-1348).

Dijital kültürün önemli bileşenlerinden sosyal medya ve internet kullanımının Trabzon'daki durumuna bakıldığında, Türkiye'deki dijital yaşama benzer bir tablo ile karşılaşılmaktadır. İletişim alanındaki teknolojik gelişmeler, etkileşimin daha fazla olmasına imkân tanıyan dijital platformlarla bireyler, dünyanın her yerinden insanla istedikleri gibi iletişim kurmakta ve paylaşımlar üzerinden kurulan bağlarla gitgide artan karşılıklı etki ve ilişki içinde olmaktadırlar (Çalışır, 2014:178; Özçağlayan ve Çelik, 2014:191). Trabzon'daki sosyal medya kullanım durumunu öğretmenler üzerinden değerlendiren bir araştırmada sosyal medyaya güven düzeyinin düşük olduğu ve öğretmenlerin daha çok eğlence, haber alma ve iletişim kurma amaçlı kullanım gösterdikleri görülmektedir (Küçük, 2019: 858). 14-25 yaş arası Trabzon gençleriyle yapılan bir diğer araştırmada, günde ortalama 1-2 saat internet ortamında bulunulduğu ve gençlerin, interneti daha çok sohbet, iletişim ve bilgi edinme amaçlı kullandıkları görülmektedir (Murat vd., 2009: 178- 179). Trabzon'da yaşça büyük kimselerle internet kullanımı üzerine yapılan bir araştırmada, internet kullanımının ilgili yaşlarda da yükselmekte olduğu, yalnız gençlerde değil yaşça büyük bireylerde de aşırı kullanım sorununun ortaya çıktığı ve örnekleme oluşturan yaş kitlesinin internete olan güvenlerinin orta seviyede olduğu ortaya çıkmıştır (Küçük ve Koçak, 2019: 1167- 1168).

Türkiye'de ve özelde Trabzon'daki dijital yaşam, kurumsal ve sosyal hayatın her yerinde dijitalleşme ile karşılaşılan bir yaşayış biçimini ortaya çıkarmıştır. Geline nokta, merkezi ve yerel bölgeler, büyük ve küçük hayatlar, genç ve yaşlılar, yüksek ve düşük ekonomik gelir sahipleri ve daha birçok farklı grubun kesişme noktası olan dijital, Trabzon'da da yansımaları bulmakta ve şehir kendi özelliği ekseninde dijitalle yaşamaktadır.

### **1.7. Araştırmanın Veri Toplama Aracı**

Araştırmanın veri toplama aracı *yarı yapılandırılmış görüşme* olarak belirlenmiştir. Görüşme ya da mülakat sosyal bilimlerde en çok tercih edilen veri toplama araçlarından. *Görüşme*, bireylerle yüz yüze veya telefon yolu ile iletişim kurulan genellikle yapılandırılmamış bir süreç olarak gerçekleştirilmektedir. Mülakatta genelde açık uçlu sorular sorulmakta, böylelikle bireylerin düşünceleri ortaya çıkarılmaktadır (Creswell, 2017: 190). Görüşmeyle birlikte özellikle bireylerle birebir edinilen deneyim sonucu onların düşünceleri, davranışları, tutumları ve duyguları daha net bir şekilde görülebilmekte ve bilgi edinilebilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 119).

Oluşturulan görüşme formu, gençlerin kültür, dijital avatar ve sosyal etkileşim deneyimlerinin nasıl oluştuğunu ortaya çıkaran sorular içermektedir. Yarı yapılandırılmış görüşme formu, çalışmanın ana amacı doğrultusunda belirlenen alt amaçlara ulaşmayı hedefleyen sorular ekseninde oluşturulmuştur. İlgili literatür çerçevesinde, dört ana temaya uygun olarak görüşme formu, gerçek dünyadaki kültür ve dijital kültürle ilgili sorular, sosyal medya pratiği ile ilgili sorular, dijital

avatarlar ve benlik sunumu ile ilgili sorular, simülasyon sürecine dönük sorular içermektedir. Görüşme sırasında katılımcı görüşlerinin daha doğru ve anlaşılır yorumlanabilmesi adına katılımcıların demografik bilgileri de alınmıştır.

KTÜ Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan E- 82554930-050.01.04-470069 sayılı onay ile araştırmanın yapılması için izin alınmıştır (Ek 2). Sorular oluşturulurken 2024 yılı içerisinde 4 kadın 4 erkek toplam 8 kişi ile pilot uygulama yapılmış gerekli düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Görüşme sırasında oluşabilecek gözden kaçırımları engellemek amacıyla katılımcıların onayı doğrultusunda ses kayıt cihazı kullanılarak görüşme formunun güvenilirliği ve geçerliliği yükseltilmeye çalışılmıştır. Katılımcılara araştırma ve görüşme süreci ile ilgili gerekli açıklamalar yapıldıktan sonra, KTÜ Etik Kurul onayının bulunduğu bilgilendirilmiş onam formu imzalatılarak katılımcı izinleri alınmıştır.

### **1.8. Araştırmanın Veri Analiz Tekniği**

Çalışmada, verilerin analizinde *betimsel analiz* kullanılmıştır. Nitel araştırma yönteminde analiz etmedeki asıl amaç, verilerdeki anlamı bulup yorumlamaktır. Bir süreç olarak ilerleyen veri analizi, önce veriyi parçalara ayırmayı, sonra da birleştirmeyi kapsar (Creswell, 2017: 194-195). Verilerin toplanmasının ardından veri düzenlemesiyle başlayan analiz süreci, sırasıyla ön okuma, birleştirip bütün ulaşmak amacıyla temaları kodlama, verileri sunma ve verileri yorumlama adımlarını içermektedir (Creswell, 2013: 179). Nitel veri analizlerinden olan betimsel analiz, verilerden elde edilen bulguları düzenleyip yorumlama amacı taşıması ve doğrudan alıntılar yapma imkânı vermesi (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 119) nedeniyle analiz yöntemi olarak seçilmiştir.

Verilerin analizinde ilk olarak kavramsal çerçeveye göre ana temalar oluşturulmuştur. Bu temalara göre veriler organize edilip, kodlamalar yapıp, bulgularda sunulacak alıntılar belirlenmiştir. Ardından bulgular birbirleri ile ilişkilendirilip açıklanmış, katılımcı deneyimlerini en anlaşılır şekilde vermek için doğrudan alıntılar yapılmış ve son adımda yorumlama yapılarak veriler sunulmuştur.

Nitel araştırmada kişiye özel betimlemeler ve temalar, araştırmanın asıl değerini vermektedir. İyi bir nitel araştırma, özelleşme niteliğini taşıyan, katılımcıların farklı bakış açılarını açığa çıkaran ve detaylı analiz etme imkânı sağlayan bir araştırma sürecini içermektedir (Creswell, 2017: 203-204). Bu anlamda çalışmada, bireylerin bir simülasyon ögesi olarak dijital avatarlar ile değişen benlik sunumları ve gerçek kültürle etkileşim deneyimlerini derinlemesine anlamaya ve konunun kendi özelinde değerlendirilmesine odaklanılmıştır. Bulgular sunulurken, Baudrillard'ın ortaya koymuş

olduđu gerekliđin yeniden yaratımı olan simölasyon kavramı ve kuramı ile ilişkilendirilerek değerdendirilmiştir.



## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. DİJİTAL DÜNYADA KÜLTÜR, BENLİK VE SİMÜLASYON

#### 2.1. Kültür

Kültür, bireyi doğduğu andan itibaren çevreleyen, karşılıklı etkileşimle değişim geçiren, toplumsal alanların her birinde izine rastlanan, birçok öğeden oluşan bir bütün olarak insan yaşamındaki belirleyici ana unsurdur. Tarihsel süreçte kültür, bütün bir yaşam biçiminden çoğulcu kültürlerle, daha sonrada da daha geniş bir perspektif yakalayarak çoğunluğu içine alan hem bütünlüklü hem de ayrı yaşam biçimlerini ifade eden bir anlama kavuşmuştur (Williams, 1993: 9). Kültür tek bir anlamı içermekten çok, toplumların dinamiğinde sergilediği görünümlele ele alınması gerekli bir konudur (Cuche, 2013: 24). Kültür; topluluktan doğma ve ortaya çıktığı topluluğu içine alma, aynı anda evrensellik ve bireyselliği barındırma, değişmeye açık olarak bütünselliğini devam ettirme, toplumsallaşma ile öğrenilme, simgeler yoluyla dünya ile birey arasında anlamlı bağlar oluşturma ve maddi-manevi tüm öğeleri kapsama gibi özellikleri içinde barındırır (Güvenç, 1979: 103-108). Yaşamı boyunca kültür ile çevrili bireyin sosyal ilişkileri, benlik sunumu, etkileşim biçimi gibi deneyimlerinin ve dünyayı algılama biçiminin anlaşılması için kültürün çerçevesinin açıklanması gerekmektedir. Bu bağlamda ilk olarak araştırmanın temel kavramlarından olan kültür kavramı etraflıca ele alınmaktadır.

İnsan yaşaması için fiziksel birçok özellikle dünyaya gelse dahi sahip olduğu biyolojik özellikler hayatı sürdürmesinde tek başına yeterli olmamaktadır. İnsan, kendisine gereken teknolojik ilerlemeyi gerçekleştirirken bir yandan da sosyal varlık yönünü öne çıkaran ortak simge modelini oluşturarak bir arada yaşama pratiğini oluşturmaktadır. İnsanın fiziki özellikleri haricinde yapıp ettiği tüm bu eylemler kültürü meydana getiren parçalardır (Emiroğlu ve Aydın, 2003: 521). İnsanın ikinci doğası olan kültür, doğrudan insan tarafından üretilmiş ve sosyal hayatın inşasında ana unsur olmuştur. Sosyal hayat ve birey ilişkisinde yaşamı düzenleyen, ilişkileri anlamlı hale getiren ve karşılıklı etkileşimlerin oluşmasını sağlayan temel öge kültürdür. İnsanlar tarafından üretilen kültür, bireysel ve toplumsal yaşamda dünya kurmayı sağlayan çerçeve olmaktadır. Bireyin yaşamının vazgeçilmez ögesi olan kültür, bu araştırmanın başlangıcını oluşturmaktadır.

### 2.1.1. K lt r Kavramı

Toplumsal baėlar ve iliřkiler temelinde oluřan k lt r, nesilden nesle aktarılan her toplumsal  geyi ifade eden bir kavramdır. K lt r, en genel anlamıyla  ğrenilmiř toplumsal  gelerin simgeler yoluyla anlatımıdır (Marshall, 1999: 442). K lt r n toplumla ilgili her  geyi i inde barındıran bileřik yapıda olması, tanımlamada net bir kavram olmayıřının nedenlerinden biridir. Bu baėlamda k lt re dair bir ok tanım bulunmakla beraber genel olarak kabul g rm ř bir tanımlamada bulunan Edward B. Tylor’a g re k lt r; “...insanın bir toplum  yesi olarak edindiėi bilgi, inan , sanat, ahlak, hukuk, gelenek ve diėer yetenek ve alışkanlıkları i eren karmařık bir b t nd r” (Tylor, 2016: 11).

K lt r n tarihsel s re te toplumsal deėiřimlerle baėlantılı olarak farklı anlamları y klendiėi g r lmektedir. Kimi zaman k lt rl  ve k lt rs z ayırımında kimi zaman uygarlıkla baėlantısında kimi zaman da maddi manevi  r nlerde ve sanatla iliřkisinde ifade bulmuřtur. G n m zde,  zellikle de sosyal bilimler alanındaki kullanımında daha  ok, toplumsal iliřkiler, toplumsal inan  ve deėerler, simgeler, toplumsal s ylemler ve etkileri, sadece sanat alanıyla iliřkili olmaktan ziyade toplumun t m alanlarında etkisini g steren bir kavram olarak  ne  ıkmaktadır (Smith ve Riley, 2021: 19-21).

İnternetin yaygınlařması ile birlikte ger ek yařamda fiilen deneyimlenen geleneksel k lt rlerden farklılařan k resel bir k lt r n oluřacaėı y n nde bir inan  bulunmaktadır. D nyanın farklı k lt rel deėerlerine sahip insanların, g nl k yařamlarında g sterdikleri davranıř ve d ř nme bi imleri, inan  sistemleri olarak tanımlanabilecek ger ek k lt rler,  zellikle Avrupa ve Kuzey Amerika k lt rlerine benzeyen bir k lt re yakınlařmaktadır. Her ne kadar k lt rler internet aracılıėıyla aynılařmakta olsa da i inde bulunan ger ek k lt r n etkisi devam etmekte ve bireyler k resel k lt r etkilerini, kendi ger ek k lt rleri  er evesinde yařamlarına dahil etmektedir (Giddens, 2012: 98-101).

### 2.1.2. K lt rleme S reci

Her birey, toplum tarafından oluřturulan, geliřtirilen, deėiřtirilen belli bir k lt r n i ine doėar. Birey, i ine doėduėu k lt r tarafından toplumsal s re lerle birlikte řekillendirilmektedir. İnsanın k lt r   er evesinde řekillendirilme s reci olan k lt rleme, bireyin i inde bulunduėu toplumun deėerlerini, temel kurallarını, nerede nasıl davranması gerektiėine dair anlam sistematini, toplum normlarına uygun d řenin ne olduėuna dair yol ve y ntemi edinme s recidir (Emiroėlu ve Aydın, 2003: 536-537). K lt rleme ile birlikte birey, yařamını s rd rmeyi, toplumsal s rekliliėe katkı yapmayı hem kendi toplumuyla hem de bařka toplumlarla iliřkiler kurabilmeyi  ğrenir. K lt rleme sonucunda bireyin k lt r ne olan baėı ve uyumu toplum tarafından takdir edilir ve pekiřtirilir. Sosyal kabulle birlikte toplum devamlılıėı saėlanmış olur (Haviland vd., 2008: 135-136).

Kültürleme, bireyin kültürünü öğrenme ve benimseme süreçlerini içerirken bir yandan da bireyin kim olduğunu, kişiliğini, benliğini belirleyen toplumsallaşma sürecini de içine alır. Sosyalleşme sürecinde birey, yaşamının ilk yıllarında aile, daha sonra eğitim kurumları ve geçerli ve geçersiz davranışı belirleyen toplumsal norm ve öğretilerle kültürünün alıcısı olmaktadır. Yaşamının ilerleyen yıllarında birey kültürü ile bütünleşmiş bir birey olarak toplumuna uyan, kültürüyle uyumlu bir insan haline gelmektedir (Cuche, 2013: 51-53).

Kültürleme, toplumsallaşma ya da sosyalleşme süreçlerin her biri genel olarak bireyin toplumla bütünleşme süreci üzerinde durduğu için, benzer anlamlarda kullanılmaktadır. Ancak kültürleme toplumsallaşmayı da içine alan daha kapsamlı bir süreçtir. Toplumsallaşma, bireyin toplumuyla olan bağlantısına vurgu yaparken, kültürleme, bireyin doğrudan kendi yaşantı deneyimleri sonucu bireyin kültürü ile bir araya gelmesi, kültüre dair tüm alanlarla bir birleşim yaşamasıdır (Güvenç, 1979: 133; Ülken, 1969: 186). Kültürleme sürecinden daha dar kapsamlı olsa da bu sürecin en önemli ayaklarından biri olan toplumsallaşma, üzerinde durması gereken temel kavramlardandır.

#### **2.1.2.1. Toplumsallaşma**

Toplum ve insan arasındaki ilişkinin yadsınamaz nitelikte olduğu, toplumun, insan üretimi olduğu ve insanın da sosyal bir varlık olduğu kabul görmüş bir gerçekliktir (Berger ve Luckmann, 2008: 92). Toplum ve birey ilişkisinin en önemli süreçlerinden biri olan toplumsallaşma süreci, bireyin toplumdan edindiği aynı zamanda topluma katkı yaptığı bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır.

Toplumsallaşma, bireyin, bebeklikten itibaren içine doğduğu kültürde yaşamasına olanak tanıyan ve uyumlu olmasını sağlayan gerekli bilgi ve becerileri edinerek bilinçli bir birey haline gelme sürecini ifade etmektedir. Toplumsallaşma süreci için en önemli dönemlerden bir olan yaşamın ilk yıllarında birey, aile büyüklerinden toplumsal davranışları, toplum normlarını ve değerlerini yavaş yavaş öğrenmektedir. Süreç kuşaktan kuşağa aktarılma özelliğini içinde barındırmakta ve aktarılan toplumsal pratikler varlıklarını uzun yıllar sürdürmektedir (Giddens, 2012: 201).

Toplumun norm ve değerlerini öğrenen birey, içinde yaşadığı toplumun bir üyesi olmaya hazırlanmaktadır. Toplumsallaşma süreci sadece bireyin alıcı olarak toplum pratiklerini öğrendiği bir süreç değildir. Bireyler içselleştirdikleri norm ve değerlere daha sonra aktif olarak etki edebilmekte, rolleri üzerinde değişiklik yapabilmektedirler (Marshall, 1999: 760-761). Bu bağlamda toplumsallaşma süreci ile toplum ve birey arasında karşılıklı etkileşim olduğu, bireyin öncelikle içinde bulunduğu toplumu öğrendiği, daha sonra da toplumuna etki ettiği söylenebilir.

### **2.1.2.2. Dışsallaştırma ve İçselleştirme**

Dışsallaştırma ve içselleştirme süreçlerini içine alan toplumsallaşma, en temel anlamıyla bireyin ve içinde bulunduğu toplumun birleşmesi ve uyumlu hale gelmesidir. Birey, büyüme sürecinde kişiliğini edinirken bir yandan da toplumda yaşamasını sağlayacak becerileri, edimleri kazanmaktadır (Ülken, 1969: 297). Edinilen toplumsal beceriler, toplum üyeleri tarafından paylaşılan, anlamlı ortak davranışları içermektedir. Toplum tarafından oluşturulan ortak davranışlar zaman içinde oluşmaktadır. Toplumun üyeleri tarafından sürekli olarak tekrarlanan eylemler, bir zaman sonra toplumun karakterini yansıtan ve yeni bireylere örnek olan kalıplaşmış davranış örüntülerine dönüşür (Berger ve Luckmann, 2008: 80).

İnsanların uyum sağladığı ve gruba dahil olan kişiden uyulması beklenen davranış biçimleri zaman içinde toplumlar tarafından oluşturulmaktadır. Nesiller boyu da devam eden ortak davranış örüntüleri, bireysel değerın üstünde tutulan kültürel değerin devamlığını sağlamaktadır. Toplumun üyeleri tarafından ortak paylaşılan davranış biçimleri (Güvenç, 1979: 104), belli bir zaman sonra dışsallaşmış davranış biçimlerine dönüşmektedir. Başlangıçta bireylerden ortaya çıkan daha sonra bireylerin üzerinde bir hal alan davranış örüntülerini içeren dışsallaştırma, bireyin toplumla bütünleşmesinin en önemli aşamalarından biridir.

Birey varlığını sürdüren bir toplumun içine doğsa bile, o toplumun bir üyesi haine gelmesi için belirli süreçlerden geçmesi gereklidir. Bu sürecin bir diğer önemli aşaması içselleştirmedir. İçselleştirme, bireyin kendi dışındaki bireyleri ve içinde yaşadığı dünyayı anlaması ve anlamlı ilişkiler oluşturmasını içerir. Zaman içinde tekrar eden davranışlar, eylemler ve ilişkiler bireyin diğerleriyle aynı anlamı paylaştığı bir bütünün parçaları olur. Birey hem diğerlerini hem de bireyleri içine alan dünyayı anlamaya başlar. Toplumsal ilişkinin temeli sayılabilecek bağlarla birlikte birey içselleştirme sürecini tamamlar ve içinde yaşadığı toplumun bir üyesi olur. Bireyin içselleştirme ve dışsallaştırma aşamalarında edindiğı deneyimler, kazandığı beceriler, öğrendiğı davranışlar toplumsal sosyalizasyonun bir sonucudur (Berger ve Luckmann, 2008: 190-191)

### **2.1.3. Kültürle İlişkili Alanlar**

Kültürün toplumsal yaşamda aile, din, dil, sanat gibi birçok alanla ilişkisi ve bu alanlar üzerinde etkisi bulunmaktadır. Burada araştırma konusu çerçevesinde, iletişim başta olmak üzere, bireyin yaşamına etkileri kapsamında birkaç alan üzerinde durulmaktadır.

### **2.1.3.1. Aile**

İnsan yaşamındaki temel unsurlardan biri ailedir. Aile bireyin yetiştirilmesinde her yönden etkisi olmakla birlikte içinde bulunduğu kültürü öğrenmesinde, kültürüyle uyum sağlamasında ve başkaları ile etkileşimlerinde çok önemli bir yer tutar. Anthony Giddens'a (2012: 246-247) göre aile, yetişkin ve çocuklardan oluşan bir insan topluluğudur. Kan bağı ya da evlilik bağı ile oluşturulan akrabalık ilişkisi temelinde bireylerin bakımı ve yetiştirilmesi asıl hedeftir.

Özellikle sanayi devrimi sonrasında yaşanan endüstriyel ilerleme ve toplumsal dönüşümlerle birlikte ailenin de toplumdaki yeri değişmiş ve birey için anlamı farklılaşmıştır. Ailenin konumu dönüşüme uğramış olsa da birey ve kültür ilişkisinde insanın ilk yaşam alanı olan aile, sosyalleşmenin öğrenildiği, topluma etkin katılım sağlayan bireylerin yetiştirildiği, toplumsal sembollerin öğretildiği dolayısıyla kültürün aktarımında önemli bir rol edinen bir kurum olarak öne çıkmaktadır (Turner, 2014: 365-376). Bütün toplumlarda görüldüğü üzere bireyin fiziksel, zihinsel, sosyal yönden eğitimi için temel kurumlardan biri ailedir. Bireyin doğduğu kültürü ediniminde ve sonraki nesillere kültür aktarımında ailenin önemi büyüktür (Güvenç, 1979: 110). Bu anlamda kültürel alanda yaşanan değişimler, aile ve birey arasındaki ilişkiyi de değiştirebilmekte ve bireylerin etkileşim biçimlerini etkileyebilmektedir.

### **2.1.3.2. Eğitim**

Eğitim, köken anlamı olan yetiştirmek kelimesinden türemiş olup, tarihsel süreçte örgün eğitimle birlikte bireylerin her yönden yetiştirilmesini hedef alan toplumsal bir alan olmuştur (Williams, 2012: 134). Bireyin yetiştirilmesini hedefleyen bir süreç olarak eğitim, sosyal hayat için gerekenleri öğretmek bireyin topluma katılım göstermesi ve böylece kendi kişiliğini oluşturup geliştirmesi için önemli bir alan olmaktadır (Tezcan, 1985: 4).

Eğitim, her yönüyle toplumsal bir süreç olup, bireyin içinde bulunduğu toplumun norm ve değerlerini kuşaklar arası bir geçirgenlikle aktarma işlevini üstlenmektedir. Eğitim alanındaki kurumlar aracılığıyla bireyin kültürel öğrenmeleri gerçekleştirmesi, bireyin kültür ediniminde eğitimin rolünü vurgulamaktadır. Farklı kültürlerin eğitimiyle yetişen bireylerin farklı kültürleri geleceğe taşımalarında, eğitimin kültür üzerindeki etkisi görülebilir (Ülken, 1969: 91). Eğitimin bireysel amaçları olmakla birlikte toplumsal amaçları da bulunur. Var olan toplumsal yaşam stiline devamlılığını sağlamak, toplumun gelişmesine katkı sağlayacak bireyler yetiştirmek, bireylerin toplumsallaşmasına yardımcı olmak, kültürün değişip gelişmesine katkı sağlamak, ekonomik, siyasal ve sosyal yönden topluma yaralı bireyler yetiştirmek, eğitimin toplumsal amaçlarından birkaçıdır (Tezcan, 1985: 47- 48). Küresel etkilerle toplumsal alanda yaşanan dönüşümlerin bireye

ulaştırılmasında en önemli alanlardan biri olabilen eğitim alanı, bireyin değişimlere açık olmasını, daha kolay uyum sağlamasını ve teknolojik anlamda yeni beceriler edinmesini sağlayabilmektedir.

### **2.1.3.3. Sanat**

Sanat, tarihsel süreçte görülen tüm toplum ve topluluklarda içinde bulunduğu kültürün izlerini taşıyarak gelişmiştir. İnsanın becerisi ve gelişimiyle orantılı olarak farklı zaman dilimlerinde farklı sanatsal üretimler gerçekleşmiştir (Fischer, 1990: 13-19; Ülken, 1969: 247). Sanat, toplumda görülen kültürel değişim ve dönüşümlerden etkilenecek tarihsel ilerlemede farklı biçimlerde ifadesini bulurken, içinde bulunduğu toplumun kültürel değişimlerini yansıtmada en önemli alanlardan biri olmaktadır. Sanat eserlerinin ve sanatçıların toplumdaki konumunun geçirdiği değişimler, gündelik pratik yaşamdaki yansımalarını bulmuş, sanat eserleri bir meta aracı olarak süreçte yerini almıştır. Sanat eserlerinin günümüze doğru daha da satılabilir ürünler haline gelerek metalaşmasıyla birlikte sanat ve üretim arasında bir ilişki ortaya çıkmıştır. Sanat, hem kültür üreten hem ürettiği kültürü satan hem de sosyal alanlar inşa eden bir toplumsal alan olmaktadır (Williams, 1993: 43-53).

Kültür özünde bulunan çokanlamlılık ile sanatla ilgili olan tüm uygulamalarda kendini göstermektedir. Edebiyat, resim, müzik, sinema gibi sanat alanlarında rastlanan insan eylemleri ve deneyimleri doğrudan bireyle ya da toplumla dolayısıyla kültürle ilgilidir (Heinich, 2013: 12-14). Bu anlamda sanat, kültürün sembolik bir ifadesi olarak toplumsal anlamı ortaya çıkaran bir alan olmaktadır. Özellikle bireylerin birbirleri ile temas kurduğu dijital ağlar üzerinde, sanat ile etkileşimin arttığı ve dijital sanatla bağlantının yaygınlaştığı söylenebilir. Bu anlamda araştırmanın önemli kavramlarından olan dijital avatar oluşumu, bir dizi sanatsal süreci içerdiğinden, bireyler bu süreçte sanatın dijital halini de deneyimleyebilmektedir.

### **2.1.3.4. Dil**

İnsan ilişkileri ve etkileşimleri bağlamında birey için en önemli unsur hiç kuşkusuz dildir. Dil, insanların karşılıklı olarak duygu ve düşüncelerini ifade etmek için oluşturduğu simgeler sistemidir. Toplum, oluşturduğu bu sistemi her türlü iletişim yolunu kullanarak, söz, beden, eylem gibi, toplumsal semboller ağını nesilden nesle aktarır. Bu kültürel aktarımda dönem gereği bazı değişiklikler de görülebilmektedir (Baydur, 1993: 93-94). Kültür ve dil arasındaki ilişki, karşılıklı belirleyicilik çerçevesinde oluşmuştur. Dil, kültürden ortaya çıkan bir sistemken aynı zamanda kültürün sonraki nesillere taşınmasında görev almaktadır (Cuche, 2013: 60).

Toplumların kültürel ve sosyal bir yapıları olmasının temel dayanağı olarak dil ve kişilik öne çıkmaktadır. Dilin kültürel önemi, toplum ve toplumlararası ilişkilerde, kültürel aktarımda ve

simgesel anlamın paylaşılmasında kendini göstermektedir (Güvenç, 1979: 112). Bireyin tek başına dili oluşturup kullanamadığı göz önüne alınırsa dil, tamamen toplumsal bir sistemdir. Toplumsal işaretler, simgeler, göstergeler sistemi olan dilin öğrenilmesi, anlaşılması ve sonucunda dile uyum sağlanması gereklidir (Barthes, 1979: 4-6). İçinde bulunduğu toplumda dilini öğrenen birey, ortak kültürel simgeler ve göstergeler aracılığıyla, toplumsal dil mekanizmalarının her birini anlamakta ve anlamlandırabilmektedir. Teknolojik değişimlerle, dilsel farklılıklara sahip bireyler, dijital ortamda ortak bir dil yaratmaktadır. Her ne kadar farklı kültürden gelseler de ortak dijital dilde birbirlerini anladıkları ve etkileşim kurdukları bir ortam inşa etmektedirler. Bu anlamda dilin, dijitalde dönüşüm geçirirse dahi, bireyler arası etkileşimde ne kadar önemli olduğu görülmektedir.

#### **2.1.3.5. Din**

Bireyin yaşamında kültürel etkileri olan bir diğer alan dindir. Temelde simgeler dizgesi olan din, gerçekliği giyinerek insanlara, var olma, dünyaya gelme nedeni ile ilgili bir kavramlar sistemi vererek, ruhsal deneyimler üzerinde neredeyse gerçek izlenimi oluşturarak, sürekliliği yoğun, etkisi büyük ve kapsamlı bir simgesel sistemi oluşturmaktadır (Geertz, 2010: 113). Birçok sosyolog için dinin, insana amaç ve anlam kazandıran her türlü dini etkinliğin bir bütünü olarak kültürel bir düzen olduğunu vurgulayan Giddens (2012: 580), dinin nihai hedefinin insana anlam kazandırma olduğunu ve dini etkinliklerle insanın toplumun bir parçası olduğu hissini yaratarak dinin, kültürel bir form olduğunu ifade eder.

Tüm toplumsal yapılarda yer edinen ve toplumsal yaşam için büyük önemi bulunan din, kültürde görülen kavramlar, bu kavramların taşıdığı anlamlar, anlamların simgeler yolu ile iletimine dair özelliklerini kendinde taşımaktadır. Bu anlamda din, toplumlarda insanların yaşamda anlam bulmalarına, kutsal şeylere dair kavramlara ulaşmalarına ve toplumsal ilişkilerde sembollerini anlamada yardımcı olur (Geertz, 2010: 111; Giddens, 2012: 579-580). Dinin bireyde yarattığı sembolik anlamlandırma biçimi, toplumsal alanların her birine dair yorumlama biçimini de değiştirebilmektedir. Bir yansıması olarak dijital dünyada da birey, sembollerini anlamlandırmayı ve uyum sağlamayı benzer şekilde yerine getirebilmektedir. Sembolik anlamı öne çıkan dijital avatarlar, kullanıcıların gerçek yaşamdaki dini etkileri yansıtmaları ya da farklı olması, dijitalin getirdiği dönüşüme örnek olabilmektedir.

#### **2.1.3.6. İletişim**

Kültürün bireyle bağlantısı noktasında etki gösterdiği bir diğer alan iletişim alanıdır. Sosyal bir varlık olarak bireyin hayatındaki temel ihtiyaçlarından biri olan iletişim, duygu, düşünce ya da bilgiyi iletme isteyen bir gönderici, iletinin ulaşacağı hedef olan bir alıcı, gönderimin gerçekleştiği bir

kanal, iletiyi gönderme ya da alma amacı taşıyan aktif bir süreçtir. Çok yönlü olarak bazen etkileşim için bazen bir davranış ortaya koymak için bazen de gelen etkiye karşı gösterilen bir edim olarak iletişim gerçekleşmektedir (Kaya, 2010: 5-7; Windahl ve McQuail, 2005: 18).

İletişimin kültürle bağı ve insan ilişkileri için temel ihtiyaç olması göz önüne alınırsa, toplumsal alanda, bireyin kimliğini veya benliğini ifade etmesinde, toplumsal grupların oluşup karşılıklı etkileşime girmesinde, simgesel paylaşımların görüldüğü bir alışveriş sürecinin oluşumunda, durağan olmayan etkileşimli ilişkiler ağı ile karşılaşılır (Maigret, 2014: 18-19). Toplumsal ilişkiler ağında iletişim, kültürel ve sosyal açıdan bireyin sosyalleşmesi, toplumla bütünleşerek kişiler arası ilişkilerin oluşması, kamuoyunun oluşması, kültürel ortamın oluşup gelişmesi, topluma bilgi sağlanması gibi toplumsal görevleri yerine getirir (Kaya, 2010: 15).

Farklı iletişim türleri olarak, yüz yüze iletişim, bireyler arası duyuların eşlik ettiği iletişim, herhangi bir konuşmaya dayanmayan zihinler arası gerçekleşen iletişim, medya kanalları ile yapılan kitle iletişimi sayılabilir (Cevizci, 2005: 906). Toplumlar ve bireyler, farklı iletişim türlerini ihtiyaçları doğrultusunda kullanmakta ve birbirleriyle etkileşim kurmaktadır. Tarihsel süreç içinde toplum ve toplulukların farklı iletişim türlerini kullandıkları görülmektedir. Zaman içinde toplumlar büyüüp karmaşılaştıkça iletişimin sistemi, anlamı, kanalları değişmiştir (Williams, 2012: 88). Bu bağlamda iletişimin geçirdiği dönüşümlerin teknolojik gelişmelerle birlikte daha çok dijitalleşmesi sonucu, değişen iletişim biçimleri bireylerin ve toplumların farklı iletişim biçimlerini kullanmasına neden olmuştur. Ortaya çıkan yeni iletişim türlerinden biri de internet temeline dayanan sanal iletişimidir.

#### **2.1.3.6.1. Yeni Medya Teknolojileri, İnternet ve Sanal İletişim**

İnsan iletişiminin geçirdiği karmaşık sürecin etkileri sadece teknolojik alanda değil toplumsal yaşamın tüm alanlarında kendini göstermektedir. İnsanlar, teknolojik gelişmelere bağlı olarak mekan ve zamandan bağımsızlaşan ve kitlesel etkileşime zemin hazırlayan iletişim çağına doğru evrilmiştir. Öncesinde yüz yüze gerçekleşen iletişim ilerleyen süreçte mektup ve telgraflar, radyo ve televizyonlar, bilgisayar ve internet temelli e-mail alışverişine dönüşmüştür (Yaylagül, 2006: 12-13).

Yeni medya teknolojileri, geleneksel medya ile arasına net bir çizgi çekerek, toplumsal yaşamda bireyleri her an her yerde sanal dünyanın içinde tutmaya imkân tanımaktadır. Cep telefonları, tabletler, bilgisayarlar gibi yeni medya teknolojileri ile birlikte, dijital ortamda gerçekleşen sanal iletişimle, etkileşim artmış, iletilerin ulaşılabilirliği kolaylaşmış ve küresel boyutlara ulaşan iletişim insanlar arası zaman ve mekân kısıtlamasını ortadan kaldırmıştır (Binark, 2007: 21-22).

En yüksek performans ile her şeyi daha erişilebilir hale getirme özünü taşıyan internet, gerçekliğin dijitalleşmesi ve birbirine bağlanması, olabildiğince sınırsız bir evrende esneklik, bilgiye kolay ulaşma imkânı, keşfedilecek sanal birçok dünya, gerçek kimliklere kıyasla çok daha esnek kimliklere sahip olarak insan yaşamına yeni anlam boyutları katmak gibi birçok gelecek planıyla ortaya çıkmıştır (Dreyfus, 2009: 2). Ancak internetle birlikte insan yaşamında planlanan olumlu değişimlerin tam olarak gerçekleşmediği zamanla görülmüştür. Bilgiye çabuk ulaşım, her yerden iletişim gibi yararları dışında internet, anlam bulma, diğerleriyle ilişki kurma, gerçekliği deneyimleme gibi insan yaşamı için nihai önem taşıyan alanlarda tam olarak beklentileri karşılamamıştır (Dreyfus, 2009: 7; Maigret, 2014: 331-332). İnternet, televizyon ve radyo gibi önceki medya araçlarından farklı olarak insanlara iletişime dahil olma imkânı sunmaktadır. Her birey istediği sosyal medya grubuna katılabilmekte, kendisi bir grup kurabilmekte ve rahatlıkla iletişime geçebilmektedir. Bu açıdan internetin karşılıklı bir etkileşim sağladığı söylenebilir. Ancak internetin kontrol edilmesi, oldukça güçtür. İnternet bir yönden insanlara özgürleştirici bir alan yaratıp düşüncelerini ifade etme kolaylığı getirmekte, bir kültürü keşfedip katılım göstermelerini sağlamakta ve toplumsal etkileşime dahil olmalarına yardımcı olmaktadır. Diğer yönden ise bireylerin özel yaşamlarına doğrudan ya da dolaylı olarak dahil olmakta, belli doğrultularda yönlendirme yapmak için düşüncelerine etki etmekte ve sorgulayıcı fikirlerine el koyucu bir yön verici olabilmektedir (Agger, 2011: 217-218). İnternet ve internete dayalı ilişki ağları, planlandığı gibi bir yol çizmemiş olsa da insan yaşamı, ilişkileri ve deneyimleri açısından önemini korumaktadır. İnternetin önemi, bireylerin farklı gerçeklikler altında buluşmasına zemin hazırlayan ve insanlar arası iletişimi farklı boyutlara taşıyan değişmiş iletişim biçimlerinde görülmektedir. Bu anlamda değişen iletişim biçimlerinden biri olan sanal iletişim üzerinde durmak gerekir görünmektedir.

İnternetin ve sanal ağların gelişmesi ile birlikte bir bedene, yere ve zamana bağlı kalınan iletişimin yerini sanal ağlar üzerinden kurulan iletişim almıştır. İnternet ve bilgisayar teknolojilerine dayanan iletişime, sanal iletişim adı verilmektedir. Sanal iletişim ile birlikte, geleneksel medya teknolojilerinden olan televizyon ve radyo gibi kitle iletişim araçlarından farklı olarak, etkileşimin daha yoğun olduğu insan ilişkisi ortaya çıkmıştır. Yerelden küresele yayılan bir paylaşım ağı içinde bireyler diğerleri ile anında iletişim kurabilmekte ve karşılıklı etkin bir iletişimin içinde olabilmektedirler (Çakır ve Topçu, 2005: 76).

#### **2.1.3.6.2. Sanal Gerçeklik, Metaverse ve Sosyal Medya**

Kültürel olarak biçimlenen toplumsal üretimin bir çıktısı da teknolojik sistemlerdir. Teknolojik sistemlerin üretimi olan internet, kendi kültürünü inşa etmiştir. İnternet kültürü, internet yaratıcıları tarafından şekillendirilmiş, davranış biçimlerini ve değerleri değiştirmiş, insanların uyma zorunluluğu beklentisi ile kendi dünyasını yaratmıştır (Castells, 2001: 36). İnternet kullanımı ile

birlikte insanlar, deęişen bir gerçeklikle karşılaşmaktadırlar. Sanal gerçeklik adı verilen bu durum, bireylerin sanal topluluklarda başkalarıyla iletişim kurabilmesi, kendi düşünce ve duygularını ifade edebilmesi, yeni bir benlik yaratabilmesi, istedięi gruplara dahil olabilmesi gibi toplumsal ilişki biçimlerinin elektronik ortamların oluşturduęu sanal alanlarda yaşanan bir gerçeklik olarak ortaya çıkmaktadır (Duran Okur ve Özkul, 2015: 219). Sanal gerçeklik, günden güne yaşam alanlarına dahil olmakta ve bireyler gerçeklięi sanal ortamlar aracılığıyla deneyimlemektedir. Bu anlamda internet ağları üzerinde gelişen, sanal ilişki ve deneyim fırsatı veren metaverse kavramının ne olduęuna değinmek gerekir.

Metaverse, sanal evren olarak çevrilebilecek, meta ve universe olarak sırasıyla ötesinde ve evren kelimelerinin birleşiminden oluşan bir kavramdır. Üzerinde henüz tam bir tanımlama bulunmamakla birlikte Metaverse, bazılarına göre bir oyunda, bazılarına göre bir bilimkurgu romanında bahsi geçmesiyle ortaya çıkan ve yakın dönemde Facebook şirketinin Meta olarak deęiştirilmesi ile daha fazla dikkat çeken bir hale gelmiştir. 3D olarak yaratılan sanal gerçeklikte bireylerin avatarlar aracılığıyla birbiri ile iletişim kurduęu; farklı evrenler arası bağlantılarla etkileşime geçilen, sosyal yaşamda deneyimlenen arkadaşlarla buluşma, alışveriş yapma, eğlenme, geziye çıkma gibi yaşantıları sanal olarak gerçekleştiren ve buna benzer birçok gerçeklięin Metaverse içindeki kümeleşmiş sanal evrenlerde gerçekleşmesi temeline dayanan sanal dünya ortaya çıkmaktadır. Dijital bir dünya olarak tanımlanabilecek Metaverse, şu anki küresel bağlantı ve iletişimden oldukça farklı bir yapıda olup bireylerin birbirlerini ve içine girdikleri sanal evrenleri fiziki olarak da deneyimleme imkânı taşıması ve böylece bireylerde gerçeklik hissini yaratma temelinde ilerlemektedir (Çiğdem, 2022: 1161-1162; Kahraman, 2022: 152; Kuş, 2021: 247-248; Türk ve Darı, 2022: 286; Türk vd., 2022: 318). Metaverse'ün özellikle dijital avatarlar yolu ile sanal gerçeklięi deneyimleme, iletişim ve etkileşim kurma özelliklerini içermesi, araştırmayla bağlantısını ortaya koymaktadır. Bu anlamda yeni bir benlik yaratımı ya da sanal bir benlik oluşumu şeklinde meydana gelen ve kullanıcının isteęi doğrultusunda şekillenen dijital avatarlar, gelecekte bireylerin kendi gerçeklikleri ve diğerleri ile bağlantıları için büyük önem taşıy hale gelecektir. Henüz dünya genelinde tam olarak yayılmış bir Metaverse ile karşılaşılmamış olsa da Metaverse evrenlerindeki dijital avatarların oluşumuna zemin hazırlayan sosyal medya platformlarında veya oyunlarda kullanılan dijital avatarlar varlığını göstermektedir. Bu bağlamda sosyal medya platformlarının ve kullanıcıların istedikleri görüntüde, istedikleri dilde, istedikleri isimde belirledikleri dijital avatarların, ilerde yaşanacak insan ilişkilerindeki deęişim açısından önemli bir zemin oluşturduęu düşünülmektedir.

20. yy'ın sonları ve 21. yy'ın başlarında ortaya çıkmaya başlayan sosyal medya platformları, iş bağlantısı kurma, arkadaş edinme, video veya fotoğraf paylaşma, grup oluşturma, etkinlik paylaşma gibi sosyalleşme yaşantılarını kullanıcılarına sağlamıştır (Duran Okur ve Özkul, 2015: 223-224). LinkedIn, YouTube, Facebook, X (eski adıyla Twitter), Instagram ve TikTok sosyal

medya platformlarından bazılarıdır. Yaygın web uygulamaları olan sosyal medya platformları, bireylere diğerleri ile daha fazla iletişim ve etkileşim kurma imkânı vermekte, çevrimiçi yazı, video, fotoğraf paylaşımı sağlamakta, sosyalleşme ya da bilgi edinme olanağı sunmaktadır (Uluç ve Yarcı, 2017: 89-90).

Sosyal medya ile birlikte bireyler, ihtiyaçları olan sosyalleşme yaşantısını tecrübe etmekte, çevrimiçi şekilde diğerlerinin onayına sundukları içerikler oluşturmakta ve kendilerini, hayatlarını, benliklerini başkalarına sunmaktadırlar. Özellikle akıllı telefonlarla gündelik hayatta insanları sürekli çevrimiçi halde tutan sosyal medya, katılım, açıklık, karşılıklı konuşma, topluluk, bağlantılı olma özelliklerine sahiptir (Çalışır, 2014: 178-179).

We Are Social'ın 2025 raporlarında insanların internet ve sosyal medya kullanımının daha da arttığı, en popüler çevrimiçi etkinliğin video izleme olduğu ve özellikle sosyal medya uygulamalarındaki kısa videoların daha çok tercih edilir olduğu görülmektedir. Gençlerin interneti kullanım amaçlarında ilk sırayı arkadaşları ve aileleri ile iletişim kurma alırken, 65+ yaş kullanıcılarında ilk sırayı bilgi edinimi almaktadır. Raporlara göre, sosyal medya kullanımında en çok zaman geçirilen uygulamaların ilk üçü TikTok, YouTube ve Instagram şeklinde sıralanmaktadır. Dikkat çeken bir diğer veri, video oyunlarını oynamada görülen yükselme olup özellikle 16-24 yaş arası kullanıcıların aktif olduğu görülmektedir (<https://wearesocial.com/us/>, 2025).

Türkiye'deki dijital kullanıma dönük Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2024 verilerine bakıldığında internet kullanan bireylerin oranı %88,8'dir. İnternet üzerinden gerçekleştirilen mal ve hizmet satın alımda ve öğrenme etkinlikleri için internet kullanımında önceki yıla göre artış olduğu görülmektedir. Sosyal medya uygulamalarının kullanım oranlarına bakıldığında %86,2 ile WhatsApp ilk sırayı alırken, ardından %71,3 ile YouTube ve %65,4 ile Instagram gelmektedir (<https://www.tuik.gov.tr/>, 2024). Oranlar insanların sosyal medya platformları ile yeni iletişim biçimlerini yüksek oranda kullandıklarını göstermektedir.

#### **2.1.4. Dijital Kültür**

21.yy ile birlikte insan yaşamının tüm alanlarına yayılan dijital kavramı, neredeyse bilgisayarla eş anlam taşır hale gelmiş ve sanal dünyalar, zaman ve mekândan bağımsız anında iletişim, küresel düzeyde gerçekleşen bağlantılar, 3D efektler, dijital film, müzik, oyunlar gibi internet temelinde oluşan ve gelişmeye devam eden tüm dijital süreçleri içine alan bir kavramdır. İnsan yaşamına bu denli nüfuz etmiş bir oluşum kültürle de etkileşim haline geçmiştir. Dijital kültürün, tarihsel süreç içinde teknolojik, ekonomik ve politik süreçlerin bir sonucu olarak şimdiki anlamını kazandığı söylenebilir (Gere, 2008: 15-17). Özellikle modernleşmeyle birlikte doğa insan arasındaki ilişki

değişime uğramış, insanın doğayı kontrolünde tutma amacı teknolojik ilerleme ile gerçekleşmiştir. Denetimli doğadan denetimli sanal dünyaya doğru ilerleyen süreç, kültürün dijitalleşmesini, teknolojiye dayalı yaşam biçimlerinin ortaya çıkmasını, toplumsal ilişkilerin değişmesini beraberinde getirmiştir (Sevinç, 2023: 211-212).

Bilgi ve teknolojinin gelişmesi ile birlikte iletişim, etkileşim ve bağlantılarda görülen hızlı değişimlerin ortaya çıkardığı dijital kültür, internet ve yeni teknolojilerin insan yaşamına olan etkisi ve bu etki ile günlük yaşam pratiklerinde görülen değişim ve dönüşümler olarak tanımlanabilir (Ünal ve Koçak, 2023: 2122). İnsanlığın gelişim sürecinin bir sonraki aşaması olarak ortaya çıkan internetle iç içe geçmiş olan dijital kültür, hem internetle sonradan tanışan, öğrenen ve kullanan dijital göçmenleri hem de internetle çevrili dünyaya doğan ve internetle uyum konusunda zorluk yaşamayan dijital yerlileri çevreleyen bir kavram olarak sosyal hayatın yeni ve önemli konularından biri olmuştur. Dijital kültür, bir yandan teknolojik gelişmelerin insan yaşamına olan etkisi ile yaşanan değişimler olarak belirirken bir yandan da dijital ortamda küresel boyutlarda ortaya çıkan sanatsal ve kültürel ürünleri içine almaktadır (Koç, 2022: 507-509).

Birbirine bağlı insan grubu arasında düzenlenmiş değer ve kurallar bütünü olarak tanımlanan kültür, esnekliği içinde barındırmaktadır. Kültüre dair yapılan bu tanımlama sadece gerçek yaşamdaki kültür için geçerli olmayıp çevrimiçi kültürde de geçerliliğini korumaktadır. Çevrimiçi kültürde de belli kurallar çerçevesinde karşılıklı etkileşim, paylaşım bulunmaktadır. Tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi dijital yaşamdaki kültür de bireyi etkileyebilmektedir. Ortak değerleri edinmek, grup normlarına uygun davranmak, sosyal ilişki kurmak ve devam ettirmek gibi kültürel kodlamalar, dijital kültürde de birey üzerinde etkin olabilmekte ve bireyin yaşamının bir parçası haline gelmektedir (Qiu vd., 2013:107). İnternet kültürü, bireyin seçimlerinin ötesine geçerek, ortaklaşa davranış, değer ve inanç sistemiyle, dijital dünyaya dahil olan herkesi içine alan ve etkileyen bir kültürdür. İnternet kültürünün kendine ait kuralları ve gelenekleri vardır. Sembolik aidiyet duygusunun yaratıldığı ve teknolojik paylaşıma dayalı sosyal etkileşimin olduğu bir ortamdır. İnternet kültürünün sahip olduğu tüm özellikler girişimcilikle, akademik ve bilimsel açık iletişimle toplumsal alanlara yayılmaktadır (Castells, 2001: 37-38).

Dil, etkileşim, benlik sunumu, ortak anlam yaratımı gibi özellikler, dijital ortamda yeni formlarla oluşmaktadır. Yeni bir kültür formu olan dijital kültürün kendine ait bir dili olduğu ve bu dil etrafında sadece o dili kullananlarca anlaşılan bir anlam sistemi olduğu görülmektedir (Çakır ve Topçu, 2005: 77-90). Özellikle sosyal medya platformlarında kullanılan dil pratikleri daha çok İngilizce kısaltmaları içermekle birlikte yıldan yıla hızla değişen farklı kısaltmalar ortaya çıkmaktadır. Bireyler duyguların iletiminde yazı yerine duygularını, emojilerle ifade etmeyi seçmektedirler (Karahisar, 2013: 77). Benzer şekilde dijital kültürün bireylerin benlik sunumuna

dönük etkileri de bulunmaktadır. Bireyler, sosyal medyadaki davranış kalıplarından etkilenmekte ve kendi davranışlarını da bu yönde değiştirebilmektedirler. Gerçekliğe dönük değişimlerle kendi kimliklerinden farklı bir kimlik inşa edebilmektedirler (Özdemir ve Yıldırım, 2019: 189). Dijital kültür, küresel yapısı nedeniyle kültürler üzerinde bir etki oluşturmakta ve bu etki de bireyin yaşamında derin izler oluşturabilmektedir. Oluşan yeni kültürün, bireyler ve kültürler arası paylaşım ile büyümesi sağlanmakta ve bireyler, yeni dijital kültürün bilinçli ya da bilinçsiz bir parçası olabilmektedir.

### **2.1.5. Kültürler Arası İlişkiler ve Hiyerarşi**

Tüm kültürlerin, onu diğerlerinden ayıran, kendilerine ait özellikleri bulunmaktadır. Her bir toplumda insan ilişkilerinde görülen değişim eksenine bağlı olarak, çok geniş bir ranjla kültür, farklılığı içinde barındırmaktadır. Örneğin bazı kültürlerde teknolojik gelişme daha öncelikli iken bazılarında ekonomik değerler daha öndedir. Bir kültür farklı davranış biçimleri ile tanınırken, diğeri kültürlerin birbirinden habersiz olduğunu savunur, bir diğeri ise kültür alışverişi ile farklı kültürlerden yararlanır (Benedict, 2011: 53). Kültürlerin birbirinden farklı özellikleri, zaman içinde erimeye başlamış ve kültürler gitgide birbirine benzer duruma gelmiştir. Bu anlamda gücü elinde bulunduran ve kültürü dahi tüketilen bir endüstriye dönüştüren ülkeler, kendi çerçevelerine uyma amaçlı diğer ülkeleri dönüştürerek yapay bir benzerlik kurmaktadır (Adorno, 2007: 47-48).

Teknolojinin gelişimi ve dijitalleşen dünyanın getirdiği zaman ve mekândan bağımsız iletişim, birbirinden çok uzak yerlerde bulunan bireyleri bir araya getirmekte ve aralarında uluslararası iletişim deneyimi yaşamalarına fırsat tanımaktadır. Yeni teknolojilerle artan küresellik ortamında kültürler arası iletişim de farklı boyutlara ulaşmıştır (Giddens, 2012: 85). Kültürler arası ilişkiler ister yaşam biçimindeki değiş tokuş olsun isterse davranış pratiğindeki aktarım olsun sonuç olarak dünyanın geçirdiği değişim ve dönüşümlerle farklılaşmakta, yaygınlaşmakta ve uyum sürecinde önemli bir yer tutmaktadır.

İnsanın hayatta kalması için çevreye uyum sağlaması gibi kültürlerin de devamlılığını sağlaması için yaşanan değişimlere ayak uydurması gerekmektedir. Bu anlamda kültürler değişimlerle birlikte kendilerinde gereken düzenlemeleri gerçekleştirir. Ancak yaşanan teknolojik gelişmeler ve küresel boyutlarda yaşanan hızlı değişimler kültürleri zorlar hale gelmektedir. Kültürler üzerindeki baskılayıcı değişim süreci aslında gücü elinde bulunduran kültürler tarafından oluşturulmaktadır (Haviland vd., 2008: 739). Değerleri ve teknolojik gelişmişlikleri farklı kültürlerin aralarında kurdukları etkileşim sonucu ortaya çıkabilecek kültürel değişim, kültürlerin isteği doğrultusunda olabileceği gibi istekleri dışında da gerçekleşebilir. Kültürel değişimler, bazı durumlarda karşılıklı bazı durumlarda da tek taraflı olabilir (Bozkurt, 2018: 108).

Özellikle küreselleşme ile dünyanın geçirdiği hızlı değişim ve dönüşümler, diğer alanlarda olduğu gibi sosyal ve kültürel alanlar üzerinde uyum sağlamaya dönük zorlayıcı bir durum ortaya çıkarmaktadır. Dünya geneline yayılan kültürel alışverişi bakıldığında farklı kültürlerin, yaşam biçimlerinin, davranış örüntülerinin zaman ve mekândan bağımsız aktarıldığı görülmektedir. Ancak dikkat edilmesi gereken, başta Amerikan kültürü olmak üzere bazı kültürlerin bu alışverişte daha fazla yayıldığı, o kültüre ait giyim tarzı, yeme içme alışkanlıkları, müzik, film beğenilerinin diğer kültürler üzerinde daha aktif bir vericiliği olduğudur (Yaylagül, 2006: 172).

Küreselleşmenin de etkisi ile dünya genelinde, kültürler arası ilişki ve iletişimin artışı, kültürel alışveriş yaşandığı, bireylerin birbirileri ile kişisel deneyimlerini ve kültürlerini paylaştığı görülmekle birlikte, bazı kültürlerin bu durumdan daha avantajlı çıktığı söylenebilir. Yeni iletişim ağlarının etkisi ile bazı kültürlerin daha fazla yayılma sebebini anlamak adına kültürler arası hiyerarşiye bakmak gerekli görülmektedir.

Kültürler arası ilişkilerde sosyalliğin dışında bir görünüme rastlamak olası değildir. Bu noktada ilişkinin olduğu yerde eşitsizliğin de olduğu göz önüne alınırsa kültürler arasında eşitsizlik olduğu ve ilişkilerinde bu sosyal hiyerarşi etrafında şekillendiği söylenebilir. Kültürler arası ilişkilerin başladığı zamandan bu yana sosyal hiyerarşinin etkisi ile birlikte kültürlerarası hiyerarşi de ortaya çıkmıştır (Cuche, 2013: 94).

Kültürler arası ilişkilerin daha çok güç dengesine göre oluştuğu görülmektedir. Ekonomik ve siyasi gücü elinde bulunduran ülkeler, sosyal ve kültürel gücü de istedikleri gibi yönetmekte ve diğer kültürler üzerinde değişim baskısı yapmaktadırlar. Her ne kadar güce sahip kültürler, yaşanan değişimlerin ilerleme ve gelişme olduğunu savunsa da kendi çıkarlarına dönük bir değişim çizgisi oluşturdukları görülmektedir (Haviland vd., 2008: 742-743). Kültürün her alanında dünyanın farklı yerlerinde benzer yaşantıların oluştuğu göz önüne alındığında kültürün küreselleştiği söylenebilir. Farklı kültürlerle büyüyen bireyler, şimdinin dünyasında aynı filmleri izlemekte, aynı müzikleri dinlemekte, aynı kıyafetleri giyinip aynı eşyaları kullanmaktadırlar. Tüm bunlar ortak bir sembolik sistem ve benzer yaşam biçimini tüketmeye dönük bir düşünce düzeni oluşturmaktadır. Başta Amerika olmak üzere batılı devletlerin kültürlerini, diğer kültürler taklit ederken kendi özelliklerini de bu sürece dahil etmektedirler. Yaygın küresel kültürü taklit eden bireyler, içinde bulundukları kültürün izlerini taşıdıkları için ortaya melezleştirdikleri bir kültür çıkarırlar. Her ne kadar birbirine karışan kültürler oluşsa da küresel çapta yaygınlık kazanan şirketleri elinde bulunduran kültürlerin yaygınlaştığı görülmektedir (Yaylagül, 2006: 171- 173).

Bu bağlamda kültürler arası hiyerarşinin ülkelerin sahip olduğu güçle orantılı olarak kültürel bir derecelendirme oluşturduğu görülmektedir. Kültürler arası derece farklılığında güce sahip olan

kültürün diğerleri üzerinde daha fazla etkisi olduğu ve insanlar arası ilişki ve iletişimin, deneyimlenen fenomenlerin ve bireylerin benlik sunumunun, bu çerçevede etrafında şekillendiği söylenebilir.

## **2.2. Benlik**

Farklı şekillerde ifade edilse de her toplumda düşünen bireyi temsil eden ve diğerlerinden ayrışmasını sağlayan kişinin özü “ben”dir. “Ben”, bireyin kendisinin farkında olmasının; bir özne olarak duygu, düşünüş ve davranışları deneyimlemesinin; beden, zihin, nesne ve özne bilgisinin bilincinde olmasının ve kişilik gelişiminde kurucusu olduğu kendinin bilincinde olan bir varlık olarak bireyin diğerleri ile etkileşim kurmasının temelidir (Cevizci, 2005: 225; Mauss, 2013: 469-470; Timuçin, 2004: 56-57).

“Ben”in tam anlamıyla ortaya çıkması için benliğin oluşması, gelişmesi ve kendini ortaya koyması gereklidir. Bu anlamda birey, benliği için uzun bir sürece girer; içine doğduğu toplumla etkileşim ve iletişim kurarak, sembolleri ve simgeleri öğrenerek, toplumsal rolleri deneyimleyerek zaman içinde gelişir ve benliğini oluşturmuş olur. Benlik, diğerlerinin dışardan algılanmasına benzer olarak, bireyin kendine dönük algılaması; kendini farkında olarak değerlendirmesidir. Kişinin, kimliğinden ve mizacından parçalar taşıyan benlik, bireyin kendi kişiliğine dönük kavramasını ifade etmektedir (Marshall, 1999: 63).

Benlik, bireyin doğrudan kendi yaşamının bir parçası olarak deneyimlerinin bir bütünüdür. Gerçekliğe dair düşünme biçimlerinin her birinde, bireyin kendi yaşam deneyimleri olduğu dikkate alındığında, “ben”e dair her şey bireyin yaşantılarını kapsamaktadır (Husserl, 2010: 15-16). Ben birey için “ben” ile, kendisi ile, bilinci, ruhu, özneliği ile bir bütün olarak aynı anda hem zamanlı deneyimlere sahip olmakta hem de bedenlen gerçek dünyanın fenomenleri ile etkileşim halinde bulunmaktadır. Birey, dünyada var olan şeylerin varlığını ancak bağ kurduğu anda bilebilmekte iken, yalnızca kendi “ben” ini bağımsız ve kuşkusuz bilebilmektedir (Uygur, 1998: 43-45). Bireyin kendisi ve toplumla olan ilişkilerinde dikkate değer öğelerden biri olan benlik, araştırmanın diğer önemli kavramıdır.

### **2.2.1. Benlik Kavramı**

Benlik, toplumsal alanda ve günlük yaşam pratiklerinde, bireyin kim ve ne olduğuna yönelik geliştirdiği bir öz değerlendirme algılayışıdır. Bireyin dahil olduğu toplumsal ve toplumlararası ilişkilerinde politik, ekonomik ve kültürel bir özne olabilmesi benliği ile birlikte oluşmaktadır (Bauman ve Raud, 2018: 15). Benlik, bireyci Batı toplumlarında ortaya çıkan bir kavram olarak

bireyin özünde bulunan niteliklerinden oluşmaktadır. Bireyin yeteneklerini, ihtiyaçlarını, doğrudan kendisi ile ilgili tüm yönlerini içine alan özellikleri barındıran benlik, bireyin sosyal etkileşimde önemli bir rol oynamaktadır (Kağıtçıbaşı, 2010: 400-401).

Birey kendi benliğini ancak güven ortamında bulabilmekte ve diğerleri ile olan ilişkilerini zihinsel olarak değerlendirme sürecinde kendi benliğini algılayabilmektedir (Giddens, 2010: 65). Bu anlamda bireyin kendi benliğini algılaması olan benlik bilinci, kişinin öz varlığını nasıl gördüğünü ifade etmektedir. Benlik bilinci, kişinin toplumda özne ve nesne olarak nasıl bir insan olduğuna dair düşüncelerini, inançlarını içermektedir. Bireyin kendi benliğine dönük algısı, iyi ve kötü olabileceği gibi bazen gerçeği yansıtırken bazen de gerçeği yansıtmayabilmektedir (Cüceloğlu, 2006: 428).

Fenomenolojinin tüm başlangıç noktasının bireyin varlığına dair bilinci, benliği olduğunu belirten Alfred Schütz (2018: 67-68), deneyimleri düşünen ve hissedenin “ben” olduğunu belirtmektedir. Kişisel benlik sürekli olarak değişmekte, tıpkı bir nehir akışına benzer şekilde akışta olmaktadır. Bireyin yaşamının asıl varlığı, bilinçli yaşantı akışında kendini bulmakta ve yaşantı akışı, ilişkilere dayalı şekilde oluşmaktadır. Yaşantı akışında edinilen bilgi, tekil olduğu için sürekli değişmektedir. Fenomenolojinin ilgilendiği akıştaki tekil bilgi değil, bağlantılarla bir araya gelen ve benliğin deneyimleri anlamlandırma biçimidir (Husserl, 2010: 45-47). Bu bağlamda bireyin kendine dönük algısı olan benliğin daha iyi anlamak amacıyla benlik oluşumuna, kültürle ve dönemlerle bağlantısına bakmak gereklidir.

### **2.2.2. Benlik Oluşumu**

Benlik oluşumu, bireyin doğrudan kendi fikirleri ve çevresinin etkilerinin bir bütünü olarak ortaya çıkmaktadır. Öncelikle, bireyin doğduğu aile ve o ailenin parçası olduğu toplum tarafından bireye genel bir çerçeve çizilmekte, gideceği yol haritası belirlenmektedir. Birey dahil olduğu kültürün özelliklerini zamanla içselleştirip kendi parçası haline getirerek kendini oluşturma sürecini deneyimlemeye başlar. Bireyin aile, arkadaş gibi sosyal çevresi ve içinde bulunduğu toplum ve kültür tarafından kendisi için belirlenen yaşam planı, onun süreci pasif şekilde deneyimlediğini göstermemektedir. Birey her ne kadar belli çizgiler içinde olsa da kendisi, benliği ve hayatı ile ilgili kararlarda kendi seçim hakkına sahip olarak ilerler. Sonuç olarak benlik oluşumu bireyin kendi ve çevresinin etkileşimleri sonucunda oluşan bir süreci betimlemektedir (Bauman ve Raud, 2018: 150-153).

Benlik doğum anından itibaren insanda var olan bir şey değil büyümeyle oluşan, adım adım ilerleyen ve zaman alan bir süreci kapsar. Benliğin oluşumunda aile, arkadaşlar gibi yakın çevre etkilerinin yanı sıra internet, televizyon gibi medya birimlerinin de etkisi vardır (Agger, 2011: 68-

69). Hem toplumu oluşturan hem de ondan üretilen bir oluşum sergileyen benliğin oluşması için toplumsal etkileşimlere ihtiyaç vardır. İnsanın ayırt edici özelliklerinden biri olarak kendinin farkında olma bilincinin ortaya çıkması ve bireyin kendisi hakkında değerlendirme yapabilmesi için, başkaları ile kurduğu iletişim ve ilişkilerin olmasını gerekli kılmaktadır (Bozkurt, 2018: 122). Diğerleri ile olan etkileşimler sonucu birey, kendisi hakkında birçok bilgi toplar ve bu bilgileri kendine dönük gözlemleri ile birlikte değerlendirip şekillendirir. Birey, kendisinin kim olduğuna dönük algısı ile başkalarının onu algılama biçimlerini bir arada yorumlayıp kendisi ile ilgili bir kanıya varır. Kim olduğuna dair belirlediği tanımlamalar aracılığıyla benliğini oluşturmuş olur ve oluşturduğu benliğine uyumlu şekilde davranmaya çalışarak kendisini, benliğini ortaya koymaya başlar (Özen ve Gülaçtı, 2010: 23). Benlik, bireyin kendisini ve dünyayı algılama biçiminin temeli olarak sosyal yaşamının tüm pratiklerini etkilemektedir. Birey, içinde bulunduğu kültürün bir parçası olarak benzer benlik yapıları sergilemekte ve diğer kültürlerdeki insanlarla farklılıklar bu şekilde meydana gelmektedir (Kağıtçıbaşı, 2010: 401). Bu anlamda birey ve kültür ilişkisi, üzerinde durulması gereken bir noktadır.

### **2.2.3. Benlik ve Kültür**

Sosyolojik bakış açısı çerçevesinde ele alındığında benlik, bireyin sadece kendi bakış açısının değil, etkileşim kurduğu insanların bakış açısının da izlerini taşımaktadır. Bireyler, kendilerini diğerleri ile konumlandırma biçimine göre kim olduklarına göre fikir edinmektedirler (Taylor, 2012: 60-61). Benliğin oluşum sürecinde toplumsal etkileşimlerin önemi anlaşılır şekilde görülmektedir. Bireyin benliği sosyal ilişkileri ve kendine dönük algılayışının bir etkileşimi olarak bireyin içinde yaşadığı toplumun izlerini taşımaktadır (Özdemir ve Yıldırım, 2019: 181).

Bireysel yaşantılarla her bireyin farklı benliğe sahip olduğu görülmekle birlikte birey, bir toplumun dolayısıyla belli bir kültürün parçasıdır. Dahil olduğu toplumun, bireyden kültüre uygun şekilde yerine getirmesi gereken beklentileri vardır. Birey, toplumun kendisinden beklediği rol ve eylemleri yerine getirirken benliğinin sunumunu da gerçekleştirmektedir (Goffman, 2014: 28). Toplumun beklentileri kültüre uyumlu olan ve neredeyse mükemmeli hedefleyen bir süreci içine alır. Birey, kültürün beklentisine uyarak, bir arada yaşamının getirdiği zorunlulukları öğrenir ve görgü kurallarına dikkat eden, daha ince zevklere sahip olan, kaba yönlerini törpüleyen bir birey olma yolunda ilerler (Simmel, 2009: 332-333). Bu şekilde kişisel yaşantı ve deneyimlerle öznelleşen benlik, aynı zamanda toplumsal etkileşimlerle kültürün özelliklerini taşıyarak belli yönlerde benzer özellikler barındıran bir yapıya kavuşmaktadır.

### 2.2.3.1.Premodern Dönemde Benlik

Benlik, günümüzdeki anlamına kavuşmak için zaman içinde belli dönüşümler geçirmiştir. İnsanın doğal bir parçası olan benlik öncelikle fark edilip keşfedilmiş ardından netleştirilmiştir. İnsanın bir kişi olarak var olmasının insanlık tarihi kadar bir geçmişi olsa bile “ben” kavramının öne çıkması için birçok düşünürün eklemeli fikirleri sonucu aydınlanma dönemine kadar gelinmesi gerekmiştir. “Ben”in ortaya çıkışı Descartes’in ünlü cogito’su ile başlamış ve asıl formunu Kant’ta edinmiştir. Ancak benlik oluşum sürecine devam etmekte ve benlikle ilgili çalışmalar da sürdürülmektedir. Bu anlamda benliğin ortaya çıkmasının ve şimdiki anlamını kazanmasının, tarihsel bir süreçte gerçekleştiği söylenebilir (Mauß, 2013: 498- 500).

Premodern dönemde benlik, Descartes’in buluşu ile bilinçli ben haline gelmiş olsa bile dönemin insanlarında, fikirleri maddi olandan ayırma yani soyutlamanın tam olarak var olduğu söylenemez. Bu anlamda benlikle ilgili olarak, o dönemde şimdikine benzer soyut anlatımlara rastlanmamaktadır. Premodern dönemdeki benlik anlayışı, benliğin bütünlüğünü korumak üzerinde durmuş ve dinsel, inançsal ve toplumsal ilkelerle de bütünlük koruması hedeflenmiştir. Bireysellik yerine toplumla kurulan bağ önemli görülmektedir (Güven, 2015: 39-41).

### 2.2.3.2.Modern Dönemde Benlik

Modern çağ, başta teknoloji ve ekonomi alanı olmak üzere toplumsal alanlarda önceki dönemden kesin çizgilerle ayıran değişimleri beraberinde getirmiştir. Rasyonelleşme, hizmet ve görev dağılımına dayalı iş bölümünün ortaya çıkışı, para üstünlüğünün artışı, uzmanlaşma, çekirdek aile yapısının artışı, kişilerin ayrışması temelinde artan farklılaşma, kendi kendine yetebilen benlik anlayışına dayalı bireyselleşme gibi birçok yönden değişen bir sürece girilmiştir (Bozkurt, 2018: 143-144). Modernitenin getirdiği araçsal akıl ve rasyonalite, benliğe de etki etmiş, benliği diğer her şeyden ayırmış, doğadan uzaklaşan benlik içerisinde kopukluklar oluşturmuş ve akla dayalı ilişkilerin ortaya çıkışı insan benliğinde ciddi değişimler oluşturmuştur (Güven, 2015: 45-46).

Benliğin moderniteyle farklı bir anlama dönüşmesi, öncesinde modernite zamanındaki benlik algısına dönük bir algının olmayışıyla kendini belli eder. Modern insana bir birey olma duygusu ve düşüncesi, bir benliğe sahip olma, insanın ‘ben’ olma deneyimi ne kadar doğal görünse de premodern dönemlerde olmayan bir düşünce tarzını ifade etmektedir. Bu anlamda modern dönem benlik anlayışı, modern dönem öncesi ile keskin bir biçimde ayrılmaktadır (Taylor, 2012: 271).

Moderniteyle birlikte benlik, farklı bir anlam kazanmış özellikle bireyselliğin yükselişiyle bağlantılı olarak öne çıkmaya başlamıştır. Modernite, küçük oluşumların yer edindiği önceki

dönemlerin aksine büyük ve kapsamlı yapılanmalarla daha geniş bir örgütlenmeyi getirmiştir. Bunun sonucunda birey ihtiyaç duyduğu desteği kendisine sağlayan geleneksel yapıların yerine daha bireysel bir ortamla karşılaşmıştır. Bu noktada bireyin kişisel ve sosyal problemler yaşaması, şahsi bağlar yerine modern çağın kurumlarından destek alınma deneyimini ortaya çıkarmıştır (Giddens, 2010: 51-52).

Modernitede görülen bireysellik vurgusu premodern dönemde bulunmamaktadır. Her bireyin birbirinden farklı olması, farklı benlikleri, becerileri, kabiliyetleri bulunması fikri moderniteyle ortaya çıkmıştır. Birey vurgusu, modernitenin temel kavramlarından olan iş bölümü ve farklılaşmaya dayalı olarak öne çıkmıştır. Modern çağda ortaya çıkan benlik, geçmişten geleceğe ilerleyen bir çizgi üzerinde doğrudan kişinin kendi eseri olarak ortaya çıkma, anlatısını içinde taşıyarak bütünlüklü hale gelme, neden sonuç ilişkisi içinde süreklilik kazanma, eylem ve deneyimin aktif belirleyicisi olarak kendini gerçekleştirme sürecinde kontrolü elinde tutma, yaşamın her dönemini yaşanması gereken bir aşama olarak görme ve kendine karşı dürüst ve inançlı olma gibi özellikleri içermektedir (Giddens, 2010: 102-109).

### **2.2.3.3. Postmodern Dönemde Benlik**

Postmodernizme gelindiğinde ise biz duygusundan sıyrılmış “ben” duygusuyla hareket eden, herhangi bir kimsenin ya da otoritenin etkisinde kalmayan, özgür, doğal ve kendi kendine yeten, sınırlar olmadan kendi istediği şekilde yaşamını dizayn edebilecek benlikler ortaya çıkmıştır. Postmodern insanın en ayırt edici yanı gerçeğin üreticisi olmasıdır. Özellikle iletişim ve teknolojinin etkisi ile birlikte yeni, farklı bir dünya oluşturmak ve kültür üretimine katılarak ben duygusunu hissetmek ve etkileşim kurmak, dönem insanının özellikleri arasındadır (Funk, 2013: 55-56).

Benliğin postmodernizmden önce ve sonraki durumu oldukça farklıdır. Benlik, postmodernizmle birlikte bir nesne halini almıştır. Artık benlikler üretilen ve piyasaya sunulan bir nesne haline gelmiştir. Kapitalizmin bir evresi olarak değerlendirilen postmodernizmde birey, kendini istediği gibi oluşturma imkânı bulmaktadır. Böylece sanal gerçeklikte her şeyin bir meta haline gelmesi gibi benlikler de birer meta haline gelmektedir. Tıpkı diğer metalar gibi artık benlikler de internet etkileşimlerinde kullanım değeri belirlenen birer nesne haline gelmiştir (Agger, 2011: 158-162).

Postmodern dönemin yaşamlara getirdiği yeni teknoloji bir yandan bireylere esneklik getirirken diğer yandan da bireyleri tıpkı gölgedeki kuklalar gibi gözlemlenebilir, incelenebilir ve kontrol altında tutabilir duruma dönüştürmektedir (Huberman, 2023: 214-215). Birer dijital veri parçasına dönüşen bireyler, dijitalde izlenebilir hale gelmektedirler. Bireylerin bireysellikleri varmış

gibi görünse de dijital kitlenin birbirine benzer parçaları olarak manipüle ve değiştirilmeye açık hale gelmektedirler. Dijital teknolojik değişimler, bireyler üzerinde denetim, gözetim ve hakimiyet kurulan bir sürecin yaşandığını göstermektedir (Gere, 2008: 42).

Süreç içinde, premodern dönemde benlik daha derin bağlar içinde güven duygusuyla ifadesini bulurken modernizmde bağlardan kopuk, ayrılmış ve bireyselliğini vurgular hale gelmiştir. Postmodernizmde ise benlik, tamamen bireysel, kimseye ihtiyaç duymayan, tekilleşmiş bir yapı sergilemektedir. Öncesinde geleneksel bağlarla bütün, sonrasında bütünden ayrışıp kendi içine çekilen ve son halinde de diğerlerinden bağımsız ve dijitalle bağlantılı bir yapıya kavuşmuştur.

#### **2.2.4. Benliğin Sunumu ve İzlenim Yönetimi**

Benlik sunumu, diğerleriyle olan iletişim ve etkileşim sonucu oluşan benliğin, birey tarafından, farkına vardığı özelliklerini içselleştirerek dışa vurmasıdır. İnsanların birbirleri ile toplumsal ilişkiler kurabilmesi için gerekli olan benliğin sunumu, başkalarını anlama, iletişim kurma, kendini tanıma gibi becerileri beraberinde getirmektedir (Özen ve Gülaçtı, 2010: 34). Birey, zaman içinde oluşturduğu benliği, birtakım belirlemelere göre toplumsal alanlarda sunmaktadır. İfade ve izlenime dayalı olarak gerçekleşen benlik sunumu, diğerlerinin kişiden beklentileri, kişinin toplumsal rollerine ne kadar uyumlu olduğu, davranışlarını ortaya koyarken kendi yararına olanı gözetmesi gibi ölçütlere göre oluşmaktadır (Goffman, 2017: 16-18).

Bir imge olarak ve bir oyuncu türü olarak benliğin iki rolü olduğunu belirten Erving Goffman (2017: 42), bireyin benliğini başkalarına sunarken, edindiği rolü yerine getirdiğini ve benliğinin yüzünü değiştirmeyecek bir performans sergilediğini belirtmektedir. Rol yükleme süreci olarak tanımlanan dramaturji, bazı durumlarda bireyin yapıp etmelerine sınır getirebilen, bireyin diğerleri karşısında belirli davranışları sergilemesi durumudur (Marshall, 1999: 60). Birey, başkaları ile etkileşim kurduğu anda taşıdığı özellikleri göstermek adına performansını en etkili şekilde yerine getirmeye odaklanmaktadır. Ortaya konan dramatizasyon, bazen bireyin sahip olduğu rol ve statülerden doğal şekilde oluşurken çoğu zaman da bireyin özelliklerini en dikkat çeken şekilde ifadesine dayalı performanslarında oluşmaktadır (Goffman, 2014: 40-41).

Toplumsal ve sosyal bir varlık olan insan, içinde bulunduğu toplumla ve ilişkide bulunduğu insanlarla etkileşime girebilmek adına onaylanmaya, uyumlu görünmeye, ilişkilere katılmaya dönük hareket etmekte ve benliğini bu koşullar altında sunmaktadır. Bu anlamda birey, benliğini sunarken kendisi dışındakilerin görüşlerine, fikirlerine, onaylama durumlarına göre hareket eder (Suveren ve Zeren Kosal, 2021: 1228). Benlik sunumunda kişinin ortaya koyduğu performans, gözlemciler,

seyirciler, diğerlerinin üzerinde oluşturulacak izlenim temelinde oluşmaktadır. Bireyin performansını sergilerken benliğinin özsel yönleri olan, cinsiyet, yaş, ırk, dış görünüş, beden dili, jest ve mimikler, karşı tarafta oluşması istenen izlenim için kullanılan benlik parçalarıdır (Goffman, 2014: 33-35).

Benlik sunumunda büyük bir etkisi bulunan izlenim oluşturma ve oluşturulan izlenimi yönetme, yeni tanışılan kişi hakkında bilgi edinme sürecini içermektedir. Genelde ilk karşılaşmada öne çıkan özelliğe göre oluşmakta olan izlenimler, daha sonra o kişi hakkındaki görüşleri şekillendirmektedir. İzlenimlerin oluşmasında bireyin kendini ifadesi olan sözel iletilerin yanında jest ve mimikler, göz teması, dış görünüm gibi sözel olmayan iletişim biçimleri de etkilidir (Kağıtçıbaşı, 2010: 237-240). Bireyler, sözel ve sözel olmayan iletişim biçimleri sonucunda diğerleri hakkında bazen bilinçli bazen de farkında olmadan fikirler edinir. Edinilen fikirlere göre karşı tarafın nasıl bir benliği olduğu algılanır ve kişiye bazı nitelikler yüklenir (Cüceloğlu, 2006: 515). Bireyler, kendi benliklerinin algılanma şekline dikkat etmekte ve karşı tarafta istendik izlenimler oluşturmaya hedeflemektedir. Bu anlamda bireyin kendisi hakkında karşı tarafta oluşan izlenimleri kontrol etme sürecine izlenim yönetimi denir.

İzlenim yönetimi, bireyin performansını sergilerken hem kendini hem izleyicilerini hem de ortamı kontrol edebilmesi, yönetebilmesidir. Bireyin, tıpkı bir vitrindeki sunum gibi benliğini sunarken nerede ve kimlere sunum yaptığı, hangi zamanda kendini ifade ettiği, psikolojisini ve fizyolojisini koruması ve gerekli durumda vitrinler arası değişiklik yapabilmesi gibi bazı yönetme becerileri bulunmaktadır. Birey izlenim yönetimini ne kadar iyi yaparsa, toplum tarafından kabul görme, onaylanma ve takdir edilme durumu o düzeyde artar (Goffman, 2014: 134).

İzlenim yönetiminde bireyin iyi görünme hedefi oldukça baskın olduğu için performansını ortaya koyarken sergilediği davranışlar, kazançları etrafında şekillenmektedir. Bazı durumlarda etik olmayan davranışlar görülmekle beraber izlenim yönetimine dayalı davranışların ne düzeyde kullanıldığı, nasıl kullanıldığı belirleyiciler arasındadır (Doğan ve Kılıç, 2009: 57). İzlenim yönetimi kişiler arası ilişkiler ve etkileşim temelinde gerçekleştiği için diğerlerinin görüşlerini etkilemek önemlidir. Bu anlamda birey gerçek benliğini bazı durumlarda saklı tutabilmekte ve kendine en kazanç getirecek performansı sergileyerek olduğundan farklı bir sunum ortaya koyabilmektedir.

Birey her ne kadar sunduğu benliğe dikkat etse de bazı durumlarda istenmeyen izlenimler oluşabilmektedir. Kişinin performansını etkileyen olumsuz deneyimler, günlük yaşamda ortaya çıkan istemsiz davranışlar; geçmiş yaşantıların kalıntıları, küçük düşürücü ve utanç verici davranışlar gibi istenmeyen olayları içermektedir. Bireyin bu durumların üstesinden gelmek ve benliğini istendik biçimde sunmak için bazı savunmalara ihtiyacı vardır. Bu savunma davranışlarında bazen kişinin

kendisi bazen diğerkleri ve bazen de her iki tarafın katılımı ile ilerleyen bir süreç meydana gelir. Sonuç olarak kişinin, onaylanan ve beğenilen şekilde bulunmasına önem verilmekte ve birey, izlenim yönetimi becerileri ile benliğini dışa sunmaktadır (Goffman, 2014: 197-200). Benlik sunumu, özellikle değişen teknolojilerle daha farklı bir anlam kazanmış ve dijitalleşen dünya, bireye izlenim yönetimi konusunda daha esnek, daha kontrol odaklı ve bireyin isteklerini gerçekleştirmesine imkân tanıyan sanal ortamlar kazandırmıştır. Bu bağlamda dijitalde benlik sunumu ve sanal benliğe değinmek gereklidir.

### **2.2.5. Sanal Dünyada Benlik Sunumu**

Benlik, her zaman insanın elde etmek istediğı, çaba harcadığı en üst ereklerinden biri olmuştur. Tarihte hangi dönem olursa olsun bireyler benlikleri ve kimliklerini oluşturmak adına çaba harcamıştır. Şimdi ise sanal ortamlarda kültürel etkileşimin fazlaşması, artan sosyal bağlar ile birlikte bireylerin kendilerini, benliklerini oluşturmaları ve diğerkleri ile sanal benlikleri ile iletişime geçmeleri daha basit ve zahmetsiz hale dönüşmüştür (Agger, 2011: 141). Gittikçe daha da dijitalleşen dünyada sanal etkileşimler hızla artarken bireyler, sanal mekanlarda birbirleri ile etkileşim kurmakta, sanal dünyada dijitalin bir parçası olarak sayısal bir değere dönüşüp, beğeniler üzerinden değerlendirilen birer sanal benliğe kavuşmaktadırlar (Ünal ve Koçak, 2023: 2125). Bireyler, kurumsal ve sosyal yaşam deneyimlerini dijitalde gerçekleştirerek dijital evrende artan ilişkiler içinde bulunmaktadır. Fiziksel olarak birbirlerinden uzak yerlerde bulunsalar dahi dijital sosyalleşme pratiklerinde görülen artış, bireylerin bağımlılık düzeyinde bir kullanım sergilediklerini göstermektedir. Bireyler sanal kamusal alanlar olan sosyal medya uygulamaları ve kurumların mobil uygulamalarıyla dijital kültüre kendi istekleri ile dahil olmakta, çevrimiçi ilişkiler ve sanal yaşam pratiklerini deneyimlemektedirler (Sevinç, 2023: 215-217).

Birey, günlük yaşamında dünyayı algılama ve anlamlandırma sürecini bedeni ile birlikte yapmaktadır. İçinde bulunduğu mekân ve zamanın bir parçası olarak beden, bir dünyaya aittir ve bedeni ile ait olduğu dünyayı anlamaktadır (Merleau-Ponty, 2017: 203). Ancak sanalda birey fiziksel bedeninin dışına çıkmış bir benlikle bulunmaktadır. Bireyin sanal dünyadaki benlik sunumunda, gerçeklikte gereken fiziksel beden ve yüz yüze iletişim ortadan kalkar. Bireyler sosyal ağlardaki sanal etkileşimlerinde istedikleri benlikle iletişim kurabilmektedirler. Farklı sosyal medya platformlarında farklı benliklerle kendilerini sunabilecekleri gibi gerçek yaşamdaki kendi benliklerinden oldukça farklı bir benlikle de sanal dünyadaki konumlarını alabilmektedirler. Sanal dünyadaki benlik sunumunda bireyler, sahip olmak istedikleri bütün üstünlükleri, farklılıkları taşıyan bir benlik amacıyla hareket edip, hiyerarşik olarak daha üstte bir konumda olmak amacıyla kendilerini ifade ederler (Türk vd., 2022: 324-325). Sanal dünyada istenilen bir avatar oluşturarak diğerkleri ile yeni arkadaşlıkla kurulabilmekte, eğlenilebilmekte, fikir alışverişinde bulunulabilmektedir. Bireye sonsuza uzanan bir özgürlük alanı getiren dijital dünya, gerçek dünyanın

dayattığı kurallar, ait olunan kültür özellikleri, ailevi ve psikolojik durumlar gibi birçok durumdan bireyin sıyrılmasına olanak tanır (Kahraman, 2022: 152). Bedensel olarak benlik farklı formlara dönüşmekte, deneyimleri hisseden, algılayan beden fenomeni değişime uğramaktadır. Değişim temelinde olan yaşam akışında her ne kadar görünüş değişimi, iç ve dış algı değişimi olsa da tüm sürecin bağlantılarına bakarak özün anlaşılabilirliği görülmektedir (Husserl, 2010: 62-63).

Dijital dünyada bireylerin kendilerini ifade edebildikleri ve toplumsal ilişkiler kurabildikleri sanal alanlar olan sosyal medya platformları, benlik sunumunun geçirdiği dönüşümün en açık görülebileceği alanlardan biridir. Bu anlamda sosyal medya platformları bireyin gerçekte kim olduğu, nerden geldiği, nasıl bir kişiliğe sahip olduğu gibi özsel durumlarla ilgilenmez. Bireye kim olmak istediği sorusunu yöneltir ve olmak istediği kişiyi oluşturmasında için ortam hazırlar (Özdemir ve Yıldırım, 2019: 181). Bireyin olmak istediği kişiyi ifade eden benlik sunumunu yapabilme imkânı sağlayan sosyal medya, birtakım yönlendirmeleri de beraberinde getirir. Beğeni veya paylaşım gibi bireyi psikolojik yönden etkileyebilecek unsurlar çerçevesinde, bireyler sosyal medyadaki benlik sunumlarında, sevilen, beğenilen, olumlu bir izlenim oluşturmayı, kabul edilme durumuna göre farklı kitlelerle iletişim kurmayı, gerçek benliğin bazı yönlerini sunmamayı, moda uygun benliklerle daha etkileşimli olmayı dikkate almaktadırlar (Suveren ve Zeren Kosal, 2021: 1234-1235).

Gerçek yaşamda beden, var olmanın bir aracı olarak bireyin yaşam deneyimlerini edinmesine olanak tanımaktadır. Birey, bedeniyle ortamlara dahil olmakta, etkileşim ve bağlantı kurmaktadır. Başkaları için nesne olan beden, birey için bilinci, anlamı, algıyı sağlamakta ve dünya ile ilgilenme aracılığını üstlenmektedir (Merleau-Ponty, 2017: 127- 128). Bireyin dünyayı deneyimlemesi ve deneyim sonucu yaşantı edinip, betimlemeler yapabilmesi bedenine bağlı olarak gerçekleşmektedir (Husserl, 1995: 41). Dünyayı anlamının yanında bireyin kendini anlaması olarak benlik oluşumu ve dinamikliği, bireyin askısı olan bedeninin, sunum yaptığı sahnenin, sahnedeki dekorların ve seyircilerin bir aradalığı ile şekillenmektedir (Goffman, 2014: 235). Bu anlamda benliğin bir yönü olan beden fenomeninin, sanal dünyada geçirdiği değişim ve değişimin benliğe olan etkisine bakmak gereklidir. Bireyin kendi benliğinin mimarı olmasının en açık örneklerinden biri olarak dijital avatarlar öne çıkmaktadır. Dijital avatarlar, araştırmanın önemli boyutlarından biri olarak ele alınmaktadır.

## **2.2.6. Sanal Benlik: Dijital Avatarlar**

Dijital avatar, sanal evrende görseller aracılığıyla bireyin kendini, benliğini ifade eden bir temsildir. Avatarın bireyi dijitalde sanal bir bedenle temsil etmesi kelimenin köken anlamı olan bir ruhun bedene bürünmesinde de ifadesini bulmaktadır (Sabah, 2017: 121). Dijital avatar benliğinin görsel yansıması olarak ortaya çıkmakta ve birey, avatırı ile farklı kişilikleri

deneyimleyebilmektedir. Avatar kelimesinin geldiği yere bakıldığında Hinduizm felsefesi ile karşılaşılmaktadır. Hinduizmde Tanrı'nın tek bir görünüme sahip olmayıp birçok kişilikle insanların karşısına çıktığı inancına Avatara ismi verilmesi (Doğu, 2009: 256; Emiroğlu ve Aydın, 2003: 672) şaşırtıcıdır.

Dijital avatarlar, gerçek yaşamda kişinin dijitaldeki tanımlayanı olarak benliğin bir ifadesidir. Avatarlar bireyin sanal kimliği, benliği olarak bazen gerçekte sahip olduğu özelliklere dayanarak oluşabildiği gibi bazen de farklı bir cinsiyete, başka bir kültüre dayalı olarak da oluşturulabilir. Bireyin gerçekteki özelliklerinden farklı bir benlik yaratma durumunun altında bilinçaltı, hayalleri, olmak istediği insan modeli etkili olabilir. Bazı durumlarda ise birey, farklı benlikleri deneme imkanına sahip olarak birçok avatarla farklı sanal benlikler oluşturulabilir (Şengün, 2014: 36-37).

Gerçek yaşamdaki kişinin dijitaldeki temsili olan avatar, kullanıcıyı simülasyon evreninde simgeleştirmektedir. Dijital avatar kullanıcısı, zaman içinde gelişen teknoloji ile birlikte avatari ile daha da bütünleşmekte ve avatari ile arasında oluşan yapay ilişkisini tecrübe etmektedir. Bireyler dijital avatar deneyimini yaşarken çok yönlü bir etkileşim içine girmektedirler. Avatarları aracılığıyla kendilerini ifade etme imkânı bulurken bir yandan da eğlenmekte bir yandan da zaman, mekân, bedenden bağımsız etkileşim kurmaktadır (Doğu, 2009: 254- 256).

Dijital avatarın günümüz sosyal medya platformlarında bir benlik yaratma, istenilen kimliğe bürünme deneyimi ilerleyen yıllarda gelişen teknoloji ile birlikte köklü değişimlere gidebilecektir. Bireyler, metaverse dünyasının parçaları olan 3D teknolojileri, sinirsel uyum teknolojileri gibi araçlarla dijital avatar deneyimini farklı boyutlarda yaşayabilecektir. Özellikle transhümanizm savunucuları tarafından bireysel seçimlere ve özerkliğe yapılan vurgu, zihin aktarımı ile birlikte ölümsüzlüğü hedefleyen avatarları ortaya çıkarabilecektir (Huberman, 2021: 56-58). Her geçen gün sanal dünyaya dönük gerçekliği arttırma teknolojileri çıkmaktadır. Bireyler, bedenlerinde sanal gerçeklik hissini yaşatan teknolojiler aracılığıyla sanal evrene dahil olacakları transhümanist bir sürece doğru ilerlemektedirler. Bireylere istedikleri kişi olma imkânı sağlayan dijital avatarlar, sanal evren deneyimini yaşatma konusunda öne çıkan çalışmaların başında gelmekte ve birçok şirket, dijital avatarları geliştirme konusunda yeni araştırmalar yapmaktadır. Bu konuda başı çeken şirketlerden biri olan Facebook, "Codec Avatar" projesi ile dijital avatar kullanıcılarına gerçeğin simülasyonla aynı olduğu bir evrende, gerçekliği daha fazla hissettirme deneyimi yaşatacak bir çalışma üzerinde durmaktadır (Künüçen ve Samur, 2021: 53-54). Bu noktada internet ve gelişen teknolojilerin sanal benlikleri şimdiki durumdan çok daha farklı boyutlara taşıyacağı açıktır.

Sanal benliklere rahat ulaşım alanı açan internet, sanal benliğin mümkün olmasına imkân sağlayan bir alandır. Benlik, tarihsel süreçte birçok etkenin çalışmaları sonucu gün yüzüne çıkarılmış

olsa da kapitalizm, onu farklı bir versiyonla işleme almıştır. Özellikle internetin getirdiği sanal gerçeklikle ortaya çıkan sanal benlik, tüketime yönlendirilen ve bu yönlendirmede keşfedilmesi ve analiz edilmesi gereken bir şeye dönüşmüştür (Agger, 2011: 176- 177). Bu anlamda dijital avatarlar için en önemli analiz alanlarından biri avatar ve benlik arasındaki ilişki gelmektedir.

#### **2.2.6.1. Dijital Avatarla Benlik İnşası**

Dijital avatarla benlik inşası tamamen bireyin kendi ellerindedir. Sosyal medya platformlarında bireylerin oluşturdukları profili istedikleri gibi düzenleme imkanına sahip olmaları onlara benliklerini, kimliklerini ensek bir şekilde sunma ayrıcalığını getirmektedir. Yaşadıkları yer, cinsiyet, yaş, sosyal statüler gibi gerçek yaşamda bireyin benliğinin baskın olan parçaları dijital dünyada önemsizleşmektedir. Sosyal medyanın özellikle fiziksel bedeni ve yüz yüze iletişimi ortadan kaldıran yönü bireylerin birçok seçeneği deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Birey kendi isteği doğrultusunda benliğini ifade eden bir avatar oluşturmakta ve oluşan dijital avatar da gerçek yaşamdaki bireyin dijitaldeki benliğini temsil etmektedir (Sayar ve Özmen, 2022: 328). Bu anlamda bireyler dijital platformlarda kendilerine ait görünürlüklerini ayarlarken, kendilerine benzeyen ya da benzemeyen avatar görseli, takma isim (nickname), istedikleri profil resmi ve biolarında paylaşmak istedikleri tanıtım bilgilerini kullanarak bir dijital avatar oluşturmaktadır.

Fiziksel beden, bireyi dünyadaki diğer her şeye bağlar, götürür ve ilişki içine alan bir etki ile dünyayı derin şekilde anlamlandırır. Benden hem fenomenal hem de nesnedir. Birey bedeniyle, dış dünyayı, insanları duyumsarken aynı zamanda başkalarının duyumsadığı, yöneldiği bir nesnedir. Bedenin sahip olduğu bu ikili özelliği, nesne ve özne arasındaki ilişkiyi öne çıkarmaktadır. Birey için dünya, dünya için de birey anlamı olan ve deneyimi oluşturan fenomenlerdir (Merleau-Ponty, 2023: 175-177). Nedenselliği ve kalıcılığı olmayan fenomenler, yaşantının içinde duyularla deneyimlenmektedir. Yaşantı kesin bir akış içinde, bir değişim içindedir. Fenomenlerin karşılıklı sonsuz akışı, yönelimsellikte ortaya çıkmaktadır (Husserl, 1995: 54). Gerçek dünyada bireyler gerçek fiziki bedeni aracılığıyla yaşadığı deneyimler sonucu benliğini oluştururken, sanal evrende dijital bir avatarla bedenden bağımsız bir benlik sunumu yapmaktadırlar. Sanal dünyada avatarlarla kurulan etkileşimde fiziksel gerçekler ortadan kalktığı için, birey benliğiyle ilgili farklı özelliklere odaklanmaya başlamaktadır. Yapay gerçeklikle çevrili bulunan avatar kullanıcısı, benliğini olmak istediği ideale yaklaştırmaya çalışmakta ve sosyal medya yönlendirmeleri ile daha çok lüks tüketimine doğru kaymaya başlamaktadır. Tüketimle birlikte birey sanal dünyadaki avatarının yaşadığı yapay gerçekliği deneyimleyerek simülasyon evreninin bir parçası olmaktadır (Türk vd., 2022: 325- 326).

Birey benliğini ifade ederken kıyafet, müzik, fikir gibi birçok şeyden faydalanmaktadır. Dijital çağla birlikte bilgisayarlar da benlik sunumunda yararlanılan araçlar haline gelmiştir. Bazı bireylerin

kendilerini ifade eřekli olarak bilgisayar insanı tanımı alması deęişimin yönünü göstermektedir. Yaşamlarının büyük bir bölümü bilgisayarla geçen bireyler, benlikleri, kendileri hakkında daha çok düşünmeye başlamakta ve etkileşimlerinde farklı deneyimler yaşamaktadırlar (Turkle, 2024: 162-164). Dijital avatar, gerçek dünyadaki bireyin, sanal dünyadaki bedenidir. Bireyler sanal bedenleri olan avatarları aracılığıyla birbirleri ile iletişim kurmaktadır. Fiziki bir beden olmayan avatarlar bireyin benliğini temsil etmede oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Bazen bireyin gerçekteki özelliklerinden farklı özellikler taşıya bile bireyler genelde ideal benliklerinin bir yansıması olarak kendi oluşturdukları avatarlarını, benliklerini daha doğru temsil eden ve canlı bir varlık olarak görmektedirler. Bu anlamda dijital avatarlarının sanal evrende yaşadığı bir durumu kendileri yaşamış gibi hissedebilmektedirler (Sabah, 2017: 121-123). Dijital avatar ve birey arasındaki ilişki zaman içinde daha da bütünleşen bir hal alabilir. Böyle bir durumda öncesinde birey, avatarını kendi istekleri doğrultusunda ayarlıyorken bir süre sonra avatar da bireyi etkilemeye başlayabilir. Birey, avatarını oluştururken benliğinin bir temsilini ortaya koyduğu için bu aynı zamanda bireyin benliği ile ilgili yeni bilgilerin farkına varmasına ve üzerinde olumlu ya da olumsuz etkiler oluşmasına neden olmaktadır (Şengün, 2014: 37-38). Bireyin toplumsal davranışlarında tamamen kendi ile deęil, özel yanı ile katıldığı ve bu özel yanın benlik olduğu göz önüne alınırsa (Goffman, 2017: 64), dijital avatar ile benliğin istenilen şekilde oluşturulması ve sunulması toplumsal etkileşimler için önemli bir deęişim olarak değerlendirilebilir.

Dijital avatarlar, bireyin sanal evrendeki etkileşimleri için oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Dijital avatarlar, gerçek dünyadaki neredeyse birebir kopyası olan sanal evrenlerde bireyi temsil eden bir konumu almakta ve bireyin fiziki kısıtlamaları kaldıran deneyimler yaşamasına imkân tanımaktadır. Bu anlamda birey, kişiselleştirilmiş dijital bir evrende gerçek fiziki yaşamına kıyasla büyük bir etkileşim ağı ile çerçevelenmiş durumda bulunmaktadır (Çiğdem, 2022: 1161).

#### **2.2.6.2. Dijital Avatarla Etkileşim**

Günümüz dünyasındaki iletişimin deęişimi, insanlar arası etkileşimde derin farklılıkları beraberinde getirmiştir. İnsanlar belki de yaşamları boyunca hiç odalarından çıkmadan, sanal dünya ve avatarlar aracılığıyla iletişim kuracaklardır. Bedenden sıyrılmış bir yaşam kurgusunda, insanlar evlerinden, odalarından, alışveriş, sosyalleşme, araştırma, eğlenme gibi tüm sosyal yaşantıları yaşayabilecektir. Bireylerin fiziki bedenlerinden sıyrılıp her an her yerde etkileşime hazır hale gelme durumu olan telepresence gibi uygulamalarla birlikte (Dreyfus, 2009: 49) zaman, mekân, beden, kültür, ırk, cinsiyet gibi gerçek yaşamın getirdiğı tüm gerçekliklerden çıkılarak sanal dünyanın simülasyonunda sanal kamusal alanlarda yapay ilişkiler ve etkileşimler inşa edilmektedir.

Gerçek hayatta insanların benliklerini ortaya koymak için anlamlı bağlara ihtiyaç duyması göz önüne alındığında sanal benlikler ile somut olarak temas kurmayan bireyler, bu anlamı sanallık denilen şeyde bulmaktadırlar. Gerçek dünyada birbirinden zaman ve mekansal olarak uzak olan bireyler, sanal benlikleri ile görmediği, duymadığı ama varlığını bilgisayar, cep telefonu gibi araçların ekranında hissettiği diğerleri ile bağlantıya geçmektedirler. Bu biçimde gerçekleşen insan etkileşimi tamamıyla postmodern bir durum olup bireyler, sanal dünyada benlikleri ile bir yandan bağ kurarken bir yandan dağılmakta ve zamanla kendiliklerini yitirebilmektedirler (Agger, 2011: 73-74). İnsan zihni ve bilgisayarların gittikçe birbirine yaklaştığı göz önüne alınırsa, bilgisayarların bireylerin düşünme biçimlerine etki ettiği, özellikle de bireyin kendine, benliğine dair fikirlerinde bir dönüşüm geçirttiği görülmektedir (Turkle, 2024: 187). Bilgisayarlarla değişen insan zihni sanal dünya ile de değişmekte, dijital avatarlar ile etkileşim, bireyin yaşamına olumlu ve olumsuz birçok etki ile dahil olmaktadır. Dijital dünya bireylere sonsuz sayıda etkileşim imkânı sunarak başkaları ile iletişime geçme, bir gruba katılabilme, istediği bir alanda içerik üreticisi olabilme, eş zamanlı olarak birçok platformda çevrimiçi etkileşime hazır olabilme gibi özelliklerle sosyalleşmeleri için (Güzel, 2016: 92) gerekli sanal kamusal alanları oluşturmaktadır. Sanal dünyanın sağladığı etkileşim esnekliği bireyleri sanal ortamlarda sosyalleşmeye itmektir. Bireyler, fiziksel dünyanın ilerisinde yaratılan bir gerçeklik olan metaverse evreninde avatarlar ve gerçeklik ortamı yaratan araçlarla birlikte sosyalleşmektedirler (Türk ve Darı, 2022: 286).

Bireyler, farklı dijital evrenlerde istedikleri cinsiyette; istedikleri saç, göz, ten renginde, istedikleri fiziksel görünümde, insan görünümü olabileceği gibi gerçek dışı varlık görünümünde, sanal bedenlerini oluşturmaktadırlar. Oluşturdukları sanal bedenleri ile günlük yaşamdaki birçok etkileşim ve deneyimi yaşayabilmektedirler (Sayar ve Özmen, 2022: 330). Bireylerin cinsiyet, yaş, görünüm gibi temel özelliklerinden tamamen farklı avatarları kullanabilmesi gibi birebir kendine benzer avatarları kullanabileceği özellikler de her geçen gün uygulama seçeneklerine eklenmektedir. Bazı kullanıcılar başka avatar görünümü tercih ederken bazıları da kendine benzer avatarlar oluşturarak dijital evrende neredeyse kendinin aynısı bir temsille yerini almaktadır (Doğu, 2009: 255). Bireyler ister benliğine benzer avatar kullansın isterse bambaşka özellikte avatar kullansın sonuç olarak her iki şekilde de birey, dijital avatarı ile benliğini sunmakta ve diğerleri ile sanal ortamlarda etkileşim kurmaktadır.

Birey diğerleri karşısında kendini ifade ederken, kendi ile ilgili bazı özellikleri dramatik olarak öne çıkarmaktadır. Etkileşim sırasında bireyin davranışları bir yandan karşı taraf için anlamlı olmalı diğer yandan da bireyin özelliklerini gösterir nitelikte olmalıdır. Birey etkileşim sırasında, özelliklerini en kısa sürede karşı tarafa iletmelidir. Rol ve statülerinin kendi benliğine yansımalarını dramatize ederken kişi, büyük bir çaba sarfetmektedir. Bireyin özelliklerini dramatize ederken bulunduğu sahneyi dikkate aldığı ve sahnenin gereklerine uygun hareket ederek benliğini sunduğu görülmektedir (Goffman, 2014: 40-43). İnsan etkileşimleri ve davranışlarının sergilendiği sahne,

pratik yaşam dünyasıdır. Birey amaçlarını gerçekleştirmek adına yaşam dünyasını değiştirmek istemekte ve bu nedenle etkin ve uyumlu eylemlerle etkileşimlerini dönüştürmektedir. Yarar temelinde oluşan karşılıklı ilişki hem dünyanın bireyi değiştirdiği hem de bireyin dünyayı değiştirdiği bir sahneyi ortaya çıkarmaktadır (Schütz, 2018: 86). Bu noktada dijital ve birey arasındaki ilişkinin zamansal fazlalığı göz önüne alınırsa, dönüştürücü etkinin daha yoğun olduğu söylenebilir. Sanal dünyadaki etkileşim hızı ve kişi rol ve statülerin yokluğu, sanal etkileşimin çabuk tüketilmesine ve bireyin büyük enerjiler harcamadan özelliklerini, dramatize etmesine ortam hazırlamaktadır.

Sanal dünyadaki sanal benlikler, dijital avatarlar, benlik sunumları, dijital etkileşimler, sanallaşan ve gittikçe dijitalleşen yeni ilişki biçimleri gibi yeni sosyalleşme pratikleri, bireylerin benlik yapılarında, günlük yaşamlarında, toplumsal davranışlarında birçok değişimi beraberinde getirmektedir. Her ne kadar sanal evrende gerçeğe neredeyse benzer bir dünya yaratılmaya çalışılsa da dijital dünya, tam ve bütünlüklü bir yapı olmayıp gerçekliğin yansıması, benzeri, ikizi, aynası vb. olmaktadır. Bu anlamda dijital evrende gerçekleşen yaşam deneyimlerinin birer simülakr olarak hizmet ettikleri bir simülasyon evreni içinde olduğu söylenebilir. Araştırmanın bir diğer önemli kavramı olan simülasyon ve simülakrların üzerinde durulması gereklidir.

### 2.3. Simülasyon

Simülasyon daha çok bilgisayar teknolojileri ile birlikte kullanılan bir kavram olsa da Antik Yunan tiyatrolarından askeri oyunlara hatta Çin’de subay eğitimlerine kadar çok eski dönemlere giden ve farklı anlamları içinde barındıran bir kavramdır. En geniş perspektifle rol yapma anlamına gelen simülasyonun farklı biçimleri bulunmaktadır: Gerçek dünyada insanların karşılaştığı canlı simülasyonlar, insan ve bilgisayar etkileşimini ifade eden sanal simülasyonlar, bilgisayarların ağlarda gerçekleştirdiği yapıcı simülasyonlar (Diallo vd., 2019: 4).

Fransızca kökenli, gerçeğin taklidi ya da gerçeğin bir örneği, simgesi anlamına simülasyon, günümüz dünyasında bilgisayar modelleme ile yakından bağlantılıdır. Özellikle bilgisayar teknolojileri ile bir nesnenin, durumun ya da ortamın kopyası üretilebilmekte veya bu nesne, durum ya da ortam gerçeğine benzer şekilde yeniden tasarlanabilmektedir. Bireyler, simülasyon deneyimi ile gerçek olmayan heyecanı, korkuyu ya da zevki yaşamaktadırlar. Simülasyon evreni bireylere yaşantılarını gerçekmiş gibi algılayacakları, öyle ki gerçekten ayırt etmekte zorlanacakları bir deneyim sunmaktadır (Slattery, 2015: 470).

Gerçek ile simülasyonun ayırt edilmesinin neredeyse imkânsız hale geldiği bir simülasyon evreninde simülasyondan bahsetmek oldukça güçtür. Çünkü simülasyon, kendi dışında bir şeyin

olmadığı hipergerçek bir dünya oluşturmaktadır. Simülasyona karşı, simülasyona benzer ya da simülasyondan farklı birçok şeyin ortaya çıkması, simülasyon evreni için bir anlam ifade etmez. Kendi içindeki her oluşum yine simülasyonun bir parçası olarak belirmektedir. Günden güne daha fazla simülasyonun ortaya çıktığı evrende simülasyon, gerçeğin taklidi değil tüm yanıltıcı simülakrlar ile gerçeğin simüle edilmesidir. Böylesi bir evrende herkes ve her şey benzersiz değil, diğerinin yerini alabilen bir görünüme kavuşmaktadır (Szepanski, 2024: 17). Şimdiki halinden başka bir biçimde hayali dahi kurulamaz hale gelen dünya, gizemini ve büyüsunü yitirmiş, olaylar veya edimler arasındaki sebep sonuç ilişkisi ortadan kalkmış, işe yaramayan detaylarla çerçevesi belirlenmiş ve tasarlanan kodlamalarla bir haritaya çevrilmiştir. Simülasyon dünyasının içindeki her değer, sembol ve imge, dünyanın hayalciliğini yok etmiş ve dünya rakamlarla örülü şekilde gizlenmiş bir izlenime sahiptir (Baudrillard, 2016a: 165-166).

Gerçekliğin yeniden üretildiği, her edimin veya olayın simüle olduğu ve karşı tepkilerin dahi eritildiği bir dünyada büyümlü bir döngünün içinde olunmaktadır. Simülasyon dünyasında kendi cümlelerinin dahi simülasyonun içinde olduğunun farkında olan Baudrillard, simülasyon evreninin kendine dönük eleştirileri de kendi içine alarak, bütün parçalarını uyumlu bir şekilde çalıştırdığını ifade etmektedir (Szepanski, 2024: 1-2). Bu anlamda kendi analizlerinin dahi simüle edildiği, simülasyonla örülü dünyayı ve simülasyon kavramını her yönden inceleyen ve değerli analizlerini içeren kitapları ile önemli isim Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, araştırmanın kuramsal zeminini oluşturmaktadır.

### **2.3.1. Jean Baudrillard: Temel Kavramları ve Simülasyon Kuramı**

Jean Baudrillard (1929-2007), postmodern dönemin önemli düşünürlerinden biridir. Düşünce hayatının başlarında Karl Marx'tan etkilenmiş, daha sonra iletişim ve medya gücü ile toplumsal yaşamın şekillendirildiğini; imgelerin, imajların toplum üzerinde etkili olduğunu ifade etmiştir. Baudrillard, yaşadığı dönemi medya hakimiyetinde yeni gerçeklerin imgelerle yaratıldığı bir dönem olarak değerlendirmiş; gerçeğin yeniden üretildiğini, imajlarla anlamın yaratıldığını dile getirmiştir (Giddens, 2012: 152-153). Bu bağlamda Baudrillard'ın yaşamı ve fikirleri, toplum analizleri, simülasyon teorisi, üzerinde durulması gerekli konular arasındadır.

#### **2.3.1.1. Jean Baudrillard**

Jean Baudrillard, 1929'da Fransa'da doğmuştur. Akademik çalışmaları ile tanınır hale gelmiş, gündelik yaşam içindeki her konuya dair gözlemlerini kaleme aldığı yazıları ile beğenilen bir yorumcu ve eleştirmen olmuştur. Üzerinde durduğu konular arasında gerçek ve sanal, iletişim ve medya, tüketim toplumu, simülasyon ve simülakrlar bulunmaktadır (Toffoletti, 2014: 12). Jean

Baudrillard, tüketim, medya ve etkileri, göstergeler ve değerler, gerçek ve yapay üzerine birçok analizde bulunmuş; toplumsal gözlemlerle popüler kültüre ve insanların tüketimle ilişkileri üzerinden gündelik hayata dönük çözümlmeleri ile çağdaş dönemin önemli Fransız düşünürlerinden biri olmuştur (Cevizci, 2005: 211-212).

Baudrillard'ın Almanca öğretmeni olarak başlayan mesleki yaşamı, 1966 yılında Nanterre Üniversitesi'ndeki çalışmalarıyla devam etmiştir. Nanterre Üniversitesi ve dünyanın birçok yerinde sosyoloji dersleri ve konferansları veren Baudrillard, 1990 yılında profesör olmuştur. Eserleri birçok dile çevrilen Baudrillard, illüzyonlar yaşayan çağdaş dünyayı analiz etmiştir. Çağdaş düşünce dünyasının en dikkat çeken isimlerinden biri olarak anılan Baudrillard, fikirlerini çok boyutlu olarak sunmuş, belirli bir yöntemi olmadığını, kendi yönteminin yöntemsizlik olduğunu dile getirmiştir (Öker, 2005: 194-195).

Baudrillard, Körfez savaşının gerçekte yaşanmadığını, imajın her şey olduğunu, işaretlerin hâkim olduğu bir dünyada yaşandığını dile getirmiş; görsel kültürü farklı boyutlarda ele almış, gerçeğin görünenden daha fazla olduğunu belirterek düşünce dünyasında öne çıkmıştır. Onun asıl etkisi, simülasyon ve simülakr kavramları üzerindeki analizlerine dayanan simülasyon kuramıyla gerçekleşmiştir (Toffoletti, 2014: 11-12).

Baudrillard, düşüncelerini ve analizlerini sunup yazarken kendi yazım dilini oluşturmuş ve fikrinsel dünyasının parçalarını özel terimler aracılığıyla ifade etmiştir. Biyoloji, fizik, enformasyon, programlama gibi alanlarda görülen yeni oluşumlara ait sözcükler ile antropoloji, dilbilim, felsefe ve psikanaliz alanlarında kullanılan sözcüklerin birleştirilmesi sonucu ortaya çıkan terimlerle eserlerini meydana getirmiştir. Baudrillard'ın fikirlerini ifade ederken seçtiği özel terimleri kullanmasının ardında aslında modern Batı kültürüne ve Aydınlanma varsayımlarına bir karşı koyuş bulunmaktadır. Kendi yazılarının tüm ayrıntılarıyla bir strateji üzerinde gerçekleştirilen çalışmaları içerdiğini ifade eden Baudrillard radikal bir düşünür olarak öne çıkmaktadır (Gane, 2008: 31- 32).

Baudrillard, her ne kadar postmodern düşünür olarak anılsa da kendini bu şekilde tanımlamamıştır. Kaleme aldığı ilk eserinden itibaren birçok sosyal bilim terminolojisini kullanmıştır. Yararlandığı sosyal bilim alanlarından birkaçı şunlardır: Sosyoloji, psikoloji, antropoloji, ekonomi, iletişim, moda, sanat... Kullandığı teknik terimler, lirik ve ironik özellikler taşımakta, bu özelliğiyle postmodern olmaktan çıkmaktadır (Adanır, 2008: 31). Ancak içinde bulunduğu dönem olan postmodern döneme ve postmodern dünyaya dönük analizleri ile dikkat çekmiş, fikirleri ve kendine özel anlatım tarzı ile öne çıkan bir düşünür olmuştur.

### 2.3.1.2. Jean Baudrillard Düşüncesinin Temel Kavramları

Baudrillard, çok geniş bir perspektifle pek çok toplumsal konuyu gözlemleyip değerlendirmiş ve analizlerini kaleme almıştır. Bu anlamda Baudrillard düşüncesini ele alırken önde gelen kavramlarından nesne, özne, tüketim, medya, iletişim ve sanat kavramlarına değinmek gereklidir.

Baudrillard, 1968 yılında çıkan, tüketim analizini yaptığı *Nesneler Sistemi* adlı kitabında, tüketim nesnelerinin davranış üzerindeki etkilerini ele almıştır. Nesneler bireyin sadece tüketmek için satın aldığı şeyler olmaktan çıkıp, doğrudan bireyin kendine anlam kazandıran bir şeye dönüşmüştür. Bu dönüşümde simgesel değerler ön planda olup göstergelerin toplumu şekillendirdiği bir oluşum ortaya çıkmıştır. Birey illüzyonlarla dolu bir dünyada nesnelerin etkileri altında yaşamaktadır (Sarup, 2004: 229).

1960 yılı öncesinde nesneler, üretimle ilgiliyken, sonrasında tüketimle ilişkili bir konuma gelmiştir. Nesnenin tüketimle birlikte geçirdiği değişim sonucu ortaya çıkan göstergeler, Baudrillard'ın nesne ile ilgili asıl dikkatini çeken noktadır. Nesne başlangıçta sadece özne için var olan, öznenin ihtiyaçlarını karşılamak amacını taşıyan edilgen şeylerken, göstergeler sistemi ile birlikte gerçek ve görünenin farklı olduğu bir sistemde var olmaya başlamışlardır. Bu nedenle nesneler gerçeğin varlığını da yokluğunu da sunmanın yanı sıra öznenin yokluğunu da vurgulayan bir şeye dönüşmüştür (Baudrillard, 2005: 17-19). Büyüsünü yitiren öznenin yerini alan şey artık nesne olmuştur. Özne kendisi ile ilgili olan her bilgiyi edinmiş, kendi keşfini bitirmiş durumda bulunmaktadır. Bu noktada heyecan yaratan şey nesne olmuştur (Baudrillard, 1995: 163). Nesneler, sahip oldukları işlevsel özelliklerini bir kenara bırakarak, anlam yüklü bir nesne haline dönüşmüşlerdir. Teknik özellikleri ile teknolojik düzenin bir parçasıyken anlam yüklenerek kültürel düzenin bir parça haline gelmişlerdir (Baudrillard, 2011: 14).

Baudrillard (2022a:15-18), *Tüketim Toplumu* kitabında postmodern insanın eskisine göre hiç olmadığı kadar bir tüketim ve bolluk içinde olduklarını ifade etmektedir. Ona göre eskiden insanların çevresinde yine insanlar bulunurken, postmodern dönemde insan nesnelerle çevrilmiştir. Artık nesneler çağında yaşanılmaktadır. Tüketiciler, satışa sunulan nesne yelpazesinden faydalanmak amacıyla yararlanmazlar. Nesnelerle çevrili tüketim zincirinde, bitimsiz bir alışveriş sürecinin içine çekilmektedirler. Tüketim toplumunda yaşayan tüketici, alışveriş dizisinde bir nesneden diğerine ve sonra diğerine yönelerek salt satın alma işleminden çok farklı bir devinimde bulunmaktadır.

İnsanların satın aldıkları şey, maddi ihtiyaçlarına dönük mal ya da hizmet değil, semboller ve imajlardır. İnsanlar satın alma döngüsüyle psikolojik ihtiyaçlarını karşılamaya çalışmaktadırlar. Çevresel şartlarla baş etmeye dönük ihtiyaçlar yerine markalar, etiketler, statü artırıcı ürünler tercih

edilmektedir. Markaların isimleri ile daha yüksek sosyal statüye ulaşma çabası, insanların kendileri olarak değil imajlarıyla değerlendirildikleri tüketim toplumunda görülen bir fenomendir. İmajın her şey olduğu bu yaşam biçiminde tüketime dönük üretim ve satış döngüsü oluşması kaçınılmazdır (Slattery, 2015: 470-471).

Tüketim toplumunda tüm yaşam tüketimle çevrili halde bulunmaktadır. Tüketimle ilgili olan her şey bir zincir oluşturarak, düzenlenerek, kültürelleştirilerek satışa sunulmaktadır. Tüketim toplumunda yaşamdan nesnelere, hizmetten davranış ve ilişkilere, yaşamın içinde ne varsa tüketilebilir bir meta haline dönüşmekte ve tüketim ikliminin bir ögesi olmaktadır (Baudrillard, 2022a: 20-21). Tüketim toplumunun ideolojisi, ideolojisizliktir, tek ideoloji tüketim ideolojisidir. Bu düşünme sistemi çıkarsal ilişkilere dayanmakta, durum ya da olaya göre değişerek çıkarın devamlılığını sağlama temelinde ilerlemektedir (Adanır, 2008: 53). Her şeyin tüketilir nesne haline dönüştüğü bir dünyada medya ve reklamlar aracılığıyla göstergelerin ticareti yapılmaya başlanmıştır. Medya yoluyla sıradan ya da aykırı, her şey, göstergeye dönüşmekte, kültürelleşmekte ve estetik bir değer kazanmaktadır (Baudrillard, 1995: 21).

İletişim araçları ile birlikte ortaya çıkan sanal teknolojik düzen, ağlarla birbirine bağlanan bir dünya oluşturmuş ve böyle bir dünya gerçeği yok etmiştir. Gerçek dünya, modernleşme döneminin getirdiği teknolojik ve bilimsel yöntemlerle değiştirilmiştir (Baudrillard, 2012: 8). Modern dünya, tüm toplumsal bileşenleri ile toplumsalı oluşturduğunu söylerken aynı anda toplumsalı yok etmektedir. Özellikle kitle iletişim araçları ile toplumsalın sonunu getiren süreç hızlanmakta, toplumsalı üretmek söylemi onu etkisiz hale getirmektedir. Sonuç olarak toplumsal, anlamı olmayan, derinliği bulunmayan, aldatma fonksiyonlu bir simülasyona dönüşmüştür (Baudrillard, 1991: 44-45). Postmodern döneme gelindiğinde ise, Baudrillard, postmodern dünyanın asıl güçlülerinin, medya ve medyayı kontrol eden politikacılar olduğunu belirtmiştir. Medya, gerçeği küresel boyutlarda kontrol eden bir mekanizma olarak, insanlara hangi gerçeğin sunulacağını, nasıl sunulacağını, nerede ya da ne zaman sunulacağını belirleyen, böylece imgelerle yeni gerçeklikler ortaya çıkarmaktadır (Slattery, 2015: 470-472).

Baudrillard, iletişimin hiper ilişkisel olduğunu ve toplumsaldan daha da ileri bir toplumsallık biçimi sergilediğini söylemektedir. Sessizliğe yer olmayan ve iletilerin ardı ardına gidip geldiği bir iletişim, iyi iletişim olarak nitelendirilmektedir. Bu anlamda medya görüntüleri ve iletileri, sessizliğin olmadığı, hiç susmayan ve durmayan bir döngüsellığe sahiptir (Baudrillard, 1995: 17-18). Baudrillard'a göre kitle iletişimi ve televizyon yoluyla bireyselleşmenin, tepkisizliğin, gerçek ve takliden ayırt edilemediği bir evrenin oluşması sağlanmaktadır. Televizyonda izlenen haberler, bir önceki günün hatırlanmadığı imge ve gösterge bombardımanı yaymaktadır. Gerçeğe ait hiçbir şeyin

olmadığı, imgelerin yeniden oluşturulduğu bir taklit, bir kopyadır. Medya ve kitle arasında oluşan karşılıklı bağımlılık ilişkisinin ortaya çıkardığı şey kitle toplumdur (Sarup, 2004: 234- 235).

Televizyon ve radyo gibi bilgisayarın da kitle iletişim araçlarından biri olduğunu vurgulayan Baudrillard, bilgisayarın bireyselmış gibi görünmesinin ardında toplumsal programlama aracı olduğunu söyler. Bilgisayar ile herkes aynılığın katılımına götürülür ve toplumsal kültürel sinyaller her bireye ulaşmış olur. Baudrillard, kitle iletişimi ile birlikte, kültür ve bilginin bir kenara atıldığını, içinde anlam bulunmayan gösterge kodları ile toplumsal katılımın gerçekleştiğini ifade eder (Baudrillard, 2022a: 128-129).

Topluma katılım sağlamak için bireyler, kitle iletişimi, tüketim ve nesne kullanımına benzer şekilde sanatla da bir değiş tokuş evrenine dahil olmaktadır. Her şey, kullanım gerekliliği bir kenara bırakılarak değiş tokuş edilebilen bir gösterge haline dönüşmüş ve hem tüketimin hem de kültürel sistemin bir parçası olmuştur. Bu anlamda tüketici ve kültürel davranış örüntüleri, sistemli ve basitleşmiş bir üretim ve tüketim mantığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Baudrillard, 2009: 92-93).

Kitle toplumundaki birey, sözde yapıtları, edinerek, izleyerek ya da okuyarak kültürlü olmaya çalışmakta, toplumsal katılım sağlamakta, sınıfsal bir gruba dahil olup gerçekdışı kitlesel iletişimin bir parçası olmaktadır. Kitleler tarafından satın alınan çok sayıda baskıdan biri, eseri bir nesne haline getirmiş ve sanat eserinin çoğaltılması, eserin benzersizliğini yok etmiştir. Tek ve özel olan sanat eseri, nesneye dönüştükten sonra, satın alınan herhangi bir eşyaya benzer hale gelerek, eşyanın taşıdığı anlamı yüklenir hale gelmiştir (Baudrillard, 2022a: 130-133). Bir sanat eseri üretim bandının bir parçası haline gelip, tekrar tekrar üretildiği noktada, eserin kendine ait özelliği, büyüğü yitirilmektedir. Seri halinde çoğaltılabilme süreci sanat eserinin orijinallliğini yok etmekte, öyle ki orijinal esere gerek bile duyulmayacak bir noktaya gelinmektedir (Baudrillard, 2016a: 140).

Sanat alanında yaşanan simülasyon sadece izleyici taraflı olmayıp sanatçılar ve eserlerinde de karşılaşılan bir sahtekarlığı içermektedir. Baudrillard, sanatçıların hiçbir anlamı olmayan eserler üreterek, beş para etmez bir sanat ortaya koyduklarını ifade etmektedir. Ona göre sanatçılar, bir komplo kurmakta ve yeteneksizliklerini, açılışlar, sergiler, davetler ardına saklamaktadırlar. Sanatın da dahil olduğu sahtekarlık siyaset, ekonomi ve medya alanlarında da bulunmaktadır. Sorgulama yapmayan tüketicilerin, kültür, iletişim, ekonomi vb. alanlarda karşı gelmeden önlerine geleni kabul ettikleri bir sistematik, simülasyon düzenini ortaya çıkarmaktadır (Baudrillard, 2022b: 216-218).

### 2.3.1.3.Simülasyon ve Simülakrlar

Jean Baudrillard, Ekleziast'a gönderme yaparak simülasyon kavramı üzerinde 1970'lerde çalışmaya başlamıştır. 1980'lerin başında ise simülasyon fikri asıl halini almış ve daha çok batılı toplumların içinde bulunduğu durumu açıklayan bir teori haline gelmiştir. Batılı toplumlarda simgesel olanın anlamı kaybetmesiyle başlayan süreç, modelin yitimini gizleme isteği ve çabasına dönüşmüş ve sonuç olarak simülasyon evreni ortaya çıkmıştır (Adanır, 2008: 13).

Baudrillard, 1983 yılında çıkan *Simülasyonlar* kitabında, postmodern dünyayı analiz etmiş ve postmodern dünyanın gerçek bir dünya olmadığını, gerçeğin taklidi olan bir dünya olduğunu dile getirmiştir. Gerçeğin yerini semboller ve imajlar almış ve aslında sanal olan simülakrlar, gerçekmiş gibi algılanır olmuştur (Slattery, 2015: 470). Bu anlamda simülasyon ve simülakrlar, postmodern dönemle bağlantılı kavramlar olarak, gerçeğin yerini alan yapay gerçekliklerdir.

Simülasyon, belirli bir gerçeğe dayalı olmayan yapay gerçeklerin, gerçeküstü biçimde yeniden üretilmesidir. Simülasyonda gerçek yoktur, sadece onun yerini alan yapay, oluşturulmuş gerçeklikler vardır. Gerçekmiş gibi bir görünüm sergileyen yapay gerçekliklere simülakr adı verilir. Simülakrlar kullanılarak aslında gerçek olmayan, gerçekte bulunmayan şeyler gerçekmiş gibi gösterilir. Simülakrlar, modeller, semboller, görünümlemlerle simüle edilerek neredeyse gerçekliğin yerini alır hale gelmektedir (Baudrillard, 2016a: 13-14). Simülasyon, gerçekte bulunmayan bir şeyin varmış gibi gösterilmesidir. Simülasyonun gerçeğin yerini almasındaki etken, gerçeğe ait tüm göstergeleri içermesidir, ancak göstergeleri içerse bile gerçek değil onun yapay olarak üretilmesidir (Adanır, 2008: 14).

Gerçeğin yitirilip simülasyona dönüşmesi imgenin geçirdiği bir dizi süreci içermektedir. İlk olarak imge gerçekliğin bir yansıması halindedir. Ardından gerçeği dönüştürüp değiştirmekte ve sonrasında onun yitimini saklayan aşamaya geçmektedir. Sonunda gerçekten tamamen sıyrılarak kendi gerçekliğini oluşturup gerçekliğin yerini alan imge simülakr halini almaktadır (Baudrillard, 2016a: 20). Bir simülakr olan imgenin, gerçek dünya ile bağlantısı çok az olmasına rağmen daha çok imgeye ve sembole gönderme yapmaktadır. Gerçeklikten kopuk yeniden ve yeniden üretilen kodlamaların ve programlamaların bir çıktısı olan simülakrlar, bireyselleşmiş halde bulunmaktadır (Szepanski, 2024: 47). Yeni oluşumda simülakrlar, aynı anda hem hiçbir şeye gönderme yapmamakta hem de her şeye gönderme yapmaktadırlar. Bu durum, gerçekle oynanması ile değil onun kopyalanması ve kopyaların yayılması ile gerçekleşmektedir. Simülakrların yan yana geldiği noktada ortaya çıkan veya gerçekleşen şeyin ne olduğunu söylemek imkansızdır. Çünkü simülakrlar gerçeklikten, tekillikten ve sadelikten kopuk haldedir (Gane, 2008: 71).

Baudrillard (2016b: 87), Rönesans'tan itibaren peş peşe üç simülasyon düzeninin kendini gösterdiğini ifade eder. Rönesans'tan sanayi devrimine kadar olan süre, doğal değere dayalı simülakrların olduğu kopyalama biçimini; sanayi dönemi, ticari değere dayalı simülakrların olduğu üretim biçimini; sanayi sonrasında devam eden süre ise, yapısal değere dayalı simülakrların olduğu kodların meydana getirdiği simülasyon biçimini içermektedir. Baudrillard, (2016a: 42-43) önceki dönemlerde görülen değer ve mal üretimlerinin anlamını yitirdiğini ve toplumun önceki dönemlerden farklı olarak gerçekliği ürettiğini ifade etmektedir. Çağın hastalığı olarak tanımladığı gerçeklik üretimi, simülasyon çıktısı hipergerçeğe dönüşerek yeniden yaratılmaktadır.

Simülasyon evreninde metafiziğe ait hiçbir şeye yer yoktur. Bu evrende gerçeğin görünüşleri ya da yansımaları bulunmamaktadır. Simülakrlar'ın yeniden ve yeniden üretimine dayalı olarak sonsuz bir tekrara dayalı oluşturulan gerçekler vardır. Bu döngü gerçeğin yok olmasına ve yeniden üretilen gerçekliğin, sentetik bir gerçek haline, hipergerçeğe dönüşmesine neden olmaktadır (Baudrillard, 2016a: 14-15). Hipergerçeklik, gerçekte dayanağı bulunmayan imgelerin, yeniden üretim şeklindeki benzerleri ile oluşturularak ortaya çıkan yapay gerçeklerdir. Hipergerçeklik anlamını gerçekten değil imgelerden almaktadır (Giddens,2012: 649). Üretilen şeylerin birebir gerçekmiş gibi sunulması, gerçeği yerini alan modellerle insanlar arasındaki mesafeyi kısaltmakta ve üretilen her şeyin insana yakın bir yerde, gözlerin önünde olmasını sağlamaktadır (Baudrillard, 2005: 42-43).

Baudrillard, (2016a) simülasyon ve simülakrları analiz ederken toplumdaki birçok fenomen üzerinden gitmekte; tarihi olaylar, sinema ve televizyon programları, mekanlar, alışveriş gibi birçok alanda karşılaşılan simülasyon ve simülakrları kapsamlı olarak ele almaktadır. Baudrillard'ın simülasyonu ele aldığı önemli alanlardan biri iletişim alanıdır. Baudrillard'a (2022b: 29) göre modern toplumların iletişim biçiminde ve araçlarında karşılaşılan iletişim, bulaşıcı bir iletişim gücü içermektedir. Modern iletişim gücü, imgeler ve gönderdiği mesajlarla bir kültür ortaya koymaktadır.

Baudrillard'a göre yaşamı belirleyen alanlardan biri olan iletişim sektörü, yeniden üretim düzeninin temel parçalarındandır. İletişim araçları yeniden üretimle birlikte dengesiz, anlamdan yoksun, içi boş simülakrlar ile bir simülasyon düzeni oluşturmakta, görülen her şey bir sahnede gerçekleşmiş gibi dururken aynı zamanda sahnenin yokluğuna da gönderme yapmaktadır. Simülasyon düzenindeki iletişim, tüm anlam ve içeriği önemsizleştirerek yansızlaştırmaktadır. Bu noktada bir deterjan reklamı ile savaş görüntüleri arasında, izleyen için bir fark bulunmaz hale gelmektedir (Adanır, 2008: 15-17).

Baudrillard, iletişim araçları ile gerçeğin yok edildiğini, göstergeler yoluyla yanlış bilginin yayıldığını, iletilerin birbiri ardına tüketilen diğer iletilere yönlendirdiğini belirtmektedir. İletişim

araçları, gerçek dünyadan uzaklaştırma görevini yerine getirirken bir yandan da haberdar reklama, reklamdan TV programlarına ve yeniden reklama giden bir ileti zinciri ile tüketim döngüsünü ortaya çıkarmaktadırlar (Baudrillard, 2022a: 154- 155). İletilerin kendileri de tüketilmesi gereken birer nesne haline dönüştürülmüş; gerçek yerine görüntüler, imajlar, pasif alıcı kitlenin satın alacağı nesne haline getirilmiştir. Duyarsız kitlelerin gerçeğin yapay taklidi olan göstergelerle yanıltıldığı postmodern kültür; anlamı, amacı, geçmiş ve geleceği olmayan bir kültürdür. Tüketimle çevrelenmiş postmodern kültürde, gerçeğin yerini alan simülakrlar, öznenin her şeyi haline gelmiştir. Öznenin elinde simülakr evreninin dışında hiçbir gerçeklik bulunmamaktadır (Slattery, 2015: 473).

Modernizm ve sistem etkisiyle ortaya çıkan simülasyon evreni, kapitalizmin gizlenen ölümü ile daha da tuhaflaşan bir hal almakta, sistem karşısında insanın bulabileceği anlamı ve amacı yutan, çöle benzeyen bir dünya inşa etmektedir (Baudrillard, 2016a: 199-200). Simülasyon evreni, yaşanan dünyanın mükemmele yakın yapay biçimini, yeniden ve yeniden üretmektedir. Modern dünyanın yeni teknolojik araçları, bu üretimi hızlandıran unsurlar olarak işe koşulmaktadır. Böylelikle yaşanan, deneyimlenen dünya, yok edilerek yenisi yapılmakta ve ardından bu süreç tekrarlamaya devam etmektedir (Baudrillard, 2022b: 236-237).

Böylesi bir dünyada gerçeklik bir yana illüzyondan bile söz edebilmek imkânsız hale gelmektedir. Dünya üzerinde yaşanan tüm olaylar, zaman sonra unutulacak, yok olacak birer görüntüye dönüşmüştür. Anlamı oluşturmaya ya da amacı yaratmayı tetikleyecek herhangi bir olay yaşanmamaktadır. Simülakrlarla kaplı dünyada, anlamı ve gerçeği, simülasyonun yok edici döngüsünden kurtarabilmek olası görünmemektedir (Baudrillard, 2016a: 212).

### **2.3.2. Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik**

Gerçeklik kavramının Avrupa’da modernleşme ile ortaya çıktığını savunan Baudrillard, gerçekliğin aslında fiziksel olarak ortada olmayan, zihinsel bir kavram olduğunu ifade etmektedir. Ona göre gerçeklik, inançla bağlantısı bulunan metafizik bir devamlılık olarak, modern dünyada yaşayan insanın toplumsal, ekonomik, kültürel vb. oluşumlara yönelik kendi zihninde oluşturduğu anlayış ve kavrayışlardır. Modernizmin ilk dönemlerinde bireylerin ortak inançları doğrultusunda oluşan gerçeklik ilkesi, nesnel gerçek olarak algılanmıştır. Ancak Baudrillard’a göre, dönüşümü beraberinde getiren toplumsal süreçler sonucunda 1970’li yıllarda modernleşme sona ermiş; gerçeklik yitirilmiş ve modern bireyin gerçekliğe inancı bitmiştir. Bu aşamada simülasyon düzeni, tüketim toplumu ile yayılmasını sürdürmüş ve gerçeğin yerini alan bir göstergeler bütünü haline gelmiştir (Adanır, 2008: 75-76).

Modernite ve sanayileşmenin getirdiği yabancılaşma döneminin sona erdiğini vurgulayan Baudrillard, Batı kültürlerinin simülasyon sürecine dahil olarak yeni bir aşamaya geçtiklerini ifade etmektedir. Kendinden geçmiş bir iletişim halini içeren simülasyon, gerçeğin yok edildiği adeta buharlaştırıldığı bir dönemi getirmiştir. Hipergerçeklik, bu düzende ortaya çıkmış ve özne, nesne, gerçek, sahte, doğru, yanlış vb. her şeyin birbirine karıştığı bir yaşam sistemi oluşmuştur. Simülasyonla birlikte gerçekliğin yok edilişi, yerine simülakrlar ve hipergerçekliğin ortaya çıkışı, kültürel ve siyasi olayları öncekinden tamamen farklı kılacak şekilde değiştirmiştir (Gane, 2008: 67).

Baudrillard, toplumsal olarak kuraklaşan Avrupa'yı, kendi simülasyonunu oluşturan sanal bir gerçeklik olarak tanımlamaktadır. Avrupa ve Avrupa'nın dünyaya sunduğu internet, yiyecek gibi tüketim nesnelerinden hiç kimse sıyrılıp uzaklaşmamaktadır. Diğer kültürler, Avrupa simülasyonunu giymeye zorlanmakta, her türlü bilgi edinimine karşı dijital sanal dünyaya uymaktadırlar (Baudrillard, 2022b: 104-105). Gerçeğin üretilip sanallaştırdığı simülasyon dünyasında, Batı kültürlerinin gerçeği daha çok üretecekleri ve bunu durdurmayacakları görünmektedir. Yeni bir dünya düzeninin oluşturulduğu, yeni medya araçları ile üretilen gerçekliklerin daha da arttırdığı yerde, Batı dışında kalan diğer tüm kültürel nitelikler, etkin şekilde yok edilme ile karşı karşıya kalmaktadır. Baudrillard, Batı kültürlerinin ürettiği, kendinin de dahil olduğu ve diğer kültürlerin parçası olmaya itildiği yeni düzen karşısında, etkili, özgün ve karmaşık olunması gerektiğini ifade etmektedir. Yok olmaksızın sembolik biçimde direniş sergileyen kültürler ve hipergerçeklikle bütünleşmemiş, buyruğuna girmemiş ve ayrık duran tekillikler, bu süreci oluşumunu durduran formlardır (Gane, 2008: 71-72). Simülasyon dünyasında tıpkı onun gibi olarak aşırıya kaçan sistemsel mantık oluşturmak ve sistemlerin, modern toplumsal kurumların keyfini kaçırarak sembolik değişimi içermek gereklidir. Gerçeklik içeren her umut bırakılarak üretilen gerçekten daha hipergerçek, sanal gerçeklikten daha sanal olunmalıdır (Szepanski, 2024: 5-6).

Baudrillard, gerçeğin karşıtı olarak algılanan sanal kelimesinin yeni teknolojilerle ortaya çıktığını ve gerçeği buharlaştırıp, sona erdirdiğine dair bir izlenim yarattığını vurgular. Gerçeğin artık simülasyon olduğu bir dünyada, gerçekmiş gibi görünen şeylerin üretildiğini ifade etmektedir. Simgesel olanın gerçekle kesiştiği alan, sanalı tanımlamaktadır. Geline nokta, sanal, gerçeğe dönüştürülmeye çalışılmamakta, doğrudan gerçeğin yerini almaktadır. Sanal, mükemmel benzerlikle gerçek dünyayı yeniden üretmekte ve gerçeği yok etmektedir (Baudrillard, 2005: 53-54).

Teknoloji ile gelen sanal dünya, bireylerin farkında olmadıkları düzeyde fikirlerini, algılayışlarını değiştirmektedir. Sanal dünya, gerçeği yok etmekle yetinmeyip gerçeğin, bireylerin zihinlerindeki karşılığını da tahrip etmektedir. Yapay zekanın tüm düşünce süreçlerini yok ettiğini savunan Baudrillard, sanal dünyanın bir illüzyon olduğunu ancak bireylerin bu illüzyonu fark edemediğini ifade etmektedir. Çepeçevre illüzyonla çevrelenmiş halde yaşayan bireyler, kendisini

gerçekten alıkoyan şeffaf illüzyon perdesini göremeyip gerçeklikten uzaklaşmakta ve simülakrlarla örölü sanal bir evrende sınırlandırılmaktadırlar (Baudrillard, 2022b: 130-131).

Gerçekten daha gerçek olan simülakrların gerçeğe kusursuz benzerliği, yok edici gücü taşımaktadır ve gerçeğin ölümü için orda bulunmaktadır. Hiperbenzerlikle gerçeğin yerini almaya çalışan simülakrlar, ancak gerçeğin ve anlamın bir bölümünü içermektedir. Baudrillard, bu noktada aynada kendisine bakan insan örneğini verir. Aynada görülen ve gerçekte var olan ile gerçek ve yapay ikilisi arasında bir benzetme yapar. Gerçeğin ikizi, sanal benzeri ya da gölgesi olan sanal gerçeklik, gerçeğin sadece kısmi bir görünümünü sergilemektedir (Baudrillard, 2016a: 149-150).

Simülasyon ve gerçek arasında ayırım edilemeyecek bir noktada bulunan bireyler, günlük yaşamlarında bilgisayar teknolojilerinin getirdiği simülasyonları deneyimleyerek, uçağa ya da gemiye binmeden binermiş gibi, bir yere gitmeden o yere gidermiş gibi bir yaşantı edinmektedirler. Postmodern dünyada bireyler mış gibi yaşamakta, gerçeğin yerini simülakrlar almakta ve tüketimle ilişkili olarak imajlar yoluyla toplumsal ilişkiler kurulmaktadır (Slattery, 2015: 47). Tüketim, bireyin rahatça ve istediği şekilde hareket ettiği öznel bir alan gibi görünse bile aslında tamamen toplumsal bir eylemdir. Birey, tüketimle birlikte sadece tüketimi öğrenmekle kalmaz toplumsal değerin ne olduğunu, toplumla nasıl bütünleşeceğini öğrenmektedir. Tüketim, aslında modern insanın toplumlaşma şeklini ifade etmektedir (Baudrillard, 2022a: 94-95). Simülasyon evreninde gerçeğe bağını yitirmiş olan birey, tüketim nesneleri ile imaj oluşturup toplumsal ilişkiler kurmakta ve benliğini diğerlerine sunmaktadır. Tüketim ve simülasyonla çevrili birey, gerçeğin yok edildiği bir dünyada hem kendi simülasyonu hem de kültür simülasyonu ile karşı karşıyadır.

### **2.3.3. Simülasyon Dünyasında Kültür**

Simülasyon dünyasında gerçek olan yoktur, toplumsal olan yoktur, politika yoktur, kültür yoktur. Her birinin varmış gibi olan görüntüsü, aslında anlamsızlığı ve önemsizliğiyle, göstergelerin hâkim olduğu bir görünümler dünyasını oluşturmaktadır. Göstergeler gerçek içeriklerini ve anlamlarını yitirmişlerdir. Ancak sistemin devamlılığını sağlamak için göstergelerin anlamı varmış gibi hareket edilir (Adanır, 2008: 16).

İmge ve kelimeleri içine alan gösterge ya da simülakrların etkili olduğu postmodern kültürde, simülakrlar dört aşamada ilerlermiştir. Simülakrların gelişimini içeren ilk aşamanın ardından ikinci aşamada, gerçeklik değiştirilmeye başlanmıştır. Ancak bu aşamada simülakrlar, yine de gerçeği simgelemeye ve aktarmaya devam etmiştir. Üçüncü ve son aşamada ise artık gerçeğin yerini almış, gerçeğin yerine simülasyon ve simülakrların hâkim olduğu bir dünya geçmiştir. Gerçekle hiçbir bağlantısı bulunmayan, tamamen sembolik bir toplum ve sembolik insan ilişkilerinin olduğu topluluk düzeni ortaya çıkmıştır (Slattery, 2015: 471).

Jean Baudrillard'a göre toplumsal anlamlar düzenini ifade eden şifrenin tüm unsurları birleştirilmiş ve hipergerçeklik ortaya çıkarılmıştır. Hipergerçekliğin olduğu bir dünyada, nesne ve semboller arası farklılığın yok olması gibi kültür ve gerçek arasındaki farklılık da yok olmuştur. Baudrillard, gittikçe özerkleşen kültürel bir alanın oluştuğunu ve bu alan dolayısıyla modellerin ortaya çıktığını dile getirir. Artık gerçek dünyadaki her şey, modellerin birer ifadesi olarak yaşamda yerini almıştır. Simülasyon ve simülakrların olduğu sosyal düzende, toplumsal yaşamın yakalandığı hipersimülasyon, toplumsal olanı ölüme götürmektedir. Böyle bir sistemde insanlar, birer oyuncu olmakta ve simülakrların etkileşimlerini, edilgin olarak deneyimlemektedirler (Smith ve Riley, 2021: 308-309).

Modernleşme ile birlikte Batı kültürünün diğer kültürler tarafından taklit edilmesi, aynı anda beyaz Batılı kültürünün ve diğer kültürlerin yok olmasına neden olmaktadır. Baudrillard, simülasyon içindeki dünya toplumlarının birbirini taklit etme yoluyla aslında kendi varlıklarını sona erdirdiklerini ifade eder. Diğer kültürlerin Batı kültürüne benzemeye çalışmasının, Batı kültürü için bir galibiyet olmadığını savunur. Bunun nedeni ruhunu kaybeden Batı kültürünün, diğer yerel kültürlerdeki öğeleri içine alarak ve yerel kültürel nesneleri taklit etmesi yoluyla oluşmuş bir karnavala dönüşmüş olmasıdır (Baudrillard, 2019: 13-14). Kültürel farklılıkların yok edilmesi, kültürlerin birbirine benzeme çabası altında kendilerini özgün kılan farklılıklarını bırakmalarına neden olmaktadır. Kültürler, gittikçe kendi kültüründen uzaklaşmakta ve kendi kültürel değerini önemsememekte ve ruhunu çoktan kaybetmiş kültürlerle uymaya çalışmaktadır (Baudrillard, 2019: 26).

Baudrillard simülasyon dünyasının yerel olana bakışını ele alır ve buna göre yerel olan dünya için çok kötü bir şeydir. Yüz yüze ilişkiler, topluluk içinde yaşam, insanın başına gelebilecek en kötü şeylerdendir. Baudrillard, yerel olanı istemeyen ve evrensel, küresel biri kültür yaratmak istediğinin, süreç içinde yine evrensel olan tarafından yok edilmekte olduğunu vurgulamaktadır. Simülasyon dünyasının her geçen gün daha çok dolduğunu, bir işe yaramayan şirketlerin çoğalmasının endişe verici olduğunu ifade eden Baudrillard için, dünya gittikçe dengesizliğe ve karasızlığa doğru gitmektedir (Baudrillard, 2014: 109).

Yaşanılan dünyanın kültürü, her şeyi bilmeye, görmeye ve her şeyin şeffaf olmasına kapılmış bir durumdadır. Simülasyon düzeni, dijital iletişim, canlı yayınlar, izleyicilerin sürece dahil edildiği sanat biçimleri, sanal dünyalar, bireylerin etkinlik veya iletişimleriyle ilgili bilgi toplayan dijital cihaz, yazılım ve teknolojiler vb. araçları kullanarak her şeyi bilme kontrolünü eline almaya çalışmaktadır. Bireyler, bu teknolojilerle öylesine çevrilmiş haldedir ki onun dışına çıkmak neredeyse imkânsız hale gelmektedir (Toffoletti, 2014: 35-36).

Bireyler, simülasyon dünyasından dışarı çıkamamanın yanında sürekli olarak yeniden üretimin de bir parçası olmaktadır. Her şey gibi kültür de simülasyon düzeninde yeniden üretilmekte, aşırıya kaçan kültür üretimi ile karşılaşmaktadır. Kültür üretiminin, değerleri yükselteceğine dair oluşturulan yanılgı sonucu bireyler kültürel üretim ağına dahil olmakta ve kendi kültürel üretimlerini bile tüketememektedirler. Ne kendi kültürel üretimine ne de başkalarının kültürel üretimine yetişemeyen bireylere, daha fazla üretim yapmaları gerektiği yönünde bir yönlendirme bulunmaktadır. Ancak kültür, tüketilen bir mal ya da meta olmadığı için Baudrillard, onun az veya çokluğundan bahsetmenin mümkün olmadığını söyler. Geline nokta da kültür alanında bir sıkışmanın yaşandığı görülmektedir. Bundan sonra ise kültürün kaderi, simülakrların işaret ettikleri ile dolu, aynı zamanda onların dışında, değiştirilmiş değerlerle her şekilde biçimlenmektir (Baudrillard, 2014: 279-281).

### **2.3.4. Simülasyon Dünyasında Birey ve Benlik**

Simülasyon dünyasının temel yeniden üretim serisinin ana unsurlarından olan dijital iletişim, sadece fiziksel mesafeleri değil zihinsel mesafeleri de yıkan, özel ve kamusalın birbirine geçmesini sağlayan bir ortam oluşturmaktadır. Özel ve kamusal arasındaki ayrımın parçalandığı noktada bireyler, kişisel ve özel alanlarını sosyal platformlar aracılığıyla sergilemeye başlamaktadır. Geline nokta da bireyin kendine ait bir alanının olmadığı görülmektedir. Her yerde kameralar bulunmakta, birey bir imgeye dönüşmekte ve dijital ortamın getirdiği düzen bireylerin adlarını yok etmektedir. (Han, 2024: 12-13).

Baudrillard, gerçeğin yeniden üretimi olan sanalın, bireyleri de ürettiğini ifade eder. Düşünen ve hareket eden öznelere dünyası yerine teknolojilerin her şeyi düzenlediği bir dünya vardır (Baudrillard, 2005: 54). Sanal dünyanın kendini ortaya çıkarması ile birlikte gerçekliğin kendisinde yaşanan bir değişim gerçekleşmiş ve gerçek göstergelerden ayırt edilemez hale gelmiştir. Böylesi bir dünyada özne, sonu gelmez bir bölünmeyle derinliği bulunmayan, kaybolan bir şeye dönüşmektedir. Öznenin kayboluşu gerçek karşısında duramayışının bir sonucu olarak oluşmaktadır (Baudrillard, 2012: 16).

Baudrillard'a göre özne yok olsa bile, yeni dönemin neo bireyi, dijital ağlarla bütünleşmiştir. Neo bireyler, dijitalde devamlılığı bulunan etkileşimlerin parçaları haline gelmektedir. Ağların parçası olan bireylerin bireyselliklerinin ortaya çıkması için sosyal benliklerinin somutlaşması gereklidir. Benliklerin somutlaşması teknoloji içinde etkileşimde bulunmayı sağlayan kullanıcı birimi haline gelmeleri ile mümkün olmaktadır (Szepanski, 2024: 92).

Bireylerin geriye dönük bütün adımlarını izleyebilen veri işleme sistemine sahip yeni teknolojiler, farklı bir gücün ifadesidir. Her şeyin tam olduğu ve tüketildiği kapsamlı bir etkileşim çağına girildiği görülmektedir. Bu çağda bireysellik, bireylerin kendine özgüllüğü ortadan kaldırılmıştır. Bireylerin korku duymadan ilerlediği, istençlerini dışa vurduğu ve aralarındaki geliştirici rekabet duygusunun artık olmadığı bir dönem yaşanmaktadır (Baudrillard, 2014: 148).

Dijital dünyanın içinde bireyler, yalnızlaştırılan bireylerin birlikteliğini yaşamaktadır. Kendilikleri buharlaşıp birbirine karışmış durumdaki bireyler, hiç kimseye dönüşmemiş, her şey olabilme esnekliğini içinde barındıran homo dijitalis olmuştur. Sürüde olsa da kimliğe sahip, anonim olsa da özel profili bulunan, hiç kimse olarak kendini sunan ve bu sunum yarışında durmaksızın dikkat çekmeye çalışan bir kişi haline dönüşmektedir. Hiçbir zaman bir araya gelmeyen dijital dünyanın üyeleri, izole olarak ekran önünde kendi başına bulunan ruhsuz kalabalıkları oluşturmaktadırlar. Eski kitle iletişim araçlarının aksine dijital iletişim araçları bireyi yalnızlaştırmaktadır (Han, 2024: 20-22).

Baudrillard postmodern dünyanın insanını pasif ve durağan olarak betimler. Ona göre postmodern insan, simülasyon dünyasını değiştirme itkisine sahip olmayan, gerçeği yaşamak yerine simülakrları izlemekle yetinen bir varlıktır (Slattery, 2015: 472). Postmodern insan, artık gerçeğin ana figürü değil, yaratılan simülasyon makinesinin sanal gerçeği olmuştur. Bireyler, dijital dünyanın eksiklerini gidererek bütün duruma getiren ve dijitalin doğrudan uygulama alanı olarak yaşamaktadırlar. Dijitalde etkileşim kuran, fiziksel bir varlık olup olmamasından bağımsız tasarlanmış profillerdir. Baudrillard'a göre evrendeki her şeyin ve herkesin bir özü bulunmaktadır. Bu özde ölçülemeyen, sayılamayan veya görülemeyen bir sır bulunur. Tam bu noktada dijital dünya, kendi sırları ile bireylerin sırlarını birbirine karıştırarak yok etmektedir. Bireyler, sırların yok edildiği dünyada yaşamın doğal ancak ölümün doğaya aykırı olduğu fikrine sürüklenmektedirler (Szepanski, 2024: 92-93). Bireylerde oluşan bu sorunu yine sorunun yaratıcısı olan teknolojik gelişmeler cevap vermekte, en son noktada bireylerin klonlaştırıldığı bir durum ortaya çıkmaktadır. Yeniden üretilen tüm nesneler gibi bedenler de yeniden üretilen nesne haline gelmektedir. Genetik ve zihinsel yazılımın hâkim olduğu bir döneme girildiğini vurgulayan Baudrillard, beden üzerinde değişiklikler yapılarak, bireyler arasındaki farklılıklara dayalı özelliklerin ortadan kaldırıldığını vurgulamaktadır (Baudrillard, 2016a: 140-141).

Bireyin onu diğerlerinden ayıran kendine özgü farklılığının yok edildiği simülasyon dünyasında, kişi artık yoktur. İşlevsellik, yeniden üretim ve tüketimle çevrili evrenden atılan bu ölü kişi, kişiselleştirilebilecek konuma getirilmektedir. Birey, kendi olabilmek adına simülasyon dünyasına bağlanmalı, tüketim ağının içinde kendini yeniden oluşturmalıdır. Baudrillard, bireyin, kendini bulabilmek adına, öncelikle doğal farklılıklarından kurtulması ardından düzende öne çıkabilmek için farklılaşmaya çabalaması gerektiğini vurgulayan sisteme dikkat çekmektedir.

Simölasyon dölnyası, bireylerin yapay kişiselleştirmeyle işlevsel hale gelip doğallaşacağı ve költürlölüşebileceğı üzerine kuruludur (Baudrillard, 2022a: 102-105).



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. BULGULAR: GERÇEK VE SİMÜLASYON

Bu bölümde sunulan ve değerlendirilen araştırmanın bulguları, demografik bilgiler ve çalışmanın ana temalarına kaynak sağlayan yarı yapılandırılmış görüşme sorularını içeren iki kısımdan elde edilen, 2024 yılı verilere göre oluşmuştur. Veriler, kuramsal çerçevede açıklanan bilgiler ışığında ele alınmış, nitel araştırmanın öne çıkan özelliği olarak görüşmecilerin yorumlama ve anlamlandırma biçimlerini öne çıkaran ifadelerine yer verilmiş, genel bir çözümleme yapıp literatürdeki bilgilerle farklılıkları ve benzerlikleri göstermek amacıyla karşılaştırılarak analiz edilmiştir.

Bulguların sunumunda, katılımcıları temsilen K1, K2, K3...K26 kısaltmaları kullanılmıştır. Gerekli görüldüğü durumlarda, bireylerin bakış açısının daha iyi anlaşılması adına demografik özelliklere Tablo 1'den ulaşılabilir.

#### 3.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Araştırmada kullanılan görüşme formunun demografik bilgiler toplama kısmında katılımcılara yaşı, cinsiyeti, medeni hali, mesleği, öğrenim durumu, gelir durumu ve ikamet yeri sorulmuştur. Elde edilen veriler Tablo 1'de sunulduğu gibidir.

**Tablo 1: Katılımcıların Demografik Özellikleri**

|    | Yaş | Cinsiyet | Medeni Durum | Meslek            | Öğrenim Durumu    | Gelir Durumu | İkamet Yeri   |
|----|-----|----------|--------------|-------------------|-------------------|--------------|---------------|
| K1 | 30  | Kadın    | Bekar        | Öğretmen          | Üniversite Mezunu | Yüksek       | Şehir Merkezi |
| K2 | 20  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci           | Lise Mezunu       | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K3 | 20  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci           | Önlisans          | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K4 | 19  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci           | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K5 | 21  | Erkek    | Bekar        | Part Time Çalışan | Lisans            | Orta         | Şehir Merkezi |
| K6 | 18  | Erkek    | Bekar        | Esnaf             | Lise Mezunu       | Orta         | İlçe          |
| K7 | 22  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci           | Lisans            | Orta         | İlçe          |
| K8 | 18  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci           | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K9 | 22  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci           | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |

**Tablo 1: (Devamı)**

|     | Yaş | Cinsiyet | Medeni Durum | Meslek                   | Öğrenim Durumu    | Gelir Durumu | İkamet Yeri   |
|-----|-----|----------|--------------|--------------------------|-------------------|--------------|---------------|
| K10 | 20  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci                  | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K11 | 24  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci                  | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K12 | 30  | Kadın    | Bekar        | Memur                    | Üniversite Mezunu | Yüksek       | Şehir Merkezi |
| K13 | 20  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci                  | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K14 | 20  | Kadın    | Bekar        | Part Time Çalışan        | Lise Mezunu       | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K15 | 20  | Erkek    | Evli         | Memur                    | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K16 | 21  | Erkek    | Bekar        | Dijital Ticaret Çalışanı | Lisans            | Orta         | İlçe          |
| K17 | 18  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci                  | Lise Mezunu       | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K18 | 19  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci                  | Lise Mezunu       | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K19 | 19  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci                  | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K20 | 18  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci                  | Lise              | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K21 | 18  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci                  | Lise              | Orta         | İlçe          |
| K22 | 20  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci                  | Önlisans          | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K23 | 20  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci                  | Lisans            | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K24 | 19  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci                  | Lise Mezunu       | Orta         | İlçe          |
| K25 | 18  | Erkek    | Bekar        | Öğrenci                  | Lise              | Düşük        | Şehir Merkezi |
| K26 | 19  | Kadın    | Bekar        | Öğrenci                  | Lise Mezunu       | Orta         | İlçe          |

Tablo 1'e göre katılımcıların en küçüğü 18 en büyüğü 30 yaşında olup katılımcıların yaş ortalaması 20,5'tir. 13'ü kadın ve 13'ü erkek olan katılımcılardan 1 kişi evli 25 kişi bekdir. Öğrenim görme durumlarına bakıldığında 2 kişi üniversite mezunu iken 12 kişi lisans eğitimi, 2 kişi önlisans eğitimi görmekte, 7 kişi lise mezunu ve 3 kişi lise eğitimi görmektedir. Katılımcıların meslekleri çalışma durumu üzerinden değerlendirilmiş olup 7 çalışan, 19 çalışmayan kişi bulunmaktadır. Çalışmayan kişiler halen öğrenci iken çalışanlar arasında 1 kişi öğretmen, 1 kişi esnaf, 2 kişi memur, 2 kişi part-time çalışanı ve 1 kişi dijital ticaret çalışanıdır. Katılımcıların gelir durumları, Türkiye Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı 2024 verilerine göre asgari ücret olan 17.002,12 TL üzerinden belirlenmiştir (Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı [ÇSGB], 2025). Asgari ücretle orantılı olarak gelir durumları 0-17.000 (düşük), 17.001-34.000(orta), 34.001-51.0000 (yüksek) ve 51.001 ve üstü (en yüksek) şeklinde kararlaştırılmıştır. Buna göre 17 kişi düşük, 7 kişi orta ve 2 kişi de yüksek gelir durumuna sahiptir. Katılımcıların çoğunluğunun gelir durumunun düşük çıkma nedeni, %65,3'ünün halen daha ailelerinin ekonomik gelirine bağlı olmaları ve kendi gelir durumlarını aylık harcamaları üzerinden değerlendirmiş olmalarıdır. Katılımcılardan 20 kişi şehir merkezinde ikamet ederken, 6 kişi ilçede ikamet etmektedir.

Katılımcılara ayrıca araştırma konusu ile bağlantılı olarak en çok kullandıkları sosyal medya platformları ve biolarında kendilerini ifade etmek için kullandıkları ifadeler sorulmuştur. Katılımcıların en çok kullanmayı tercih ettikleri sosyal medya platformlarının birinci, ikinci ve üçüncü tercih sıralamasına dair veriler ilk üç sıralamasına dair veriler Tablo 2'de görülmektedir.

**Tablo 2 : Sosyal Medya Kullanım Sıralaması**

| Sosyal Medya Platformları | 1. | 2. | 3. |
|---------------------------|----|----|----|
| Instagram                 | 17 | 4  | 4  |
| WhatsApp                  | 4  | 8  | 4  |
| X (eski adıyla Twitter)   | 3  | 4  | 2  |
| YouTube                   | 1  | 1  | 6  |
| TikTok                    | 1  | 4  | 3  |
| Snapchat                  |    | 2  | 4  |
| Pinterest                 |    | 2  | 1  |
| Reddit                    |    | 1  | 1  |
| Telegram                  |    |    | 1  |

Tablo 2’de görülen verilere göre sosyal medya kullanım sıralamasında ilk olarak, on yedi katılımcının ilk sırada gösterdiği Instagram, ikinci olarak sekiz katılımcının ikinci sırada tercih ettiği WhatsApp, üçüncü olarak da altı katılımcının üçüncü sırada tercih ettiği YouTube platformu gelmektedir. Sosyal medya platformlarının genel kullanım dağılımına Tablo 2’den ulaşılmakta, yukardan aşağıya doğru en çok kullanılan platformdan en az kullanılamana doğru bir sıralama bulunmaktadır. Tablo 2’ye bakıldığında %32,05’lik oranla Instagram ilk sırada yer almaktadır. Ardından %20,5’lik bir kullanım oranı ile WhatsApp ikinci sırada gelmektedir. Üçüncü sırada ilk üç tercih sıralamasında ilk sıraları alamayan ancak %11,5 oranla X yer alırken, %10,2 oranla YouTube ve TikTok dördüncü sırayı paylaşmaktadır. Sonrasında sırasıyla %7,6 oranla Snapchat, %3,8 oranla Pinterest, %2,5 Reddit ve %1,2 oranla Telegram gelmektedir.

Katılımcıların sosyal medya kullanımı değerlendirildiğinde TÜİK 2024 verileri ile benzerlik göstermektedir. TÜİK’e göre sosyal medya uygulamalarının kullanım oranlarının ilk üç sıralaması WhatsApp, YouTube ve Instagram şeklindedir (<https://www.tuik.gov.tr/>, 2024). Üniversite öğrencileri ile yapılan bir araştırmada benzer sonuçlarla karşılaşılmaktadır. Gençlerin ilk sırada seçtikleri sosyal medya uygulaması Instagram olurken, ikinci ve üçüncü sırada tercih edilen platform, YouTube olmuştur (Odacı ve Gökalp, 2020: 568). Üniversite öğrencileri ile yapılan başka bir araştırmada benzer şekilde, gençlerin en çok kullandığı sosyal medya uygulamasının Instagram, ardından YouTube ve X olduğu görülmektedir (Çömlekçi ve Başol, 2019:179). Araştırma bulguları ve diğer veriler bir arada değerlendirildiğinde gençlerin en çok kullanım gösterdiği sosyal medya platformlarının Instagram, YouTube, X ve WhatsApp olduğu söylenebilir.

Kullanıcıların sosyal medya profillerini daha iyi anlamak adına biolarında belirttikleri kişisel bilgiler sorulduğunda farklı tercihlerin olduğu görülmektedir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu hiçbir bilgi belirtmemekte, biolarını boş bırakmaktadır. Genel olarak üniversite öğrencilerinin okul/bölüm adı yazdıkları, meslek sahibi katılımcıların işleri ile ilgili bilgilere yer verdikleri görülmektedir. Diğer bilgilerde geniş bir ranjla bazı katılımcılar şehir adlarını, bazıları hobilerini,

bazıları da sevdikleri bir sözü paylaşmaktadır. Ayrıca emoji, plaka kodu ve kişilik özellikleri de paylaşılan bilgiler arasındadır.

Araştırma konusu kapsamında bireylerin kendilerine bakış açılarını anlamak ve benliklerini yeni tanıştıkları birine ilk olarak nasıl sunduklarını belirlemek adına katılımcılardan kendilerini tanıtmaları istenmiştir. Katılımcıların, kendilerini anlatma konusunda istekli ve heyecanlı olduğu görülmüştür.

Trabzonluyum, burada yaşıyorum. 18 yaşımdayım. Bir tatlıcıda çalışıyorum. Karadeniz çocuğuyumdur. Dışardan tanıyanlar anlar yani. (K6)

30 yaşımdayım. Kamu personeliyim, çalışıyorum. Hobi olarak müzik dinlemeyi, kitap kumayı severim. Film falan izlerim. Genelde uyumlu birisiyim, çok kolay sinirlemem. Sıcakkanlı ve sosyal bir insanımdır. (K12)

20 yaşımdayım. Lise mezunuyum. Üniversiteye hazırlanıyorum. Dershaneye gidiyorum. Kişilik olarak sakın biriyimdir. İnsan severim. Müzikle ilgileniyorum, gitar kursuna gidiyorum. Müziği çok severim. (K14)

KTÜ’de Rus dili ve edebiyatı okuyorum. 20 yaşımdayım, tek başıma kalıyorum. Kendi halinde sessiz sakın biriyim. (K23)

Katılımcıların demografik özellikleri ve kendilerini tanıtmaya biçimleri göz önüne alındığında geniş ranja sahip bir görüşme grubu olduğu söylenebilir. Her bireyin kendine özgü özellikleri, benliklerini yansıtmada ve kültürleri ile aralarındaki bağda, farklı deneyimlerin geçtiğini, farklı fenomenlerin etkili olduğunu düşündürmüştür. Bu doğrultuda araştırmanın ana problemi çerçevesinde belirlenen alt problemler, görüşmecilerin farklı perspektiflerini, değişik bakış açılarını ve yorumlama biçimlerini aktarabilmektedir.

Araştırma amacı doğrultusunda dört tema olarak, gerçek kültür ile dijital kültür, sosyal medya pratiği ve gerçek kültürle ilişkisi, dijital avatarlar ve benlik sunumu, simülasyon süreci olarak belirlenmiştir.

### **3.2. Gerçek Kültür ve Dijital Kültür**

Araştırmanın birinci alt problemi doğrultusunda katılımcılardan, içinde bulundukları kültürü nasıl değerlendirdiklerine, gerçek kültür ve diğer kültürler arasındaki ilişki için ne düşündüklerine

ve gerçek kültürle dijital kültür arasındaki ilişkiyi nasıl yorumladıklarına dönük fikirleri alınmıştır. Elde edilen veriler Tablo 3’te sunulduğu gibidir.

**Tablo 3 : Gerçek Kültür ve Dijital Kültür**

|                                          |                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| İçinde Bulunulan Kültür                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Baskın Aile Kültürü</li><li>• Geleneksel Yapılı Türk Kültürü</li><li>• Modern ve Geleneksel Yapı</li><li>• Birey Yaşamında Etkin Olma</li><li>• Bireyi Yansıtmama</li></ul> |
| Gerçek Kültür ve Diğer Kültürler         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Etkiye Açık Türk Kültürü</li><li>• Karşılıklı Etkileşim</li></ul>                                                                                                           |
| Gerçek Kültür ve Dijital Kültür İlişkisi | <ul style="list-style-type: none"><li>• Dijitalleşmenin Varlığı</li><li>• Hem Olumlu Hem de Olumsuz Etkiler</li><li>• Değişen Kültür</li></ul>                                                                      |

### 3.2.1. İçinde Bulunulan Gerçek Kültür

Araştırmanın önemli konularından olan kültür kapsamında bireylere öncelikle nasıl bir kültürden geldikleri sorulmuştur. Bireylerin çoğunluğu içinde bulundukları kültürün geleneksel Türk kültürü olduğunu, daha çok aile kültürünün baskın olduğunu, büyüme ve yetiştirme şekillerinin kültürlerine göre oluştuğunu dile getirmişlerdir. Ailelerini ve toplumlarını değerlendiren gençler, kültürlerinin hem modern hem de geleneksel unsurları taşıdığını ifade etmişlerdir. Genel olarak Türk kültürü ve insanının geleneksel, biraz baskıcı, farklılıklara kapalı olarak değerlendirildiği Tablo 3’te görülmektedir.

Tablo 3’e bakıldığında katılımcıların büyük bir çoğunluğunda kültürün yaşamlarda etkin olduğu, büyütülme etkisi ile bireylerde iz bıraktığı görülmektedir. Bireyler, davranışlarında, düşünme biçimlerinde yaşla birlikte bireyselleşmenin arttığını vurgularken yine de yaşamlarında kültürün etkisinin devam ettiğini dile getirmişlerdir. Ayrıca bireylerin çoğunluğu kültürlerinin kendilerini yansıtmadıklarını, kişilik olarak kültürlerinden çok farklı olduklarını ve bireyselliklerinin daha ön planda olduğunu ifade etmişlerdir.

Aile olarak çekirdek ailede büyüdüm. Anne ve babam memurdu. Ben de şehirde yetişen ve modern eğitim alan bir bireyim. Ama ülke olarak söylersek geleneksel bir kültürden geliyorum. Kültürüm yaşamımda çok etkili. Ne kadar bireyselliğimizi ortaya koysak da içinde doğup büyüdüğümüz kültür her alanda %90 etkilidir. Ancak kültürüm beni hiç yansıtmıyor. Şöyle, ben farklılığı çok seviyorum, yeniliği çok seviyorum, belki sanat ve felsefe eğitimimden kaynaklı olabilir. Ama farklılıklar, içinde bulunduğumuz toplum yapısıyla örtüşmüyor ya da yeniliklere çok açık bir

toplumda değiliz. İçinde bulunduğumuz toplumun kültürünü eski ve geleneksel buluyorum açıkçası. (K1)

Ailem Trabzonlu, ben de. Ailemde Trabzonluluktan gelen biraz kapalılık var ama çok da değil. Bu anlamda kendimi şanslı buluyorum. Kendi fikirlerimi ifade edebildiğim, sorgulayabildiğim bir çevrede büyüdüm. Ancak daha geniş çevreyi söylersek işte akrabalar, komşular ne der, ne düşünür gibi hayatıma karışma baskısını da hissettim diyebilirim. Kültürümüze sadece olumsuz bakmamak lazım sonuçta birçok olumlu öge de var. Ben kendi yaşamımda daha bireysel durduğumu söyleyebilirim. Ama tabi ki ister istemez yaşamımıza etkileri var. Sonuçta hepimizin karakterinde kültürümüzün yansımaları var. Ama tüm karakterimizi kültürümüz oluşturmuyor. Yani kültürüm beni belki %50 oranda yansıtıyor. Bilemiyorum bunu algılamak ne kadar mümkün olur yani belki de %60, %70'lere bile çıkıyordur. (K7)

Ülke kültüründe Türkiye birçok kültürün kesişim noktası olduğu için, arada kaldığını söyleyebilirim. Anadolu coğrafyası birçok kültüre ev sahipliği yapıyor. Bir yönden kozmopolitken bir yönden de kendinin ne olduğunu bilemeyen bir yer. Çünkü Avrupalı da değiliz, Asyalı da değiliz, Ortadoğulu da değiliz. Biraz arada kalmış gibiyiz. Ama bunun getirdiği bir güzellik de var. Bazı yönlerden seviyorum. Karadeniz kültürü için de seveni çok diyebilirim. Ama ben pek içine giremiyorum. Müziği, yeme içme kültürü... Kendi içinde güzel tabi ama ben çok dahil olamıyorum. Ailesel olarak değerlendirsek biraz kozmopolit büyüdüm diyebilirim. Bir yandan İç Anadolu kültürü bir yandan da Ege kültürü var. Babamın mesleğinden dolayı Türkiye'nin farklı yerlerinde de bulundum. Ama çocukluğumun büyük bir kısmı İzmir'de geçti orda büyüdüm. Bu nedenle biraz daha Ege kültürüne yakınım diyebilirim. Geldiğim kültür benim yaşamımda çok etkin değil. Zihinsel gelişimimizde aile etkisinden çok internetin etkisi daha fazla. İnternette edindiğimiz alt kültürler, bizim yaşam çerçevemizi daha farklı etkiledi. Yani ailemin ve genel olarak Türk kültürünün üzerimde etkisi var tabi ama internette edindiğim şeyler beni daha çok etkiledi. Kültürüm beni yarı yarıya yansıtıyor diyebilirim. Çünkü yurtdışına gittiğimde onlardan farklıyım ama internet sayesinde aynlaşıyorum. (K11)

Ailemin kültürü ile ben, açıkçası çok zıtım. Ben onlara hiç uymuyorum. Ailem Türk kültürüne sahip. Türk kültürüne bakınca hep dışarı ne der, dışarı ne yapar diye düşünür. Türk insanı için hep bir dışarı gözü vardır. Ben de bu dışarı gözü yok. En basit bir şey olsa dahi hep dışarıya göre hareket edilir. Aileme göre, Türk kültürüne göre ben biraz daha modern kalıyorum. Kültürüm benim hiç yansıtmıyor yani bir gram bile benzerliğim yok. (K24)

Katılımcıların içinde yaşadıkları, özelde aile ve genelde Türk kültürünü değerlendirirken, geleneksel, baskıcı, etkili aile kültürüyle çevrili ve farklılıklara kapalı yapısına yaptıkları vurguya benzer biçimde Türk ilişkilerinin hiyerarşiye dayalı şekilde, büyüklerin daha etkili olduğu, küçüklerin daha çok aile isteğine göre hareket ettiği kültür yapısı bir araştırmada vurgulanmaktadır. Aynı araştırmada Türk kültüründe bireysellikten çok toplulukçu özelliklerin etkisiyle birey

üzerinde gereğinden fazla koruyucu davranışların, bireysel yaşam alanını belirlemeyi engellediği belirtilmektedir (Tagay vd., 2016). Türk kültür yapısı ve insanının özellikle 1980'lerden sonra hızla değişim gösterdiğini vurgulayan başka bir araştırma, geleneksel Türk kültürü ve Batılı yaşam biçimlerinin bireyler üzerinde çatışmalı bir etki yarattığı vurgulanmaktadır (Aydemir, 2006: 210-212)

Kültürün, bireyin yaşamında en başından itibaren etkisi olduğu ve davranış, düşünme, yaşayış biçiminde etkin olduğu bulgusu, kültürün öğrenilen bir şey olmasıyla yakından ilişkilidir. Bireyler içinde doğdukları kültürün özelliklerini yaşam süreci içinde öğrenir ve buna göre bir eğilim gösterir. Bu yönden kültür, toplumsal olarak ortak paylaşılan alışkanlıklar, değerler, davranışlar ve tutumlardır (Güvenç, 1979: 103-104). Bireyler hangi ülkede yaşıyorlarsa oradaki kültürle çevrelenmişlerdir. İçinde bulundukları sosyal çevre, bireye düşünce, duygu ve davranış kalıplarını öğretmektedir. Bu anlamda bireylerin kolektif fenomeni olarak görülen kültür, birey için bir nevi zihinsel yazılım görevi görmektedir (Chau vd., 2002: 139). Bu anlamda, kültürlerine ister olumlu isterse eleştirel yaklaşımda olan katılımcıların, çoğunlukla yaşamlarında kültürlerinin etkili olduğunu ifade etmesi, kültürün birey üzerindeki etkisine dair görüşlerle benzer niteliktedir.

Katılımcı bireylerin %60'a yakını, kültürleri her ne kadar yaşamlarında etkin olsa da kendilerini yansıtmadığını dile getirerek, kültürlerinden ayrı durduklarını ifade etmişlerdir. Genelde gençler, kendilerini daha modern, daha açık fikirli ve farklılıklara açık olarak nitelendirmiş; bazıları kendilerinin kültürlerinin tam zıttı olarak net bir ayrıma gitmişlerdir. Katılımcıların kendilerini kültürlerinden farklı bulmaları bulgusunu desteler nitelikte, bireyler kendisinin kim olduğunu, hangi gruba ait olduğunu, nasıl bir kültüre sahip olduğunu bilmek ister. Tüm bu bilgileri başkaları ile olan iletişim ve etkileşimi sonucunda elde edebilmektedir. Zaman içinde birey belli bir kimlik edinir ancak aynı anda kendini temsil eden farklı kimliklere de sahiptir; tarihsel arka plandan gelen kültürel kimlikleri ya da vatandaşı olduğu devletteki resmi kimlikleri gibi. Bu noktada bireyler bazen siyasi yönden, bazen coğrafi ve bazen de küresel yönden kimlikleri arasında farklılaşma yaşayabilir (Güvenç, 1995: 6-7). Çalışma sonuçlarında görüldüğü gibi bireyler özellikle de genç bireyler kendi kimlikleri ve kültürel kimlikleri arasında farklılaşma hissi taşıyabilmektedir. Bu durum bazen küreselleşme etkisiyle, bazen ekonomik ve kültürel değişimler sonucu olabildiği gibi, bazen de iletişim ilişkileri sonucu oluşabilmektedir.

İçinde bulunulan kültüre dönük katılımcı görüşlerindeki en belirgin ayrım Trabzonlu katılımcılar ve diğerleri arasında görülmüştür. Trabzonlu katılımcıların kültürlerini değerlendirme biçimleri genelde olumlu olmuş, dışarıya yansıyan Trabzon görünümünün ardındaki pozitifliğe dikkat çekmişlerdir. Trabzonlu gençlerin kendilerini kültürlerine daha yakın buldukları ve kültürleri ile bağdaşımlarının daha yüksek olduğu bulgulanmıştır.

Bence Karadeniz kültürü, aslında yardımsever insanların olduğu bir kültür. Ama ara sıra asabi yanları da olabiliyor. Bence hayatımda kültürüm çok etkin, herkes için de öyledir diye düşünüyorum. Çünkü yetiştirilme tarzımız, aileden öğrendiklerimiz yaşamımızda çok etkin. Trabzon kültürünün beni yansıttığını düşünüyorum. Her Trabzonlu gibi ben de Trabzonlu olduğumu belli ederim yani. (K6)

Bizde aile kültürü baskındır. Yani oturmamız kalkmamız, büyüklere saygılı davranma alışkanlığımız halen vardır. Bazıları popüler kültüre uyup farklı davranıyor ama bizde hala aile kültürü geçerlidir. Ülkemize bakınca çok fazla popüler kültür kölesi diyebilirim. Kimse kendisi gibi davranmıyor. Bakıyor yanındaki nasıl, öyle olmaya çalışıyor. Ben Trabzonluyum. Kendi memleketim diye değil ama gerçekten olduğumuz gibiyiz. İnsanımız aynı şehri gibi. Hazırcevaptır, samimidir. Dışardan gelen insanlara biraz kaba görünüyor ama aslında insanımız, içinden nasıl geliyorsa öyle davrandığı için öyle görünüyor. Kültürüm benim yaşamımda etkin. Çünkü dışardan beni tanıyan kültürümün etkilerini de bende görüyor. Benimle iletişimleri buna göre oluyor ya da bana dair edinimlerini yine kültürümün izlerini görerek ediniyorlar. Kültürüm benim için önemli. Kültürüm beni çok yansıtıyor. Mesela benim konuşmam hemen verir burayı. Üslubumdan, nerden olduğumu anlıyorlar. Ne kadar İstanbul aksanıyla konuşsam da bir şekilde anlıyorlar hemen diyorlar sen Trabzonlu musun diye. (K14)

Trabzon insanının ve özelde gençlerinin şehirlerine olan sevgisi ve şehirleri ile olan bütünleşmesi başka araştırmalarda da benzer şekilde bulgulanmıştır. Bir araştırmada Trabzonlu gençlerin şehirlerinde aitlik ve anlam buldukları; kendilerini güvende hissettikleri ve yaşam denen olguyu yaşadıkları şehirde deneyimledikleri vurgulanmaktadır (Doğanay, 2019: 217-218). Trabzonlu bireylerin kendilerini ve yaşamlarını temsilen şehirlerine yaptıkları vurguya dikkat çeken başka bir araştırmada, Trabzonlu bireylerde biz duygusunun yoğun, şehre duyulan sevginin yüksek olduğu; insanının, kendini özgün ve farklı bulduğu belirtilmiştir (Sevinç, :289-291). Bulgularda görüldüğü gibi Trabzonlu katılımcıların çoğu, kendilerini şehirleri ile bütün, kültürleri ile biz duygusu içinde bulmuş; insanının biraz sinirli olsa da içten ve samimi olduğunu ve kültürlerinin kendilerini yansıttıklarını ifade etmişlerdir.

### **3.2.2. Gerçek Kültür ve Diğer Kültürler Arasındaki İlişki**

Bireylerin kültürlerine bakış açısını daha iyi anlamak adına kendi kültürü ve diğer kültürler arasındaki ilişkiye nasıl baktığı sorulan diğer sorudur. Bu anlamda Tablo 3'e göre katılımcıların yarısının, Türk kültürünü daha çok etkilenen bir kültür olarak değerlendirdikleri görülmektedir. Katılımcılar büyük çoğunlukla Batı kültürlerinden etkilenildiği ifade etmiş ve hem Batı hem de Doğu kültürlerinin etkileri sonucu Türk kültürünün arada kalma durumu yaşadığını belirtmişlerdir.

Bunun yanı sıra, bazı katılımcılar kültürler arası etkileşimin karşılıklı olduğunu belirtirken; Türk kültürünün etkileyen bir kültür olduğunu dile getiren katılımcıların demografik özelliklerine bakıldığında büyük çoğunluğunun lise mezunu oldukları görülmektedir.

Bence diğer ülkelerin bizim kültürümüz üzerinde daha çok etkisi var. Türk insanı biraz geri kalmış. Avrupa ülkelerinde mesela yeşilliklere kimse basmıyor, çöpü kimse yere atmıyor; bizde herkes sigara izmaritlerini yere atıyor. Mesela ayrıştırılabilir çöp kutularını kimse kullanmıyor, dikkat etmiyor. Yani herkes aslında yapması gerekeni biliyor ama yapmıyor. (K3)

Bence özellikle son zamanlarda etkilenen bir kültürüz. Doğudan gelen göçlerle bir etkilenme var. Aslında tarihsel süreçte de aynı. Öncesinde batıdan etkilenmişiz, şimdi de doğudan etkileniyoruz gibi. Biz etkiye daha açığız. Yani gelenler bizden etkileneceği yerde biz onlardan etkileniyoruz. (K9)

Bizim kültürümüz biraz daha sıkı ve insan yaşamını zorlaştıran bazı bakış açılarına sahip olduğu için daha rahat kültürlerden etkileniyoruz bence. Çünkü o kültürlerde insanlar daha rahat, daha özgür olabiliyorlar. Etkileniyoruz ama bir yandan gelenek de olduğu için arada kalmışlık oluyor. (K12)

Türk kültürü olarak etkilenen bir kültür yapımız var. Geçmişten beri birçok kültürden etkilendiğimiz noktalar var. Gerek Ortadoğu İslam kültürlerinden gerekse Avrupa batı kültüründen çoğunlukla etkileniyoruz. Zaten yaşamımıza baktığımızda bu etkileri görebiliriz. Hem İslam kültüründen hem Avrupa kültüründen hem de eski Türk kültürlerinden birçok etki görülebilir. Harmanlanmış bir kültür yapımız olduğunu söyleyebilirim. Biraz ortada kalan bir kültürümüz var. (K15)

Baktığımızda karşılıklı bir etkileşim olduğunu görebiliriz. Ama tarihten itibaren daha çok etkileyen bir kültür olduğumuzu düşünüyorum. Gittiğimiz yerlere de kültürümüzü taşıdığımızı düşünüyorum. (K18)

Gençler, tarihsel süreç içinde Türk kültürünün hem Batı hem de Doğu kültürlerinden etkilenecek birçok kültürün izlerini barındıran, harmanlanmış bir kültür olduğuna dikkat çekmişlerdir. Özellikle modernleşme ve dijital dünyanın küresel iletişiminin getirdiği yaşantılar sonucu Batı kültürlerinin daha çok Türk kültürünü etkilediği ve yavaş yavaş değiştirdiği vurgulanmıştır. Katılımcı görüşlerini destekler nitelikte batılı toplumların, Türkiye gibi ülkeler üzerindeki etkilerini inceleyen bir çalışmada vurgulananlar dikkat çekmektedir. Buna göre Batılı toplumlar kapitalizmin ileri aşamasında yaşayan ve sanal, hayali, simülatif bir yaşam tarzına sahiptir. Türkiye gibi ülkeler, tüketim ağıyla çevrelenmiş batılı toplumlara karşı etkiye açıktır. Türkiye, batılı toplumların yaşam tarzlarından sadece etkilenmekle kalmayıp aynı zamanda onların değerleri ile

yeniden biçimlenmektedir. Dünyanın değişim hızı, Türkiye'yi ve Türk kültürünü de etkilemektedir. Türkiye, geleneksel değerler ile edindiği yeni değerler arasında kalan bir görünüm sergilemektedir (Aydemir, 2006: 212).

Katılımcıların belirttiği, Türk kültürünün arada kaldığı, kolay etkilendiği ve tam olarak yeniliklere yetişemediği görüşleri göz önüne alındığında küreselleşme ile geçirilen deneyimin etkileri olduğu söylenebilir. Kùltürler, küresel iletişim ve değişim etkileri ile birlikte, baskın kùltürlere benzer yaşayış biçimleri ve davranış örüntüleri edinirler. Ancak her kùltür benzemeye çalıştığı kùltüre tam olarak benzeyemez ve ortaya ne benzer ne de benzer olmayan bir kùltür çıkar. Ancak baskın kùltürler, gittikçe homojenleşen bir dünya isteklerini tüm kùltürlere dayatmakta ve her yerde aynı davranış biçimleri, aynı konuşma, giyinme, yeme tarzları çıkarılarak küreselleşmiş bir kùltür oluşturulmaya çalışılmaktadır (Yaylagöl, 2006: 172).

Kùltürel değişimler, yenilik veya etkileşim gibi birçok biçimle gelmekte; kùltür yaşamdaki dönüşümlere uyum sağlamaya çalışan insan için çözüm yolu olmaktadır. Kùltürler, genelde dengeli bir çizgide devam etmektedirler ancak dünya ölçekli yaşanan değişimlere uyum sağlama potansiyeli de bulunmaktadır. Ancak bazı durumlarda değişim çok hızlı gerçekleşmekte ve kùltürün değişime uyum sağlama süreci zorlu olabilmektedir (Haviland vd., 2008: 740-741). Katılımcı görüşlerinde benzer şekilde diğer kùltürlerle etkileşim halinde bulunan Türk kùltürünün de değişimin hızına bazen uyum sağlayabildiği bazen de geri kalabildiği görülmüştür. Yaşanılan dünya, küresel düzlemde gerçekleşen kùltür alışverişi deneyimini beraberinde getirmektedir. Bireyler, yeni iletişim biçimleri ile diğer kùltürleri daha rahat öğrenebilmekte; kendi kùltürleri ile diğer kùltürleri bir arada değerlendirebilirken, kùltürler arası alışverişle de yaşamlarında bazı değişiklikleri yaşayabilmektedir. Bu anlamda kùltürler arası etkileşimin hiç olmadığı kadar arttığı dijital dünya düzeninde kùltürlerin birbirlerini hem olumlu hem de olumsuz birçok yönden etkilediği, karşılıklı etkileşim içinde oldukları söylenebilir.

Diğer kùltürlerle etkileşim bulgularında, Türk kùltürünün diğer kùltürleri etkilediğini dile getiren katılımcıların neredeyse hepsinin lise mezunu olması dikkat çekmiştir. Gençlerin kùltürler arası ilişkileri bu şekilde yorumlama nedeni olarak, kùltürlerini değerlendirme biçimlerine bakılmış ve çoğunlukla pozitif yönde değerlendirdikleri görülmüştür. Bu anlamda etkileyen bir kùltürleri olduğunu ifade etmelerinin ardında gençlerin kùltürlerine dönük olumlu bakış açısına sahip olduğu düşünülmektedir.

### 3.2.3. Gerçek Kültür ve Dijital Kültür Arasındaki İlişki

Kültür kapsamında katılımcıların dijital kültür ve gerçek kültür arasındaki süreci nasıl yorumladıkları sorulan bir diğer sorudur. Katılımcı gençlerin % 73'ü gerçek kültürün dijitalleştiğini dile getirmişlerdir. Özellikle günlük yaşamda birçok değişikliği getiren dijital kültürün, daha çok gençlere hitap ettiği ve hem olumlu hem de olumsuz etkileri olduğuna dönük fikirlerini olduğu Tablo 3'te görülmektedir. Katılımcılar, dijital kültürün getirdiği olumlu etkiler olarak, iletişimin, sosyalleşmenin ve gündemden haberdar olmanın kolaylaşmasını, daha açık fikirli olunmasını, bilgiye daha kolay ve her an ulaşılabilmesini belirtmişlerdir. Olumsuz etkiler olarak ise zorbalık, sanatta, dilde görülen değişim, yüz yüze samimi iletişimdeki azalma gibi etkiler belirtilmiştir.

Sosyal medyalarla yani TikTok, Twitter veya Instagram'da yabancıların kullandıkları şeyleri, yaptıkları şeyleri, sosyal hayatlarını gördükçe, Türk toplumu biz niye yapmıyoruz gibi bir düşünceye gidiyor. İster istemez etkilenip aynı şeyleri yapmaya başlıyorlar. Sonra doğu ülkeleri de bizden görüp yapmaya başlıyor. Yani batıdan doğuya doğru aktarıla aktarıla aynı davranış kalıpları devam ettiriliyor. (K5)

Son zamanlarda kültürümüz çok fazla dijitalleşti. İnsanlar kendilerini daha çok sosyal medya üzerinden ifade ediyorlar artık. Sosyal medya üzerinden başka bir karaktere bürünüp diğerine saldırılabiliyor. Hatta bu çok fazla olmaya başladı. Yani siber zorbalık gibi şeyler olduğunu söyleyebilirim. Sosyal medyada karşılaştığımız bu tür saldırılar gerçek kültürümüzde aslında çok fazla yoktu. Mesela sokakta oynardık, hani birbirimize biraz takılırdık. Ama şimdiki boyutlarda bir durum hiçbir zaman olmuyordu. Dijital ile birlikte saldırılar çok arttı. (K19)

Bence kültürümüz çok dijitalleşti. Mesela insanlar buluşma yerlerini uzaktan konuşarak ayarlıyorlar. Bu uzaktan konuşma sadece şehirden şehire değil, ülkeden ülkeye bile oluyor. İnsanlar konuşuyor sohbet ediyorlar. Ya da insanlar mutlu oldukları anları sosyal medyaya yansıtabiliyorlar. Sevdikleri bir şarkıyı istediği anda dinleyebiliyorlar. Ya da istediğin bir bilgiyi anında edebiliyorsun Google'la birlikte. Dijital, hayatımıza böyle şeyler kattı diyebilirim. Ben olumlu etkilediğini düşünüyorum. Hani herkes olumsuz etkiledi diyor ama şu anda kim ne öğrenmek istiyorsa hemen Google'a gidiyor, bir bilgi öğrenmek için hemen internete bakıyor. Yani ben olumlu katkıları olduğunu düşünüyorum. (K21)

Dijitalleşme ile sosyalleşme bayağı kolaylaştı. Gerçek yaşamda hani insanlar iletişim kurmakta zorlanabilir, gidip bir başkasına merhaba demeye bile çekinebilir. Ya da bir selam verse karşı taraf bu selamı alamayabilir. Ama şu an telefonla birlikte yani dijitalleşme ile birlikte insanlar çok rahat konuşabiliyorlar, sohbet edebiliyorlar. Dünyadaki her şeye artık ulaşabiliyoruz. Eskiden sadece televizyon vardı ve herkes o televizyonu başına oturuyordu. Herkes olan bitenden haberdar olmak için haberleri beklerdi. Şimdi öyle bir şeye gerek yok. Beklemeye gerek yok. Elinde telefon var,

bilmek istediğin her şeyi anında öğrenebiliyorsun. Yani orada başka kültürlerle bile yaşayabiliyorsun. (K24)

Katılımcıların büyük çoğunluğu, dijital kültürün gerçek kültürü etkilediğini düşünmektedir. Gençlerin dijital kültüre dönük fikirleri göz önüne alındığında, özellikle pratik yaşamda görülen değişimler, insanların dijitalde var olma biçimlerindeki dönüşümler, sosyalleşme ve iletişim biçimlerindeki farklılıklar öne çıkmaktadır. Gençler içinde bulundukları kültürün baskıcı ve farklılıklara kapalı yönlerinin dijitalle olumlu yönde değiştiğini vurgularken; özellikle anonim profillerle dijitalde oluşan zorbalığın arttığını ve günlük yaşamda olmayan birçok öğenin dijital kültürle birlikte yaşamlara, konuşma biçimlerine, davranış şekillerine olumsuz etkileri olduğunu düşünmektedir. Katılımcı gençler dijital kültürün ister olumlu isterse olumsuz etkileri olsun artık yaşamın bir parçası haline geldiğini dile getirmişlerdir.

Dijital kültür, yaşamı ve kültürü derinden etkilemekte; insan fikir ve davranışlarını öncesine göre net bir şekilde ayırmakta; yeni anlamlandırma ve yeni iletişim biçimlerini içermektedir (Gere, 2008: 16). Dijital kültürde öne çıkan unsurlar olarak insanlar ve kültürlerarası etkileşim, bilgi akışı, insan ve çevre ilişkisi, giderek artan iletişim sistemleri ve teknolojilerle birlikte daha da önemli hale gelmektedir. Dijitalde giderek artan ses yoğunluğu, nesneleri ve insanları daha çok birbirine bağlar hale getirmektedir (Gere, 2008: 80-81). İnternetin, insan yaşamına giderek daha fazla dahil olması birçok değişikliği beraberinde getirmektedir. Yerelden bağımsız olarak farklı iletişim biçimlerini deneyimlemek, aynı anda hem bireyselleşip hem de toplumsallaşmak ve kimlik görünümündeki değişkenlikler, sanalın hayatlara getirdiği değişimlerden bazılarıdır (Binark, 2007: 22-25). Görüldüğü üzere dijital kültürün, yaşam ve kültür üzerindeki etkileri, katılımcı görüşleri ile örtüşmektedir.

Katılımcıların dijitalin gerçek yaşama olumsuz etkisine dönük zorbalığa yaptıkları vurguya, başka çalışmalarda da karşılaşılmaktadır. Lise öğrencileri ile yapılan bir araştırmada, zorbalık yapma ve zorbalığa uğrama şeklinde iki yönlü zorbalık olduğu ve yabancı ülkelerde de benzer sonuçlar olduğu dile getirilmiştir. İnternet kullanımındaki sıklıkla zorbalık arasında bir bağ olduğu dile getirilmiştir (Erdur Baker ve Kavşut, 2007: 39-40). Başka bir araştırmada benzer şekilde gençler arasında hem zorbalık yapma hem de zorbalığa maruz kalma durumunun bulunduğu görülmektedir. Gençlerin yalnızlıktan kurtulmak ve sosyalleşme amaçlı kullandığı sosyal medya platformlarında zorbalıkla karşılaştıkları dile getirilmiştir (Özdemir ve Akar, 2011:619-621). Dijitalin günlük yaşam deneyimindeki olumsuz değişiklikleri kapsamında gençler için zorbalık konusunun önemli olduğu söylenebilir.

### 3.3. Sosyal Medya Pratiği ve Gerçek Kültürle İlişkisi

Araştırmanın ikinci alt amacı doğrultusunda katılımcılardan, sosyal medya kullanımlarının nasıl olduğuna, sosyal medyada etkileşimde olmaya nasıl baktıklarına ve sosyal medyanın kültüre etkisi için ne düşündüklerine dönük fikirleri alınmıştır. Elde edilen veriler aşağıdaki tabloda sunulduğu gibidir.

**Tablo 4 : Sosyal Medya Pratiği ve Gerçek Kültür**

|                                |                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sosyal Medya Kullanımı         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Eğlence, İletişim, Sosyalleşme Amaçlı Kullanım</li><li>• İyi Bir Kullanıcı Olma</li><li>• Fazla Zaman Geçirme</li><li>• Kültüre Dönük Paylaşımın Azlığı</li></ul>                          |
| Sosyal Medyada Etkileşim       | <ul style="list-style-type: none"><li>• İyi Bir Deneyim</li><li>• Yeni İnsanlarla Tanışma, Daha Rahat Sosyalleşebilme ve Düşünceleri İfade Edebilme</li><li>• Zorbalık ve Kıyaslama</li><li>• Yarı Yarıya Kültür Etkisi</li></ul>  |
| Sosyal Medyanın Kültüre Etkisi | <ul style="list-style-type: none"><li>• Hem Olumlu Hem Olumsuz Etki Olduğunu Düşünen Kişi Oranı: %57,6</li><li>• Olumsuz Etki Olduğunu Düşünen Kişi Oranı: %34,6</li><li>• Olumlu Etki Olduğunu Düşünen Kişi Oranı: %7,6</li></ul> |

#### 3.3.1. Sosyal Medya Kullanımı

Araştırmanın bir diğer önemli konusu olan sosyal medya kapsamında öncelikle bireylerin sosyal medya kullanım pratiği sorulmuştur. Sosyal medyanın, eğlence, iletişim, sosyalleşme, vakit geçirme ve haber edinimi amaçlı kullanıldığı Tablo 4'te görülmektedir. Az oranla iş amaçlı, gezilen yerleri veya sevilen şeyleri paylaşma amaçlı da kullanılmaktadır. Katılımcılar, bir kullanıcı olarak kendilerini değerlendirdiklerinde genelde iyi bir kullanıcı olduklarını ifade etmişlerdir. Ancak yarıya yakını sosyal medyada geçirdiği zamanın çok fazla olduğunu, bağımlılığa varacak düzeyde kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bireylerin %65'i kültüre dönük bir paylaşımda bulunmamaktadır.

Ben sosyal medyayı aşırı kullanıyorum. Tiktok ve Instagram'ı çok kullanıyorum. Özellikle reels ve Tiktok videolarını izliyorum. Kızlara özel tüyolar veriliyor; saç bakımı, yüz bakımı gibi. Bu tür konularla aşırı ilgileniyorum. Bence sosyal medya kullanılmalı. Ama bazı platformlar çok güzelken bazıları değil. Ben hiçbir platformda kültüreme dönük paylaşım yapmıyorum. (K3)

Ben vaktimi öldürmek için kullanıyorum. Genelde evde vakit geçirdiğim için eğlenmek amacıyla kullanıyorum. Bir şeyler izliyorum, bir şeyler okuyorum. Bence ortalamanın üstünde olan bir kullanıcıyım. Çünkü birçok internet kültürüne aşinayım, iyi biliyorum. Benim internete giriş yaşımda çok düşük olduğu için, yani on yaşında tanıştım internetle, birçok şeyi biliyorum. Ama 2010 öncesine dair pek bilmiyorum. Kullanmaya başladıktan sonra ise çok etkindim diyebilirim. Kültürüme dönük paylaşımlar çok da yapmıyorum. Bu konularda yorumlarım oluyor. Mesela bir gönderinin altında fikrimi belirtiyorum. Ama doğrudan kültürümle ilgili paylaşım yapmıyorum. (K11)

Ben gezdiğim yerleri paylaşıyorum daha çok. Biraz bağımlısı olduk diyebilirim. Instagram'ı çok kullanıyorum. Özellikle son zamanlarda kullanıcı olarak kendimi bağımlı buluyorum. Ben kültürüme dönük paylaşımlar çokça yaparım. Trabzonspor sevdalıları olduğumuz için sık sık paylaşıyorum. (K14)

Okulda ya da iş harici yaşamında geri kalan dönemlerde kendimi birazcık eğlendirmek için videolar falan izliyorum daha çok eğlence amaçlı kullanıyorum sosyal medyayı. Kişisel hiçbir bilgin yok çok fazla paylaşım yapmam. Biraz gizli kalmayı tercih ediyorum. Bu şekilde kullanmamın sebebi bir yünden platformlara çok güvenmemem diyebiliriz. Ama daha çok, sosyal medya kendimi kaptırmak istemiyorum açıkçası. 20'li yaşlarımdayım ve en üretken dönemlerimdeyim diyebilirim. O yüzden de kullanımı biraz kısıtlıyorum. Yani mesela çok takipçi olsa yani belli bir takipçi kitleniz olsa, biraz onların isteklerine göre, onları tatmin etmek için hareket etmeye başlıyorsunuz. Bir fotoğraf ya da story attığınızda hemen bir tepki bekliyorsunuz. Yani buna kaptırmak istemiyorum kendimi. (K23)

Sosyal medya kullanım amacı olarak eğlence, iletişim, sosyalleşme, vakit geçirme ve haber edinimine dönük bulgu sonucu ile sosyal medyada geçirilen zamanın çok fazla olması, kullanımların neredeyse bağımlılık düzeyinde olmasına dönük ortaya çıkan bulgu birçok araştırmayla benzerlik göstermektedir. Üniversite öğrencileri ile yapılan bir araştırmada, katılımcıların sosyal medyayı daha çok eğlence, iletişim, gündemi takip etme, mesajlaşma ve boş zaman etkinliği şeklinde kullandıkları görülmektedir. Sosyal medyada geçirilen sürenin artışı ile bağımlılığın da arttığı ortaya çıkan bir başka sonuçtur (Çömlekçi ve Başol, 2019: 183). Üniversite öğrencileri ile yapılan başka bir araştırmaya bakıldığında sosyal medya kullanım amacı olarak eğlenme ve rahatlama ortaya çıkmakta, katılımcıların her gün sosyal medyaya girdikleri ve uzun süre vakit geçirdikleri görülmektedir (Küçükali, 2016: 542-544). Benzer sonuçlara ulaşan başka bir araştırmada sosyal medyada geçirilen sürenin fazla olduğu, kadın katılımcıların erkeklere oranla daha fazla kullanım sergiledikleri görülmektedir. Araştırmanın incelediği sosyal medya platformunu kullanım temelinde merak ve eğlence olduğu ortaya çıkan sonuçlardandır (Odacı ve Gökalp, 2020: 568-570). Katılımcı gençlerin büyük bir çoğunluğu doğdukları andan itibaren yeni iletişim araçlarıyla çevrili bir dünyada yaşamaktadırlar. Sosyal medya platformları bireylerin sosyalleşip iletişim kurduğu yeni sosyal alanlardır. Bu anlamda gençlerin sosyal medya platformlarında fazla zaman geçirmelerinin olağan

bir durum olduđu düşünölmektedir. Ancak bağımlılık düzeyinde zamanlarının çoğunu orda geçirmeleri, gençler adına endişe verici bir durum olarak ortaya çıkmaktadır.

Dünya geneli sosyal medya kullanım amacına bakıldığında bazı araştırmalar benzer sonuçlara ulaşırken bazı araştırmalarda kültürel farklılıklar vurgulanmaktadır. Chau ve arkadaşlarının (2002: 140) yaptığı araştırmada internet kullanımının kültürler arası değişimine dikkat çekilmiştir. Amerikalı lisans öğrencilerinin bilgi ve e-ticaret amaçlı bir kullanım sergilediğı, Hong Konglu öğrencilerin ise daha çok sosyal iletişim ve hobi amaçlı kullandığı araştırma sonuçlarındandır. İnsanların sosyal medya kullanım nedenini araştıran başka bir araştırmada on sonuca ulaşılmış olup şu şekilde sıralama yapılmıştır: sosyal etkileşim, bilgi arama, zaman geçirme, eğlence, rahatlama, iletişimsel sağlama, fikir ifade etme, kolaylık sağlama, bilgi paylaşımı ve başkalarını gözetleme, izleme (Whiting ve Williams, 2013: 367-368). Sosyal medyanın kullanım amacında kültürel etkilerin bulunduğu görölmekle birlikte birçok noktada benzer kullanım süreçlerine de rastlanmaktadır. Bu anlamda sosyal medya platformlarının kullanım amacında yaşanan yerden bağımsız olarak, küresel ve yerel ölçekte benzerlik gösterme sebebinin, sosyal medya platformlarının sunduğı etkinlik çerçevesinin belli bir davranış biçimine yönlendirmeye dönük olması ve edinilecek deneyimlerin farklı örüntüleri yaşamaya yöneltmediğı düşünölmektedir.

Katılımcıların bazıları sosyal medyada çok fazla kişisel bilgi paylaşmadıklarını, daha gizli kalmayı tercih ettikleri bir kullanım sergilendiklerini ifade etmişlerdir. Bu durumun nedeni olarak bazıları sosyal medya platformlarına tam anlamıyla güvenmediklerini, bazıları özel yaşamlarını orada göstermek istemediklerini, bazıları da kendini çok fazla oraya kaptırmak istemediklerini belirtmişlerdir. Sosyal medyaya güven konusunda diğer araştırmalara bakıldığında destekler sonuçlarla karşılaşmaktadır. Üniversite öğrencileri ile yapılan araştırmalarda sosyal medyada geçirilen sürenin fazlalığı öne çıkarken, platformlara olan güvenin az olduğı görölmektedir (Balcı ve Gölcü, 2020: 132). Sosyal medyaya güveni birçok değişkenle birlikte ele alan başka bir araştırmada sosyal medyanın günlük yaşam için önemli olduğı, geçirilen sürenin fazlalığı ve tanınan, bilinen kişilerle yakın çevredeki kişilerin paylaşımlarına daha çok güvenildiğı görölmektedir (Yaşar ve Uğurhan, 2021: 46-47). Katılımcıların çoğunun kendini iyi bir sosyal medya kullanıcısı olarak görmesi, bilinçli kullanıma dönük avantajlar arasında değerlendirilebilir. Geçirdikleri olumsuz deneyimlere karşı iyi bir kullanıcı olmaları, bireysel koruma açısından değerli görölmektedir.

Bulgular sonucu dikkat çeken bir diğer sonuç, katılımcıların büyük bir çoğunluğu kültürüne dönük paylaşım yapmadığı, daha bireysel bir kullanım tercih ettikleridir. Ancak kültürlerine dönük paylaşım yaptıklarını ifade eden katılımcılara bakıldığında daha çok Trabzonlu gençlerle karşılaşmaktadır. Kùltürler ilgili yukarıdaki bulgularda belirtilen durum burada da kendini göstermekte, Trabzonlu gençler kültürleri ile kendilerini yakın bulmakta, sosyal medyada bunu paylaşmaktan çekinmemektedirler.

### 3.3.2. Sosyal Medya Etkileşimi

Sosyal medyada etkileşimde olmanın nasıl bir şey olduğu konusunda katılımcılara iletilen soru sonucunda, etkileşimde olmanın genel olarak iyi bir şey olduğu ortaya çıkmıştır. Bireyler sosyal medyadaki etkileşimleri ile yeni insanlarla tanışabilme, eğlenceyi paylaşabilme, daha rahat arkadaş edinip sosyalleşebilme, fikirlerini belirtebilme imkânı bulmaktadırlar. Tablo 4'e göre sosyal medyada etkileşimde olmanın iyi olduğu düşünülse de sosyal medyadaki etkileşimlerin bazen olumsuz sonuçları olduğu da belirtilmiştir. Kendine dönük olumsuz bakış açısı oluşabilmesi, karşı tarafın gerçek kişiliğinden şüphe duyma, zorbalık ve nefret söylemlerinin yaygınlaşabilmesi gibi olumsuz etkiler olduğu bulgulanmıştır. Sosyal medyadaki kültürün etkisine dönük katılımcıların fikirleri eşit oranda dağılım göstermiş, yarısı kültürün etkileşimlerde etkisi olmadığını belirtirken, yarısı kültürün etkisi olduğunu dile getirmiştir.

Mesela beni mutlu eden, güldüren bir video izliyorum, arkadaşşıma gönderiyorum sen de izle diye. Ya da beni etkileyen videolar izliyorum, ders çıkarıyorum diyelim. Arkadaşlarıma da atıyorum ki belki o da bir şey çıkarır, işine yarar, kendini iyi hisseder diye. Yani ortak bir duygu oluşturuyoruz böylece. Düşüncelerimiz, duygularımızı ortak paylaşabiliyoruz. Kültürle alakalı bir durum yok orda. Daha çok kişisel bir paylaşım var. Mesela gerçekte daha özgüvensiz olduğumuz anlar olabiliyor. Sonra sosyal medyada bir kişiyi izliyoruz. Bakıyoruz ki o da aynı şeyleri yaşamış. O zaman "Aa sadece ben değilmişim" diyebiliyoruz. Kendimizi daha iyi hissedebiliyoruz. Ya da vakit geçirebileceğimiz bir alan oluşuyor. Yeni insanları görme, tanıma imkânı sağlıyor. Belki hiç gidemeyeceğin yerleri keşfedebiliyorsun. Ama bunun yanında olumsuz etkileri de var. Mesela bazıları çok zengin oluyor, parayı hiç düşünmeyen, dert etmeyen insanlar oluyor. Senden daha iyi şartlarda yaşayan insanlar oluyor. O zaman düşünüyorsun "Neden ben onlar gibi değilim?" İster istemez kıyaslama yapıyoruz. (K4)

Etkileşimin olumlu yönleri de var olumsuz yönlerde ama bana göre olumsuz yönleri biraz daha fazla. Çünkü orada milyonlarca kişi var ve hiçbirini tam olarak tanıımıyorsunuz. Kültürümüz iletişimimizde tabii ki etkili. Kültürümüzün bizde çok fazla etkisi olduğu için ister istemez karşı taraftaki etkileşimimizde de izleri görülür. (K18)

Sosyal medyada oyun oynuyorum, YouTube'dan video izliyorum. Etkileşimde olmak benim için iyi bir şey çünkü ben eskiden daha kapalıyım. Artık daha açık fikirli olduğumu düşünüyorum. Bu şekilde beni olumlu etkilerini düşünüyorum. Benim etkileşimlerimde kültürümün çok da etkisi yok, daha bireysel diyebilirim. Yani orada kültürümün kabullenmeyeceği şeyleri bile ben kabullenebiliyorum. Bu nedenle kültür beni etkilemiyor, biraz daha bireysel bakıyorum. (K20)

Etkileşimde olmak iyi bir şey. Orada günlük hayatımızda olduğundan daha rahat sosyalleşebiliyoruz ya da daha fazla kişiyle konuşabiliyoruz. Sosyalleşebilme konusunda biraz daha iyi diyebilirim. Günlük hayatta bazen biriyle konuşmak, sohbet etmek mümkün

olmayabiliyor. Ama sosyal medyada iki saniyede, iki dakikada iletişim kurabiliyorsun, konuşabiliyorsun. Etkileşimlerimizde kültürümüzün etkisi muhakkak vardır. (K25)

Sosyal medyada etkileşimde olmaya dönük katılımcıların olumlu bir bakış açısı bulunmaktadır. Bireylerin büyük çoğunluğu sosyal medya platformlarının mekânsal uzaklığı ortadan kaldırmasına vurgu yaparak çok farklı yerlerdeki yeni insanlarla tanışabilme imkânı bulduklarını dile getirmişlerdir. Sosyal medyanın zaman ve mekân kısıtlamasını ortadan kaldırması, günün her anında ve her alanda kullanım imkânı sunması, maddesel sınırların ortadan kalktığı yeni alanlar oluşturması (Binark, 2007: 32), katılımcı görüşlerinde görülmektedir. Katılımcı gençlerin gerçek yaşamda sosyalleşme konusundaki endişelerinin ve iletişimi başlatma ve sürdürmeye dönük yaşadıkları zorlukların, dijital platformlarda azaldığı, bazen de tamamen ortadan kalktığı görülmektedir. Orada kendilerini daha rahat hissetmekte, diğerleri ile daha kolay iletişim kurabilmektedirler. Sosyal medyanın olumlu etkilerine dönük bulguları destekler şekilde bir çalışmada, yüz yüze iletişim problemi yaşayan ve düşük özgüvene sahip bireyler için sosyal medya iletişiminin yeni bir çevre oluşturduğu dile getirilmiştir (Balcı ve Gölcü, 2020: 139). Başka bir çalışmada, bireylerin fiziksel olarak bulundukları yerden dünyanın çok farklı yerlerinde olan biteni öğrenebildiği, aynı anda hem üreten hem de tüketen konumunu aldığı, kişisel yaşamıyla ilgili birçok durumunun paylaşabildiği, yeni bilgiler edinebildiği ve tutum ve davranışlarında farklılıklara yer açabildiği ifade edilmiştir (Uluç ve Yarcı, 2017: 91).

Katılımcılar etkileşimlerin genelde olumlu olduğunu vurgularken bazen etkileşimlerle olumsuz deneyimler geçirebildiklerini ifade etmişlerdir. Bireylerin sosyal medya platformlarında çok zaman geçirdiği göz önüne alındığında, çok fazla etkileşimde olmanın bir süre sonra kendilerini yorabildiğini, enerjilerini tüketebildiğini belirtmişlerdir. Anonim dijital profillerin getirdiği rahatlıkla zorbalığa, eleştiriye açık kalabildiklerini, nefretin çok hızlı yayılabildiğini dile getirmişlerdir. Yaşamlarını, kendilerini başka yaşamlar ve insanlarla kıyaslama yapmaya iterek olumsuz duygulara yönlendirmesi sosyal medya etkileşimlerinin bir diğer olumsuz etkisi olarak ortaya çıkmaktadır. Bulgulara benzer şekilde Facebook özelinde yapılan bir araştırmada, olumsuz etkiler kapsamında güvenlikle ilgili problemleri içermesi, zamanın çoğunu alan bir etkinlik haline gelmesi, gerçek olmayan ancak gerçekmiş hissi yaratan ilişkiler yaratması, saygının olmadığı bir sosyallik getirmesi ifade edilmiştir (Duran Okur ve Özkul, 2015: 229). Başka bir çalışmada iletişim alanındaki olumlu değişimlerin etkileşimi yükselttiği, ifade özgürlüğünü arttırdığı, bilgi alışverişini kolaylaştırdığı ve bireyleri sadece izleyen konumundan katılımcı konuma geçirdiği belirtilmiştir. Aynı çalışmada olumlu özelliklerin yanında gelen olumsuz etkilere de dikkat çekilmiş, saygı unsurunun ortadan kalktığı bir iletişim ağının ortaya çıktığı, ötekileştirme yapıldığı ve saldırganca nefret ifadelerinin çok rahat biçimde dijitalde yer edindiği belirtilmiştir (Öztekin, 2015:929).

Katılımcı görüşleri ve literatürdeki çalışmalar dikkate alındığında sosyal medya etkileşimlerinin hem iyi hem de kötü yönleri ile bireyi çevrelemesinin, gençleri çelişkide bırakan bir duruma götürdüğü söylenebilir. Gençler bir yandan yeni insanlarla tanışmak, daha rahat sosyalleşmek, farklı fikirlerle tanışmak gibi olumlu yaşantıları deneyimlerken; zorbalık, kıyaslama, özgüvende düşüş gibi olumsuz fenomenleri de deneyimlemek zorunda kalmaktadırlar. Her çelişki gibi sosyal medya etkilerinin yarattığı çelişkinin de bireyin sosyo-psikolojisine iyi gelmediği düşünülürse, gerekli önlemlerin hem bireysel hem de toplumsal olarak alınması gerektiği söylenebilir.

### 3.3.3. Sosyal Medyanın Kültüre Etkisi

Katılımcıların sosyal medya ve kültür arasındaki ilişkiye dair görüşlerini almak amacıyla sosyal medyanın kültür üzerinde etkilerine dönük görüşleri alınmıştır. Bulgular sonucunda katılımcıların hepsi sosyal medyanın, kültürü etkilediğini dile getirmiştir. Tablo 4'e göre hem olumlu hem de olumsuz etkilerin bulunduğunu düşünen katılımcıların oranı %57,6 iken, olumsuz etkilediğini düşünen katılımcı oranı %34,6, olumlu etkilediğini düşünen katılımcı oranı ise %7,6'dır. Gençlerin orada kendilerini daha rahat hissetmeleri, iletişim kurmanın kolaylığı ve farklı kültürleri tanıma imkânı, sosyal medyanın olumlu etkileri kapsamında öne çıkmıştır. Olduğundan çok farklı görünme, başka hayatlara özenme, her an paylaşım yapma dürtüsü gibi durumlar olumsuz etkiler kapsamında değerlendirilmiştir. Katılımların %65,3'ü gerçek kültürle sosyal medya kültürünün örtüşmediğini, çok farklı olduklarını dile getirmiştir. Geri kalan katılımcılar, bazı noktalarda örtüşme olduğunu bazı noktalarda ise örtüşme olmadığını ifade etmiştir. Tamamen örtüştüğünü belirten hiçbir kullanıcı bulunmamaktadır.

Sosyal medyanın kültürümüzü etkilediğini düşünüyorum. Bence olumlu yönden de etkiliyor, olumsuz yönden de. Mesela insanlar bir video izliyor ve onu kendi hayatına yansıtıyor. Tabi eğer izlediği olumsuzsa o da yansıyabiliyor. Bu yüzden daha çok olumlu etkileşim olmalı. Yani paylaşılan şeyler önemli. Bizim kültürümüz ile sosyal medya hiç örtüşmüyor. Sosyal medya, istediğimiz şeyleri rahatça yapabildiğimiz bir yerken, kültürümüz ise daha kısıtlayıcı bir yer. Mesela beğendiğim kıyafetleri alıp giyme konusunda bir baskı var. Büyüklerin bir ağırlığı var ve gençler olarak rahat olamıyoruz. Ama sosyal medya gençlerin daha rahat olduğu bir yer. (K2)

Dijitalde başka kültürleri gördüğümüzde kendi kültürümüzün iyi tarafını da kötü tarafını da görebiliyoruz. İster istemez karşılaştırma yapabiliyoruz. Kendi kültürümüzün iyi yönleri görünce çok hoşuma gidiyor. Ama başkalarında daha iyilerini görünce insan biraz garip oluyor. Kültürümüzle sosyal medya birbirine çok benzemiyor. %40 belki, o bile fazla. Biz çok fazla dijitalleşmemişiz. Sosyal medyaya bakınca ise tamamen dijital bir ortam. (K10)

Etkiliyor. Bence olumsuz etkiliyor. Mesela TikTok olmasa biz teyzelerin amcaların tuhaf hallerini görmeyecektik. Biz normalde o yaşta evde oturduklarını düşünüyorken, onlar çok tuhaf davranışlar yapıp TikTok'a atıyorlar. Hani biz onları geleneklerimize göre saygı duyulacak insanlar olarak görüyorduk. Ama karşımıza çıkan manzaralar çok da hoş değil. Sosyal medya kültürü ve bizim kültürümüz çok farklı, %40 benzerler belki. Bizim gibi geleneksel kültürlerde olmayan şeyler atılıyor oraya yani insanlar en mahrem konuları bile paylaşıyorlar. (K12)

Sosyal medyanın olumlu yanı insanlar diğer kültürleri daha net görebildi. Ama insanımızın özenti durumu fazlaşması, bazı kesimlerin kendini daha üst görmesi ya da zorbalığın artması gibi olumsuz yönleri de var. Geneline baktığında %80'i %90'ı kendini olduğu gibi orada sunmuyor. Gerçekle orada çok farklı görüntülerle karşılaşıyoruz. (K22)

Katılımcıların hepsinin sosyal medyanın kültürü etkilediğini düşünmesi, sosyal medya platformlarının geniş ölçekteki etkisine örnek teşkil etmektedir. Sosyal medyanın olumlu ve olumsuz etkileri olduğunu düşünen gençler, bu durumun daha çok kullanıma bağlı olarak geliştiğini vurgulamaktadır. Kullanıcının karşılaştığı görüntüler, videolar ve içerikler eğer olumlu ise olumlu etkilerin olacağını; olumsuz, negatif ise olumsuz etkilerin olacağını belirtilmektedir. Bu anlamda bireylerin karşılaştıkları uyarıcıların ne olduğu ve nasıl bir etkiye sahip olduğu önemli görünmektedir. Olumlu etkiler kapsamında gençlerin daha rahat iletişim ve sosyalleşme imkânı bulması, farklı kültürleri tanıma, fikrî olarak farklı görüşlere karşı daha açık ve anlayışlı olabilmektedir. Olumsuz olarak da sosyal medyada olduğundan daha farklı biriyim gibi davranma, başka yaşamlara özenme, yüz yüze iletişim olmadığından samimi ilişkilerin azalması ifade edilmiştir. Katılımcı görüşlerini destekler nitelikte dijital yaşamın kültürle ilişkisine dönük dijitalin, imkanlar ve olumsuz ihtimalleri aynı anda taşıdığını dile getiren bir çalışmada dijitalin özellikle gelişmiş ülkelerde hayat standartlarını yükselttiği; sağlık, eğitim, alışveriş gibi birçok alanda olumlu gelişmeler oluşturduğu dile getirilmiştir. Aynı çalışmada bu faydaların yanında gelen riskler de değerlendirilmiş, güvenlikle ilgili sorunlar olduğunu ifade edilmiştir. Bireylerin yaşamlarına dönük korumanın azlığı, bireyleri etkilere daha açık hale getirmektedir. Birer sayıya dönüşen bireyler, artık gerçek ve yapay arasındaki çizgiyi görememekte, sonu gelmeyen ve emin olamadıkları birçok gerçeğe karşılaşmaktadırlar (Ünal ve Koçak, 2023: 2125-2126). Dijital kültür artık yaşamın her yerine yayılmış ve geniş ölçekli yapısıyla gerçek kültürü, bireyi, bireyin fikirlerini ve anlam yolculuğunu değiştirmektedir. Değişen kültür dönüşmekte, bireyin edindiği yer farklılaşmakta hem birey hem kültür yeniden üretilmektedir. Gerçek kültürde göz ardı edilemeyecek etkilerle, bireyler gerçek kültürlerinden tamamen farklı bir kültür oluşturabilme niteliğini ellerinde tutmaktadırlar (Koç, 2022: 509-511).

Bulgular sonucu ortaya çıkan gerçek kültür ve sosyal medya kültürünün birbiri ile örtüşmediği fikrinin nedeni olarak sosyal medyanın daha çok batı merkezli bir yapıyla ortaya çıkması ve daha

modern bir ortam olması dile getirilmiştir. Gençler, kendi kültürlerinin sosyal medya kültürüne göre, eski, yaşlı ve geleneksel kaldığını bu nedenle de dijitalle tam olarak ayak uydurulamadığını düşünmektedirler. Katılımcı görüşlerine benzer şekilde sosyal medya platformlarını değerlendiren bir çalışmada, dijital dünyanın sayılar, etkileşim, aynı anda birçok yerde olma gibi özellikleri barındırdığını ve her gün daha çok toplumla ilişki içine girdiği dile getirilmektedir. Sosyal medya platformları anlamın yenden üretildiği yerler olarak yeni ilişki tarzlarına ve değişen ilişki içeriklerine alan açmaktadır. Bireyselliği ön plana çıkaran ve bireyselleşme ile sanal toplumsal ilişkiler içine girilmesine imkân tanıyan sosyal medya platformları post modern söyleme sahip bir yapıda bulunmaktadır (Göker ve Keskin, 2015, 862-863). Dijital kültür, sosyal ağlar, bilgisayar ortamları vb. modern dünyanın belirlediği toplumsal düzeni betimlemektedir. Dijitalle birleşmiş yeni kültür, insan yaşamında yeni simgeleri, yeni ilişki biçimlerini, yeni anlam mekanizmalarını beraberinde getirmektedir (Uluç ve Yarcı, 2017: 93). Dijital kültür ve sosyal ağların, modern dünyadan çıktığı ve modern dünya prensiplerine hakim bir işleyiş sergilediği göz önüne alınırsa, daha geleneksel ve eski yaşam biçimlerine sahip toplumlar için uyum sağlamada zorluk yaşayabilecekleri ve bunun sonucunda farklı toplumsal etkiler olabileceği söylenebilir. Özellikle gençler, içinde bulundukları kültürü değerlendirirken dijital dünyanın isteklerini, beklentilerini dikkate almakta ve sanal dünya ekseninde görüşlerin belirlemektedirler. Bu anlamda toplumların yeniliklere kapalı kalmayıp, çağa ayak uydurmaları önemli görünmektedir.

Katılımcı görüşleri ve ilgili literatür göz önüne alındığında, dijital dünyanın getirdiği yeniliklerden olan sosyal medya ortamlarının kaçınılmaz olarak bireylere ve kültürlere etki ettiği görülmektedir. Kültürde yaşanan değişimler kapsamında, başka yaşamlara özenme ve bunun sonucunda kendini olduğundan farklı gösterme davranışı, dijitalde simüle edilmiş yaşamların varlığını destekler niteliktedir. Bireyler kendilerine simüle bir kültür ve yaşam üretip sosyal medyalarında bu yaşamı sunabilmektedir. Dijitalde gerçek ve sahte ayrımını yapmanın zorluğu, gerçeğin yeniden üretimi ve simülasyonun kültür ve birey üzerindeki etkisi (Güzel, 2016: 90-91; Koç, 2022: 511; Kuş, 2021: 253; Sayar ve Özmen, 2022: 330; Türk ve Darı, 2022: 286-288; Türk vd., 2022: 326; Uzun ve Aydın, 2012: 267; Ünal ve Koçak, 2023: 2126), yaşam, anlam, toplum, ilişkiler bağlamında keskin dönüşümleri beraberinde getirmektedir. Bir nesneye dönüştürülen kültür, Baudrillard'ın deyimiyle bir müzeye dönüştürülerek, canlıyken cansız bir madde gibi gösterime çevrilmesi ile simüle edilmektedir. Canlılığını yitiren kültürün yeniden canlılığına kavuşturulması gerekliliği, simülasyon ile gerçekleştirilmiş, gerçeğin sanrısı simgelerle yaşamdaki yerini almıştır (Baudrillard, 2016a: 22-23). Dijitalin hem bireyi hem de kültürü değiştirdiği, gerçekliği saydamlaştırdığı ve kaçınılmaz bir dünya yarattığı söylenebilir.

### 3.4. Dijital Avatar ve Benlik Sunumu

Araştırmanın üçüncü alt problemi doğrultusunda katılımcılardan, sosyal medyadaki benlik sunumlarının nasıl olduğu, dijital avatar seçimleri ve avatarlarının özelliklerinin neler olduğu, benlik sunumunda dikkate alınan özelliklerin ne olduğu, dijital avatarın bireye ve yaşamına nasıl etkisi olduğu ve sosyal medyanın benlik sunumunda yönlendirmesi olup olmadığına dair görüşleri alınmıştır. Elde edilen veriler aşağıdaki tabloda sunulduğu gibidir.

**Tablo 5: Dijital Avatar ve Benlik Sunumu**

|                                               |                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sosyal Medyada Dijital Avatarla Benlik Sunumu | <ul style="list-style-type: none"><li>• Gerçekte ve Dijitalde Aynı Olma</li><li>• Daha Rahat, Eğlenceli ve Sosyal Olabilme</li><li>• Kendine Benzeyen Avatar Kullanma</li></ul>    |
| Benlik Sunumunda Dikkate Alınan Özellikler    | <ul style="list-style-type: none"><li>• Olumlu Bir Katkıda Bulunma</li><li>• Kendi Düşünceleri veya Diğerlerinin Beğenileri</li><li>• Yadırgayıcı Davranıştan Korunma</li></ul>    |
| Dijital Avatarın Bireye Etkisi                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bireyi Temsil Etme</li><li>• Güven Sağlama</li><li>• Bilinmezlik</li><li>• Eğlenceli Olma</li><li>• Daha Çok Sanalda Etkili Olma</li></ul> |
| Sosyal Medyanın Yönlendirmesi                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tüketim, Beğeni, Trendler, Fikirler ve Popüler Olanlara Dönük Yönlendirme Bulunması</li><li>• Farklı Koruma Yöntemleri</li></ul>           |

#### 3.4.1. Sosyal Medyada Dijital Avatarla Benlik Sunumu

Araştırmanın ana konularından biri olan dijital avatar ile benlik sunumu deneyiminin nasıl olduğunu belirlemek adına öncelikle katılımcılardan dijitaldeki kendilerini, dijital avatarlarını anlatmaları istenmiş, ardından avatarlarının kendilerine ne kadar benzediği sorulmuştur. Katılımcıların dijitaldeki benlik sunumlarına dönük farklı görüşleri bulunmakla beraber, genel olarak öne çıkan sunum biçimlerine bakıldığında, bazılarının gerçekte nasılsa dijitalde de aynı, bazılarının gerçekte olduğundan daha rahat, eğlenceli ve fikirlerini kolayca ifade edebilen, bazılarının da daha güzel yönlerini paylaşan şeklinde ayrıştıkları Tablo 5'te görülmektedir. Bazı katılımcılar ise kendilerini gerçekteki hallerinden daha farklı sunarak bazı değişiklikler yaptıklarını ifade etmişlerdir.

Katılımcıların %40'a yakını dijital avatarının kendini temsil ettiğini, kendinin dijitaldeki bir yansıması olduğunu belirtirken; aynı oranda katılımcı, dijital avatarının kendine benzer olduğunu, bir nevi dijitaldeki emojisi olduğunu ifade etmiştir. Diğer katılımcılar ise beğenilerine ve sevdikleri

şeylere göre avatarlarını oluşturduklarını dile getirmişlerdir. Dijital avatarların, katılımcılara benzerlik ortalaması %72,4 oranındadır. Bazıları karakter ve kişilik olarak benzer olduğunu vurgularken, bazıları da fiziksel olarak benzerliğine dikkat çekmişlerdir.

Ben; Okey, Weplay oynuyorum. Orda kullandığım avatarda isim olarak sıradan bir şey seçiyorum. Yani isim olarak Güneş, Deniz Yıldızı ya da Deniz Esintisini kullandım. Avatarımı seçerken ben kız olduğum için kız avatari seçtim. Ben kapalı olduğum için orda da yine avatarımı kapalı yaptım. Yani bana benzeyen bir avatar belirliyorum. %80-90 benziyor. Kendi fotoğrafımı koymuyorum. Mesela Snapchat'te avatarımı daha da özelleştirebiliyorum. Yani ten rengini, saç rengini, kıyafetini belirleyebiliyorum. Snapchat'te bana benzeyen avatar kullanıyorum. TikTok'ta kendi fotoğrafımı koymuyorum, beyaz bir profil resmim var. Adımı da yazmıyorum. Yani bazıları “sen bot musun” diyor, hayır o benim sayfam ama fotoğrafımı koymak istemiyorum. (K3)

Gerçekte nasılsam orda da öyleyimdir. Şakacı, neşeliyim. Tek fark bir tık daha fazladır yani şakacılığım, neşem. Avatarımı kendime benzetmeye çalışırım. Mesela Snapchat'te olabildiğince bana benzemesi için uğraştım. Tabi uygulamanın sundukları çerçevesinde ne kadar benzediye. Yani %50 falan benzedi. Ama oyunlarda kullandığım avatarlar çok başka oluyor. Daha fantastik bir şey olmasını isterim. Ona göre bir avatar belirliyorum. Nickname olarak sosyal medyada görüp beğendiğim bir ismi koydum. (K8)

Burada nasılsam orda da öyleyim. Sadece biraz daha estetik hale getiriyorum. Avatarımda da ben gerçekte tesettürlüyüm, orda açık avatar kullanıyorum. Çünkü kendime daha çok benzetebiliyorum. Tesettürlüleri kendime benzetemiyorum, hoşuma gitmiyorlar. Kim fark edecek zaten diyorum, açık avatar seçiyorum. Açık avatar daha çok hoşuma gidiyor, beni daha iyi yansıttığını düşünüyorum. Avatarım bana orta derece benziyor. (K14)

Daha çok kötü yönlerimizi değil de iyi yönlerimizi yansıttığımız bir avataramızı sunuyoruz orada. Herkes gibi ben de bunu yapıyorum. Kimi için saç rengi iyidir, kimi için burnu, kimi için kulakları... İyi yönlerimiz neyse avataramıza da onu yansıtırız. Orada beni tanısanız bu şekilde görürsünüz. Benim avatarım düz biri diyebilirim. Çok ayrıntıya girmeden saçım nasılsa öyle, kendim nasılsam öyle yapıyorum, kendime benzetmeye çalışıyorum. %60-70 bana beziyor diyebilirim. Nicknamede kendi adımda küçük oynamalar yaparak oluşturduğum ismi kullanmayı tercih ediyorum. (K17)

Ben dijitalde çok da bir şeyleri değiştirmiyorum ama bazen olmadığım biri gibi de davrandığım oluyordur. Arkadaş edinmek için illaki ufak tefek değişiklikler yapıyorumdur yani. Bunlar yalan değil ama belki olduğumdan daha farklı davrandığım olabiliyordur. Karakterimi daha farklı göstererek ya da değiştirerek davranıyorumdur. Aslında bence herkes de böyle yapıyordur. Ben avatarımı kendime benzetmiyorum. Kendimde sevmediğim şeyleri seveceğim şekilde tasarlıyorum. Mesela gerçekte saçlarım renkli, orada da renkli saçlar kullanıyorum, belki farklı

renkleri tercih edebiliyorum. Ten rengimi mesela sevmiyorsam farklı ten renkleri kullanabiliyorum. Yani yine olabilecek, gerçekte yapılabilecek şeyler ama benim yapmadığım şeyleri avatarımda yapıyorum. Ama avatarım bana %40 benziyor, hani ona baksanız ben olduğumu anlamazsınız. Avatarımda da kendimin beğenebildiğim bir versiyonunu oluşturmaya çalışıyorum. Çünkü kendimi beğenmiyorum gerçekte. O karakter sanki benmişim gibi olduğu için, insanlar da beni öyle hayal etsin istiyorum. (K19)

Katılımcıların dijital platformlardaki benlik sunumları, bireysel farklılıklarını vurgular nitelikte farklı tercihlerle gerçekleşmektedir. Bazıları, gerçek yaşamda nasılsa dijitalde de aynı olmayı tercih ederken; bazıları kişisel bilgilerini paylaşmadan, yaşamını çok fazla dijitalde aktarmadan, daha gizli kalmayı tercih eden bir sunum sergilemektedirler. Bazı gençler, kendilerini orada daha rahat ve eğlenceli şekilde sunarken, bazıları da tamamen farklı bir benlik sunumu ile dijitalde yer edinmektedirler. Pratik yaşamda benliğin ifadesinde görülen izlenimlere dikkat etme, etkileşimlerle gerçekleri bulma çabası, toplumsal bilgileri edinme ve bireyin kendi ile ilgili anlamlandırma süreci (Goffman, 2014: 231-232), dijital içinde edinilen deneyimlerde de kendini göstermiştir.

Dijital avatar kullanımında katılımcıların yarıya yakını, avatarının dijitaldeki kendisi olduğunu, bu anlamda kendini temsil ettiğini belirtmiştir. Görüntü olarak çok farklı bir şey kullansalar da karakter olarak avatarlarının, kendilerinin dijitaldeki yansımaları olduğunu dile getirmişlerdir. Kendi görüntülerini kullanmak istememelerinin ardında daha gizli kalmak, herkese açık bir deneyimdense daha özel bir kullanım sergilemek gibi nedenler gelmektedir. Bazı katılımcılar ise dijital avatarlarını, uygulamanın sundukları çerçevesinde kendilerine benzer yaptıklarını, farklı yapmanın yanlış olduğunu ve karşı tarafı yanlış yönlendirebileceğini dile getirmişlerdir. Bu görüşlerin tam tersi görüşler de bulgulanmış, katılımcı gençlerin bazıları gerçekteki görünümülerinden ve kendilerinden çok farklı avatarlar kullandıklarını belirtmişlerdir. Farklı avatar kullanan bireyler, oluşturdukları avatarın daha güzel, daha kendini iyi hissettiren bir görünüm sergilediğini dile getirmiştir. Bu durum, karşı tarafın bakış açısını dikkate alan bir benlik sunumunu öne çıkarmaktadır. Bazı kullanıcılar avatarla dijitalde olmanın daha rahat olduğunu, onun ardında olarak istedikleri gibi davranabildiklerini dile getirmişlerdir.

Dijital avatarla ilgili bulguları destekler şekilde ilgili literatürde birçok çalışmaya rastlanmaktadır. Bir araştırmada bireylerin kendine benzer ve ideal olana benzer şekilde oluşturdukları avatarları ile benliklerini ifade ettikleri görülmektedir. Çalışmada, gerçek benliklerine benzer avatar kullananların benlikleri ile sorun yaşamadığı; ideal benliklerine benzer avatarlar oluşturan bireylerin, kendilerine dönük olumsuzlukları giderdikleri bir benlik oluşturabildiği düşünülmektedir (Sabah, 2017: 146-147). Üniversite öğrencileri ile yapılan başka bir araştırmada, avatarın benlikler üzerinde birçok etkisi olduğu ifade edilmektedir. Bireylerin avatarları ile kendine veya hayallerine benzer şekilde istedikleri gibi benliklerini oluşturabildiği, daha özgür olabildiği,

anonimlikle sorumluluk duygusunu azaltabildiği ve kendi dünyalarını oluşturabildiği görülmektedir (Sayar ve Özmen, 2022: 337-338). Sanal dünya temelli Second Life kullanıcıları ile yapılan bir araştırmada, kendini farklı sunmayı eleştiren kişilerin kendilerini istedikleri gibi sundukları ve farklı sunumlar olsa bile içten ilişkiler kurulabileceğine inandıkları görülmektedir (Uzun ve Aydın, 2012: 284). Oyunlarda kullanılan avatarlarla ilgili bir çalışmada, avatarın bireyi temsil özelliğine değinilmiştir. Birey avatarında hem benliğinin ifadesini sergilemekte hem de oluşturduğu avatarla kendi arasında bir bağ kurmaktadır. Dijital dünyadaki hızlı gelişmeler, avatarların özelliklerini daha gerçekçi ve bireye daha yakın hale getirmekte, böylece bireyler aynı anda kendine yakın ve kendilerinde olmasını istedikleri özellikleri de ekleyerek dijital avatarları ile bağlantılı bir ilişki kurabilmektedirler (Doğu, 2009: 254-255).

Dijital avatarın, bireyi temsil etmesi, bireyin bir yansıması olması ve benliği daha iyi ve güzel şekilde sunma imkânı vermesi (Doğu, 2009; Künüçen ve Samur, 2021; Sabah, 2017; Sayar ve Özmen, 2022; Suveren ve Zeren Kosal, 2021; Uzun ve Aydın, 2012), katılımcı görüşlerinde öne çıkan görüşler arasında gelmektedir. Dijital avatarın, gerçekteki benliği temsil etmesine özen gösteren bireyler, bir avatarı kendilerine benzeterek gerçekliklerini dijitalde yansıttıklarını savunmuşlardır. Ancak avatarlar, dijitalin içinde olan ve gerçeğin işlenmesi ile oluşturulan modeller oldukları için bireylerin, hipergerçekliği inşa ettikleri söylenebilir. Kendilerine benzemeyen avatar ile benlik sunumu gerçekleştiren bireyler ise gerçekliği bir kenara koyarak yeniden, isteklerine göre benliklerini inşa etmektedirler. Daha açık biçimde benliğe benzemeyen avatar kullanıcılarının simüle bir deneyime sahip olduğu düşünülse de benzer ya da benzemeyen avatar kullanımının her ikisinin de Baudrillard'ın simlasyon kavramına örnek teşkil ettikleri söylenebilir.

### **3.4.2. Benlik Sunumunda Dikkate Alınan Özellikler**

Katılımcılara yöneltilen dijitalde kendilerini ifade ederken dikkate aldıkları unsurun ne olduğu sorusu sonucunda bireylerin sosyal medyadaki benlik sunumlarında dikkate aldıkları durumların farklılaştığı görülmüştür., Tablo 5'te görüldüğü üzere, çoğunlukla öne çıkan görüş sosyal medya ortamına iyi bir katkıda bulunmak olmuş, daha çok olumlu, iyi ve güzel şeyler paylaşmaya çalışıldığı ifade edilmiştir. Benlik sunumunda katılımcıların bazılarının kendi beğeni ve düşüncelerine göre, bazılarının ortak beğeniye göre, bazılarının da karşısındaki kişiye göre hareket ettiği görülmektedir. Bazıları için kendini doğru ifade etmek önemliyken, bazıları için diyemediklerini diyebilme, yapamadıklarını yapabilme önemli olmuştur. Katılımcıların avatar kullanarak kendilerini ifade etmelerine dönük fikirlerine bakıldığında diğerlerinden farklı olmak, karakterini yansıtan bir karakter seçebilmek ve zorbalığa maruz kalmaktan kaçınmak dile getirilen görüşlerdendir.

Kendimi sanatımla ifade ediyorum insanlara. Dijital bir ortamdayız ama düşüncelerimi, duygularımı yansıtan resimlerim, yazılarım var. İnsanların farklı bakış açıları kazanmalarını da sağladığımı düşünüyorum. Dijital avatarımın bana yakın olmasına, beni ifade eden bir karakter olmasına dikkat ediyorum. Benzeşim kurduğum karakterleri seçiyorum. Filmlerden, animelerden, animasyonlardan karakterler seçiyorum. Mesela en son kullandığım profil resmi, Alice in Wonderland'deki şapkacı karakteriydi. Ben kadını ama erkek bir karakteri kendime yakın buldum. Çünkü onun çılgın yapısı, karakterindeki değişiklikler, farklılığı seven, daha içsel yaşayan bir karakter olduğu için beni ifade ettiğini düşünüyorum. (K1)

Açıkçası ben kimseyi yadırgayıcı davranmıyorum orada ama yadırgayıcı davranan çok fazla kişi var. Zaten bu yüzden de avatar kullanmayı daha doğru buluyorum. Sebebi ülkemizdeki insanların çok zorbalayıcı olması. İnsanlar her şeyi yargılıyorlar; ten rengini, boyunu, gözünü... Ben zorbalığa maruz kalmamak için avatar kullanıyorum. (K3)

Diğer insanların fikrine göre aslında kendimizi sunuyoruz. Diyelim ki karşı taraf bir şeyden hoşlanıyor, siz de ona göre kendinizi sunarsınız, yani onun hoşuna gidecek şekilde. (K17)

Sosyal medyada mesela aileme karşı söyleyemeyeceğim şeylere yönelik daha çok konuşuyorum. Orada hiç kimse bilmezken sesimin çıkmadığı şeylere karşı sesimin çıkmasını sağlamaya çalışıyorum. (K19)

Sosyal medyada karşımdaki kişi benimle aynı fikirde ise onunla arkadaşlık kurmak için, aynı fikirde olmayanla da direkt iletişimi kesmek için kendimi anlatıyorum. Beni anlattığım şekilde bilirse nasıl konuşması gerektiğini de bilir diye düşünüyorum. Avatarımda da genelde herkes kendi gibi yapıyor, ben biraz daha farklı olmak istedim. Yani orada farklı olmak için avatarımı da farklı yapmayı tercih ettim. İnsanlar avatarımı gördüğünde aa böyle bir karakteri var diyebilirler. Bu da benim hoşuma gidiyor. (K20)

Benlik sunumunda dikkate alınan unsurlar olarak öne çıkan sonuçlar; bireyin kendi beğeni ve fikirleri, ortak beğeni, birebir iletişim kurulan kişi şeklindedir. Katılımcılar dijitalde olumlu bir iletişim istemekte, benlik sunumlarında bu konuya özen göstermektedirler. Bazı katılımcıların, diyemedikleri şeyleri demeye ve yapamadıklarını yapmaya özen gösterdiklerini dile getirmesi dikkat çeken bir bulgudur. Avatarla benlik sunumunda katılımcı bireylerin farklı bir cinsiyette karakter olsa da kişilik olarak kendilerine yakın buldukları bir karakteri seçmeleri, kendi kişiliklerini doğru yansıtmaya istekleri ile örtüşmektedir. Avatarla farklı olabilme imkânından memnun olma ve yadırgayıcı tutumun avatar kullanımına ittiği de öne çıkan diğer bulgulardır.

Bulguları destekler şekilde, üniversite öğrencileri ile yapılan bir araştırmada bireylerin sanal kimliklerinin gerçek kimlikleri ile farklılaştığı, geçirdikleri deneyimler sonucunda davranışlarında değişiklikler olduğu ve kendi oluşturdukları yeni bir gerçeklik bulunduğu belirtilmiştir. Araştırma sonucunda gençlerin sosyal medyadaki etkileşimler sonucunda, dijital dünyanın üyeleri ile benzer düşünce ve davranış biçimlerine sahip olmaya itildiği ve kendi yaşamlarının sosyal ağlardaki yaşamlar gibi olmasını istedikleri görülmektedir (Özdemir ve Yıldırım, 2019: 189-190). Bir başka çalışmada, bireylerin benliklerini diğerlerine sunma isteğinin sosyal medya platformları tarafından karşılandığı, bireylerin benliklerini sunarken diğerlerinin fikirlerini dikkate alarak onaylanmaya dönük ifadeye yöneldikleri, gerçek benlik ve sanalda oluşturulan ideal benlik arasındaki çelişkilerin olumsuz etkileri olduğu dile getirilmiştir (Suveren ve Zeren Kosal, 2021: 1237-1238). Başka bir çalışmada bireyin yaşamına yeni etkileşimler getiren sosyal medyanın, gerçek durumdan bağımsız bir alan açarak bireylere yeni kimlikler edinme fırsatı verdiği; bireylerin sosyal medya platformlarında kendilerini yeniden inşa edip sunma imkânı buldukları ve kendi oluşturduğu kimlikle simüle bir dünyada var oldukları ifade edilmiştir (Balcı ve Gölcü, 2020: 138). Başka bir yünden, temeli dijital avatara dayanan sanal bir dünya üzerindeki araştırma sonuçlarında kullanıcıların gerçek yaşamdakine göre daha rahat ilişki kurdukları ve daha fazla arkadaş edinebildikleri görülmektedir. Gerçek yaşamda diğerleri ile iletişimde zorlanan bireylerin sanalda bu durumun üstesinden gelebildikleri; bazı kullanıcıların gerçek yaşamdakinden daha samimi ilişkiler içinde olabildikleri; bazılarının ise gerçek yaşamdakinden daha rahat bir şekilde arkadaşlık ilişkisini bitirebildiği görülmektedir (Uzun ve Aydın, 2012: 284-285).

Katılımcıların görüşleri ve benzer çalışma sonuçları bir arada değerlendirildiğinde, gençlerin olumsuz ve negatif bir dijital ortam istemedikleri söylenebilir. Bireylerin hem gerçek hayattaki hem de dijital hayattaki olumsuzluk, nefret ve yadırgamalardan duydukları rahatsızlık sonucu bu şekilde davranmayı seçtikleri ifadelerinde görülmektedir. Gençlerin gerçek yaşamlarında kendilerini ifade ederken bazı kısıtlamalar yaşadıkları, ilişki kurmakta zorlandıkları ve istedikleri gibi benliklerini sunamadıkları düşünülürse, dijitalin onlara daha rahat bir ortam sağladığı söylenebilir. Ancak dijitalin verdiği bu imkânın beraberinde gerçektekenden farklı davranma, aynı davranış örüntülerini edinme ve başka yaşamlara özenme şeklinde olumsuzlukları da getirdiği söylenebilir. Araştırma sonucunda kendini, benliğini ifade etmede dikkate alınan durumlar konusunda kadın katılımcıların daha fazla görüş belirttikleri, öne çıkan fikirlerin daha çok kadın katılımcılardan geldiği görülmektedir. Bu anlamda benliğin ifadesinde kadın katılımcıların daha farklı deneyimler yaşadıkları, dijital dünyanın olumlu bir alan olmasını istedikleri, yadırgamaların onları avatar kullanımına ittiği ve olduklarından farklı bir benliği denemeye daha yakın durdukları belirtilebilir.

### 3.4.3. Dijital Avatarın Bireye Etkisi

Katılımcı gençlerin dijital çağın yeni oluşumlarından olan dijital avatar deneyimini nasıl yaşadıklarını anlamak amacı ile dijital avatarın kendileri için ne anlam ifade ettiği ve yaşamlarına katkısı sorulmuştur. Dijital avatarın, bireyi temsil etmesi ve bireyin dijitaldeki yansıması olarak anlam bulduğu Tablo 5’te görülmektedir. Temsil ve yansıma anlamının katılımcıların %60’a yakınında bulunduğu ulaşılan sonuçlar arasındadır. Öne çıkan bir diğer bulgu ise dijital avatarın kişiyi koruması ve güvenli bir alan oluşturması olmuştur. Bazı katılımcılar ise gizlilik ve bilinmezlik sağlama amacını vurgularken bazıları da dijital avatarın eğlenceli bir deneyim sunduğunu belirtmişlerdir. Dijital avatarın katılımcıların yaşamına etkisi durumuna bakıldığında gerçek yaşama çok bir etkisi olmadığı, daha çok sanalda yaşanan bir deneyim olduğu görülmektedir. Katılımcılar bu konuda sanal ve gerçek ayırımına gitmiş ve avatarın dijitalle ilgili olduğunu belirtmiştir.

Açıkçası beni koruduğunu düşünüyorum. Çünkü tam olarak sosyal medyalara güvenmiyorum. O yüzden de avatar kullanıyorum. Zaten avatarım bana çok yakın. Sanki dijital avatarım arkadaşım gibi. Dijital dünyadaki ben gibi. Yani hem ben hem arkadaşım. Dijital avatarımın bana olan etkisi, iletişimle ilgili. Yani oradaki sohbetlerde animelerle ilgili haberler alabiliyorum. (K2)

Beni yansıması. Sonuçta benden bir tane var ve bu beni özel yapan şey. Avatarımı da kendime benzettiğim için o da orda beni yansıtıyor. (K9)

Benim tarihsel bir ilgim var. O yüzden avatarımda tarihsel şeyleri öne çıkarıyorum. Bir karakter seçsem, fantastik bir şeyleri tercih ederim açıkçası. Tarihsel veya mitolojik bir karakter olabilir. Ya da internetteki ‘mem’lerde öne çıkan şeyleri de kullanabiliyorum bazen. Avatarımın benim için anlamı, eğlenceli olması. Yani ilgim ve sevdiğim şeyleri yansıması. (K11)

Avatarımın hayatıma kattığı bir şey pek yok, çünkü sosyal medya orası. Sanalda olan sanalda kalıyor. Gerçek hayata geçtiğinizde bambaşka bir kişisiniz. Belki de avatara hiç benzemeyen bir insansınızdır. O yüzden gerçek hayata çok da bir etkisi olduğunu düşünmüyorum. (K17)

Avatarımın anlamı beni temsil etmesi ve bir yandan da eğlenceli olduğunu düşünüyorum (K23)

Katılımcı gençlerin büyük çoğunluğu için dijital avatarın anlamı kendilerinin bir temsili olması ve kendilerini yansıması olmuştur. Avatarlarını oluştururken bazıları görünümüne bazıları da karakterlerine yakın olmasına özen göstererek benliklerinin temsiline özen gösterdiklerini belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar dijital avatarın kendilerini birçok olumsuz durumdan koruduğunu, daha güvenli hissettiklerini dile getirirken bazıları gizliliğe değinerek, anlaşılması zor biri

olabildiklerini ifade etmişlerdir. Dijital avatarın yaşama etkisi noktasında çok da bir etkisi olmadığı bulgulanmıştır. Katılımcılar sanal yaşam ve gerçek yaşam ayırımına gitmiş, sanalın sanalda kaldığını vurgulamışlardır. Bazı gençler ise dijital avatarın eğlenceli olduğunu, görünümü üzerinde zaman harcadıklarını ve özendiklerini ifade etmişlerdir.

Bulguları destekler şekilde oyunlardaki avatarlar üzerine çalışılan bir araştırmada katılımcılar, avatarın bireye yakın olmasına dikkat edenler, sanal dünyada sanal olunması gerektiğini vurgulayanlar ve eğlenceli bir deneyim olduğu belirtenler şeklinde ayrılmışlardır. Gerçeklik konusuna da değinilen araştırma sonucunda avatar ile birlikte gerçeklikten uzak bir alan oluşması, daha özgür davranabilme gibi durumların yanı sıra zorbalığa gitmemek adına gerçekteki gibi davranılma gerekliliği katılımcı görüşlerine görülmektedir (Sayar ve Özmen, 2022: 335-336). Başka bir araştırmada avatar kullanımı ile birlikte benlik beden ilişkisinin değiştiği vurgulanmış, bireylerin farklı avatar seçimleri yaparak maddesel sınırlardan kurtulup bedenın simgesel anlamıyla etkileşim kurduğu belirtilmiştir. Bazı bireyler gerçek benliklerine benzer avatar oluştururken, bazıları ideallerini yansıtan bambaşka bir avatar oluşturmaya gitmişlerdir (Vicdan ve Ulusoy, 2008:17-18). Benzer şekilde avatar kullanımında gerçek benliğe benzer ve ideal benliğe benzer seçim yapıldığını ifade eden başka bir araştırmada benliğin avatarla birlikte sanal dünyadaki yayılımı dile getirilmiştir (Sabah, 2017: 135-137). Bir başka çalışmada, sosyal medya uygulamalarındaki avatarların gerçekteki kişinin daha mutlu, dikkat çekici, hoş giden bir görünümünü sergilediği ve bu durumun bireyleri mutsuz ettiği belirtilmektedir. Bu durumda avatar sadece kişinin dijitaldeki resmi değil, hayal ettiği, sembolleştirdiği kimliğini ifade eden benliği haline gelmektedir (Şengün, 2014: 38). Bazı çalışmalar ilerleyen yıllarda sanal benliklerin, avatarların sanal etkileşimde daha etkili olabileceğini vurgulamaktadır. Sanal benlik, şu anda internet teknolojilerinin olduğu tüm alanlarda rahatlıkla görülebilecek bir yerde durmaktadır. Günlük yaşam pratikleri ve internetin iç içe geçtiği alanlarda, sanal benlik ve dünya arasındaki etkileşim gittikçe artmakta ve aralarındaki ayırım günbegün küçülmektedir (Agger, 2011: 203). Diğerleriyle sanal etkileşimde avatar kullanımı, iletişimin yeni yollarının ortaya çıkışını haber vermektedir. Sanal dünyada yazı ve görsel kullanımının dışında avatarla birlikte, sanal bir bedenle çevrimiçi etkileşim kurmanın daha fazla kişi tarafından deneyimleneceği düşünülmektedir (Martey ve Stromer-Galley, 2007: 330).

Bulgular ve ilgili literatür sonuçları değerlendirildiğinde, dijital avatarın bireyi temsil rolünün ve benliği yansıtmaya özelliğinin yüksek olduğu söylenebilir. Dijital avatarın birey için anlamı noktasında gerçek benliğe benzemesi ile farklı bir benlik oluşturma imkânı vermesi şeklinde iki bağlam ortaya çıkmıştır. Buna göre kendine benzer kullanım tercihinde bulunanların kendilerini görünüm veya karakter olarak olduğu gibi gösterme duygusunun daha önemli olduğu söylenebilir. Farklı avatar oluşturanlar için avatarın sanal dünyadaki olumsuzluklardan, sosyal ve bireysel zorluklardan koruduğu ve bireye daha güvenilir bir deneyim fırsatı sunduğu savunulabilir.

Katılımcıların, avatarın yaşama etkisi olmadığı yönündeki görüşleri ile ilgili olarak farklı birçok olasılık bulunduğu düşünülmektedir. Avatar ve benlik arasında karşılıklı etkileycilik düzeyinde gerçekleşen bütünleşmenin henüz tam olarak olmadığı, bu nedenle yaşama etkisinin bulunmadığı söylenebilir. Ayrıca katılımcıların avatarları ile geçirdikleri deneyim etkilerinin genişliği konusunda çok farkında olamadıkları, bu nedenle etkisi olmadığını belirttikleri söylenebilir. Bunlar dışında çalışılan örneklem gurubunda avatar etkisinin bu şekilde gerçekleştiği; farklı gruplarla çalışılarak farklı sonuçlara erişilebileceği belirtilebilir. Avatarın eğlenceli olduğu sonucu konusunda avatarın, bireylerin hoşuna giden ve onlara keyif veren bir etkinlik olduğu söylenebilir. Bireylerin, farklı, fantastik ya da kendilerine yakın buldukları avatar tasarımları ile benliklerini ifade etmeleri sonucunda daha esnek, özgür, güvenilir, rahat hissetmelerine imkân tanıyan bir sanal deneyim yaşadıkları söylenebilir.

#### **3.4.4. Sosyal Medyanın Yönlendirme Etkisi**

Katılımcı gençlerin benlik sunumlarındaki etkileri anlamak adına sosyal medyanın kendilerini ifade ederken bir yönlendirmesi bulunup bulunmadığı sorulmuştur. Katılımcıların ikisi hariç tümü sosyal medyanın yönlendirmesi olduğunu ifade etmiştir. Sosyal medyanın bireyleri yönlendirdiği durumlar olarak tüketim, beğeni, trendler, fikirler ve popüler olanlar olduğu Tablo 5'te görülmektedir. Bazı katılımcılar hem olumlu hem olumsuz yönlendirmeleri olduğunu belirtirken, bazıları da olumlu yönlendirdiğini dile getirmiştir.

Katılımcıların çoğunluğu sosyal medyanın yönlendirmelerinden kendini koruyamadığını, ister istemez etkilendiğini dile getirmiştir. Kendini yönlendirmelerden koruduğunu ifade eden katılımcıların farklı yolları tercih ettiği görülmektedir. Bazıları kendi doğruları ve fikirlerine göre değerlendirme yaparak, bazıları da ihtiyaçları olup olmadığına göre karar vererek kendilerini korumaktadırlar. Ayrıca diğer içeriklerle karşılaştırma ve uzak durmayı tercih etme de kendini koruma yollarındandır.

Yönlendiriyor bence. Mesela aslında almak istemediğim bir şey oluyor ama videoda şöyle özelliği var falan diyor, bu sefer etkilenip alabiliyorum. Ya da başka bir videoda şu yer çok güzel diyor, ben de gitsem diyorum. Bence insanların hayatını etkiliyor. Diyelim bir düşünce tarzı oluşuyor, bence de öyle, doğru diyorum. Ya da moda olan bir kıyafet ortaya çıkıyor, herkes onu giyinmeye başlıyor. Akımlar oluşuyor, herkes birbirini taklit etmeye başlıyor. (K4)

Yani şöyle bir şey karşınıza çıkıyor, sevmediğiniz, pek hoşlanmadığınız. Boş verip geçiyorsun ama bir süre sonra yine karşına çıkarıyor. Yani eğer gösterdiği şey iyi bir şeyse, mesela derslerimizle ilgili o zaman iyi oluyor. Ama kötüyse de kötü tabi. Kötü yönlendirmelerden kendimizi koruyamıyoruz maalesef. Bazen şarjımız bitene kadar izleyip duruyoruz. (K8)

Sosyal medyanın beni yönlendirdiğini düşünmüyorum. Tabii ki sosyal medya çok fazla yönlendirici içerikler, haberler, paylaşımlar olabiliyor. Ben orada gördüğüm şeylere hemen inanmaktansa öncesinde teyit etmeye çalışıyorum. Çok fazla bilgi kirliliği var. Özellikle orta yaş kesimindeki insanlar gördükleri şeylere hemen inanabiliyorlar. Ben teknolojiyle büyümüş, bilgi çağında büyümüş, bilgi ile büyümüş biri olarak her bilgiyi oradan almadan önce teyit etmeye çalışıyorum. Paylaşılan şeyi araştırıp kendi süzgecimden geçirerek kendime alıyorum. (K15)

Eskiden insanlar derebeylerinin peşinden gidiyordu, şimdi ise kimin takipçisi fazla ise onu takip ediyorlar. Sayılara göre bir yönlendirme olduğunu düşünüyorum. İdeolojilerin artık çok da önemi yok. Ne kadar takipçin varsa o kadar lafın dinlenir misali bir hava var. Benim fikirlerimde takipçi sayısının hiç önemi yok. (K16)

Bireylerin benliklerini dijitalde sunarken yönlendirmelerden etkilendiği görülmektedir. Katılımcı gençler, sosyal medyanın daha çok tüketime yönlendirdiğini vurgulamışlardır. Tüketime dönük yönlendirmelerden kendilerini korumak için ihtiyaçları olup olmadığının sorgulamasını yaparak karar almaktadırlar. Bazı katılımcılar, trendlere ve beğeni sayılarına göre bir yönlendirme olduğunu belirtmiş, korumak için kendi fikirleri ve doğrularına göre değerlendirme yaptıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcı görüşlerini destekler nitelikte benliklerin, kendisini kuşatan kültür endüstrileri aracılığıyla izlemesi gereken, alması gereken, yapması gereken hatta olması gereken tüm durumlara itildiği görülmektedir. Bu şekilde bireyler, benliklerinin özel alanına müdahil olan bir güçle karşılaşmaktadırlar (Agger, 2011: 152-153). Fiziki bedenlerin yerini sanal beden olarak avatarların aldığına ve sanal ekosistemlerin yeni etkileşim alanları olduğuna değinen bir araştırmada benlik sunumlarının dönüşüm geçirdiği; gerçeklik algısında yaşanacak değişimlerin, benlik sunumunda daha lüks, marka, trend ürünü gibi tüketimlerin artmasına neden olduğu belirtilmektedir. Bireyler kendi benlik imajlarını kendileri yaratabildikleri için daha fazla tüketime yönlendirilerek, istedikleri benlik sunumunu yapabilmektedirler. İlerleyen süreçte marka yoğunluklu tüketim davranışının, sanal benlikler ile daha da artacağı dile getirilmiştir (Türk vd., 2022: 330- 331). Metaverse üzerinde yapılan bir çalışmada, sanal evrenin bireylerin gerçekliğe dair anlayışlarını yönlendirdiği belirtilmiştir. Bireylerin sanal gerçeklik deneyimlerinde, gerçek ve sanal arasındaki çizgi, ayırım, fark gittikçe belirsizleşmektedir. İllüzyon içinde kendilerine yeni kimlikler edinerek yeni varoluş biçimlerini deneyimlemektedirler (Görgülü, 2022: 735). Başka bir araştırmada sosyal medya ağlarının üyesi olan bireylerin, benlik sunumlarında farklı yönlendirmelere ve etkilere maruz kaldığı belirtilmiştir. Bireyin benliğinin en önemli parçalarından biri olan bedenine dönük, sosyal medya yönlendirmeleri ile bedensel değişimlere olan ilginin arttığı görülmektedir. Sosyal medya platformlarının lükse dönük tüketim yönlendirmesi, benlik sunumunda bireyler için diğer önemli bileşendir. Marka ve modaya uygun davranarak sosyal medyada bir yer edinen bireyler benlik inşasında ve sunumunda kontrolü elinde bulundurduğu kendini oluşturma sürecini deneyimlemektedirler (Türk vd., 2022: 325-326).

Sosyal medyada tüketim başta olmak üzere bireylerin farklı yönlendirmelere maruz kaldıkları görülmektedir. Olumsuz yönlendirmelerle ilgili olarak katılımcıların çoğunun yönlendirmelerden kendini koruyamadığı göz önüne alındığında daha çok maruz bırakılmanın etkisi olduğu söylenebilir. Gençler dijitalde yönlendirmelerle sürekli olarak karşı karşıya kalmakta ve istemsizce etkilenmektedirler. Özellikle popüler olan doğrultusunda bir yönlendirmenin varlığı bulgular arasındadır. Bilinçli kullanıcıların, yönlendirmelerden kendini daha iyi koruduğu söylenebilir. Katılımcıların sosyal medyanın olumlu yönlendirme yaptığına dair fikirleri değerlendirildiğinde, bilinçli kullanıcı olmanın önemi daha da öne çıkmaktadır. Doğru ve etkili bir sosyal medya etkileşiminin, benliklerinin şekillenmesi ve sunumunda geliştirici olduğu söylenebilir. Bu durumda bireyler dijitalin hem olumlu hem de olumsuz yönlendirmeleri ile karşı karşıya kalmaktadırlar. İnternetin benlikler üzerinde oluşturduğu özgürleştirme ve hükmetme ikiliğinden kurtulmak bireyin kendisine kalmaktadır. Bireyler öncelikle değişen iletişim sürecinin farkında olmalı, internette okuduğu veya bulduğu bilginin doğruluğunu araştırmalı, aklını kullanarak gerekli anlamları çıkarmalıdır (Agger, 2011: 222-223). Böylece bireyler hem gerçek dünyada hem de sanal dünyadaki benliklerini kendine özgü yanlarıyla oluşturabilir, koruyabilir ve doğru şekilde sunabilirler.

### 3.5. Simülasyon Süreci

Araştırmanın son alt problemi doğrultusunda katılımcılardan, gerçek kültürlerini sosyal medyaya yansıtımalarının nasıl olduğu, dijital avatarları ile kültürlerinin ne ölçüde örtüştüğü, kültürün sosyal medyaya yansımaya gerekliliği ve dijital dünyanın doğası hakkında ne düşündüklerine dair deneyimleri öğrenilmiştir. Elde edilen veriler aşağıdaki tabloda sunulduğu gibidir.

**Tablo 6: Simülasyon Süreci**

|                                               |                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kültürün Sosyal Medyaya Yansımaları           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Çoğunlukla Yansıtılmama</li> <li>• Yansımaya Uygun Bulma</li> <li>• Güzel Yönleri Yansıtma İsteği</li> </ul>                                                                          |
| Dijital Avatarın Kültürle İlişkisi            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kültürle Örtüşmenin Olmaması</li> <li>• Bireysel Kullanım</li> <li>• Kültürden Tamamen Farklı Olma</li> </ul>                                                                         |
| Kültürün Sosyal Medyaya Yansımaya Gerekliliği | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kişiden Kişiye Değişme</li> <li>• Çoğunlukla Yansıtılmama</li> <li>• Farklı Görünme İsteği</li> <li>• Beğeni ve Trendlere Uyuma</li> </ul>                                            |
| Dijital Dünyanın Doğası                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Olumlu ve Güzel</li> <li>• Olumsuz ve Kötü</li> <li>• Düzenleme ve Denetimleri Yetersiz Bulma</li> <li>• Kişisel Farkındalık Yüksek</li> <li>• Toplumsal Farkındalık Düşük</li> </ul> |

### 3.5.1. Gerçek Kültürün Sosyal Medyaya Yansımaları

Gençlerin dijital avatar ile benliklerini ifadelerinin kültürle olan ilişkisini ve olası simülasyon sürecini anlamak amacı ile öncelikle sosyal medya platformlarında kültürlerini yansıtmadıkları sorulmuş, kapsamlı bir şekilde görüşleri alınmıştır. Veriler sonucunda %53,8'inin yansıtmadığı, %26,9'unun yansıttığı, %19,2'sinin çok az yansıttığı bulgulanmıştır. Katılımcı gençlerin kültürlerini yansıtmama nedeni çoğunlukla gerçek kültürlerinin katı, baskıcı, geleneksel yönleri olduğunu düşünmeleridir. Kültürün yansıtılması ve uygunluğu konusunda diğer katılımcılardan ayrılan gençlerin çoğunun Trabzonlu olması, dikkat çeken sonuçlardandır. Trabzonlu gençler, kültürlerinin bilinmesi ve öğrenilmesini istediklerini dile getirmişlerdir. Kültürün sosyal medyaya uygunluğu konusunda ise gençlerin %53,8'i uygun olduğunu, %26,9'u uygun olmadığını, %19,2'si hem uygun hem uygun olmadığını belirtmiştir. Katılımcıların vurguladıkları nokta, kültürlerinin iyi ve güzel yönlerinin yansıtılması gerekliliği olmuştur.

Ben kültürümü yansıtmıyorum. Genel olarak arkadaşlarım da yansıtmıyor. Kültürünü yansıtan insanlar da var tabi. Ama çok da hoş göründüğünü düşünmüyorum. Yani eğer kültürümüz güzel şekilde sunulacaksa olabilir ama kültürümüz çok da oraya uygun değil. (K2)

Ben kültürümü yansıtmıyorum. Hepimiz biliyoruz kültürümüzü sonuçta. O yüzden paylaşmaya gerek duymuyorum. Bence ilgi çekici bir şey değil. Sosyal medyada kültürü paylaşmak bana çok da mantıklı gelmiyor. Ama kültürümüz sosyal medyada yansıtılabilir. Yani uyan tarafları da var uymayan tarafları da var. Mesela insanlarımızın samimiyeti yansıtılabilir. Ama baskıcı yanları, herkesin uymak zorundaymış gibi gösterilen şeyleri sevmiyorum ben. Onların yansımını istemem. (K4)

Ben az çok yansıttığımı düşünüyorum. Bence kültürümüz de yansımaya uygun. Böylece başka insanlar da bizim kültürümüzü öğrenir, bilir. (K6)

Ben kültürümü yansıtıyorum. İnsanlar, görsün, tansısın istiyorum. Yansıtma açısından da uygun buluyorum. (K14)

Kültürüme yönelik çok fazla paylaşım yapmıyorum. Kültürümün izlerini kendimde görüyorum ancak kendi geleceğimde, kendi özel yaşantımda kültürüme çok fazla yer vermiyorum. Çünkü geldiğim kültür çok sıkı, katı, farklılıklara çok da açık olmayan ve kendi doğrularında direten bir kültür ve sosyal medyada bu tür bir bakış açısının doğru olduğunu düşünmüyorum. Orada farklılıkları kapalı olmanın yanlış bir tutum olduğu kanaatindeyim. Bu nedenle de geldiğim kültürü sosyal medyada yansıtmamayı tercih ediyorum. Kültürümüz sosyal medyaya yansımaya açısından bazı yönlerden uygun bazı yönlerden değil. Uygun olmayan yönleri sıkı ve geleneklerine bağlılığı. Sosyal medya tam aksine çok fazla geleneğin bir arada olduğu bir yer. Hoşgörü olması gereken bir ortam. Bizim kültürümüzde birazcık 'Sadece benim doğrum

doğrudur' gibi bir mantık var. Bunun dışına çıkılırsa ancak kültürümüz sosyal medyada var olabilir. Uygun yönleri ise mesela bizim kültürümüzde misafirperverlik vardır, bu yansıtılabilir. Biz jestler yapmayı seven insanlarız. Diyelim sosyal medyada işinin ilk gününü paylaşan biri var, hemen altına tebrik mesajları atılır ya da doğum günü mesajları hemen gönderilir. Bu yönden kültürümüzün uygun olduğunu düşünüyorum. Ama genel olarak bakarsam kültürümüzü sosyal medya üzerinde çok da olumlu göremiyorum. (K15)

Katılımcıların kültürlerini yansıtırma oranları ile kültürlerini yansıtırma açısından uygun bulma oranlarının birebir aynı olması şaşırtıcıdır. Bireylerin çoğunun kültürlerini yansıtmaya uygun bulduğu ancak kültürlerini paylaşmadıkları Tablo 6'da görülmektedir. Kültürlerinin bilinmesi açısından kültürel paylaşımlar yapan katılımcıların Trabzonlu olması, araştırmanın kültürle ilgili bulgularında Trabzonlu katılımcıların kültürleri ile kendilerini yakın bulmaları sonucu ile birbirini tamamlar niteliktedir. Trabzonlu gençlerin kültürleri ile kurdukları ilişkinin yüksek olduğu ve dışardan gelen olumsuz değerlendirmelerden etkilenmediği söylenebilir. Genel olarak katılımcıların çoğu kültürlerinin geleneksel, baskıcı ve farklılıklara kapalı olduğunu düşünmekte, bu anlamda kültürün uygunluğu konusunda bazı ikilemler yaşamaktadırlar. Kültürel paylaşımlar yapılacaksa bunun doğru, güzel ve saygılı şekilde yapılması gerektiğini vurgularken, beğenmedikleri, sevmedikleri yönlerin paylaşılıp kötü görünmesini istemedikleri görülmektedir. Katılımcı gençlerin görüşlerine benzer şekilde üniversite öğrencileri ile yapılan bir çalışmada başka kültürden kişilerle iletişim kurarken açık fikirli olmaya, farklılıklara saygı duymaya, ifade biçimine ve içeriğine dikkat etmeye ve pozitif bir tavır almaya dikkat edildiği ifade edilmiştir. Aynı çalışmada sosyal medyada farklı kültürlerden kişilerle etkileşim kurma sıklığı arttıkça kültürlerarası duyarlılığın arttığı da görülmektedir (Bekiroğlu ve Balcı, 2014: 454-455). Gençlerin kültürleri ile ilişkilerini ve kültürlerini diğerlerine yansıtırma durumlarını daha iyi anlamak adına Türk kültürüne bakıldığında daha çok farklılıklara ve yeniliklere uyum sağlamada zorluk yaşama, yaşamda karşılaşılan durumları kadere bağlama gibi özellikler bulunmaktadır. Bireyci kültür özelliğinden toplulukçu kültür özelliğine daha yakın durmakta ve bireyci kültürle ait keşfetme, araştırma ve yeniliğin getirdiği bilinmezlik karşısında endişe etmeme gibi özelliklere genel olarak sahip olunmadığı görülmektedir. Türk kültürü, aileler arasında bile farklılaşabilen kültür çeşitlerini içinde bulundurmaktadır (Tagay vd., 2016: 121). Diğer kültürlerin Türkleri değerlendirme biçimlerinde genelde olumsuz bir izlenim çizdikleri ve önyargılarının etkisinin yüksek olduğu (Güvenç, 1995) göz önüne alınırsa, etkileşimin arttığı dijital çağın üyeleri olan gençlerin Türk kültürüne dair görüşleri önemli görünmektedir. Küresel çağda doğup yaşayan gençler, her anlamda kültürleri ve benliklerini dijital dünyaya taşımaktadırlar. İçinde bulundukları kültürün olumsuz ve kötü görünen yönlerinden duydukları rahatsızlık, onları kültürlerini dijitalle yansıtmamaya itmektedir. Ancak gençler, kültürlerinin dijitalle yansıtılabileceğini de ifade ederek çelişkili bir görünüm çizmektedirler. Bu sonuç göz önüne alındığında gençlerin kültürlerini koruma isteği içinde olduğu ancak yaşanan dünyaya uymayan ve kötü görünen yönleri ile kendilerini birleştiremedikleri söylenebilir. Ortaya çıkan çelişki, bireylerin

farklı davranışlar sergilemesine neden olabilmekte ve bazı bireyler çözümü kültürlerinden çok farklı bir kültürel tablo çizmekte bulabilmektedirler. Kültürel simülasyon olarak değerlendirilebilecek bu durumun, bireylerin benliklerine de olumsuz etkiler edebileceği ve benlik sunumunda değişiklikler oluşturabileceği düşünülmektedir.

Kültür içinde artık hiçbir şeyin kalıcılığının kalmadığını ve kültürel yapıp etmelerin bir yararı olmadığını belirten Baudrillard, geline noktada ne bir ata ne de ataların taşınan değerlerinin kalmadığını dile getirmektedir. Bu noktada bireye sunulan çerçeve, yaşamında her şeyi bir an önce biriktirmesi ve aynı zamanda her şeyi bir an önce harcaması, tüketmesi gerekliliğidir. Kültür bu şekilde katledilmekte ve ancak böyle bir süreci geçiren kültür dikkat çekici hale gelmektedir. Simülasyonun yanıltmayla yan yana yürüdüğü bir düzende birey hissettiği yabancılaşmayı ve öznel yanını yitirmekten duyduğu rahatsızlığını kitlenin bir parçası olarak, yok olarak aşmaktadır (Baudrillard, 2014:57-60). Kültürel özellik ve özgünlüklerin yitirildiği bir çağda, kültürel simülasyon bireyin benliğini doğrudan etkilemektedir. Bireyler dijital dünyanın birer üyesi olarak farklı değerler edinmekte, kitlenin bir parçası olmakta, kültürüyle hem bağ kurup hem de ondan farklı olmaya çalışarak içinde bir çelişki yaratmaktadır. Küresel düzenin kendi kültürüne benzer yaşamları yüceltmesi ve Türk kültürünün bireyler tarafından istenmeyen, olumsuz bulunan yönlerinin varlığı sonucunda bireylerin simüle edilmiş bir kültür ve benlik sunumuna sürüklendiği düşünülmektedir.

### 3.5.2. Dijital Avatarın Kültürle İlişkisi

Dijital avatar deneyiminin kültürle ilişkisini anlamak adına katılımcılara dijital avatarlarının kültürle örtüşme durumu sorulmuştur. Katılımcıların, %80,7'si dijital avatarının kültürüyle benzemediğini belirtmiştir. Tablo 6'ya göre, dijital avatarların daha çok bireysel olduğunu ve kültür ve dijital avatarın birbirinden tamamen farklı olduğunu görülmektedir.

Avatarım ve kültürüm hiç örtüşmüyor. Çünkü benim avatarım bir anime karakteri, çılgın, değişik biri. İkisi çok farklı yerler. O yüzden avatarımda da kültürümü yansıtmama gerek olduğunu düşünmüyorum. Mesela benim sayfama bakan biri yüz yüze tanışsa 'orda sunduğu gibi bir insan' der. Dijital avatar kullanmam buna engel değil, ben yine kendimim orda. Ben kendimi korumak için avatar kullanıyorum. Doğrudan kendimi koysaydım sanki her şey olabilir gibi hissediyorum. Avatar kullanınca biraz olsun beni koruyormuş gibi geliyor bana. (K2)

Bence hiçbir şekilde örtüşmüyor. Çünkü bir insan avatarla kültürünü belli edemez. Avatar daha çok insanların kişiliklerine bağlı bir durum. Kişiliği nasılsa öyle bir avatar ortaya çıkıyor. (K6)

Avatarın kültürle hiçbir alakası yok. Bireysel bir şey avatar. Niye kültürümü katayım ki? (K16)

Avatarım kültürümle örtüşmüyor. Zaten örtüşmesine de gerek yok. Bence o daha özel bir durum.  
(K20)

Bulgular dikkate alındığında dijital avatarın kültürle örtüşme durumunun olmadığı, daha çok kişiye bağlı olarak ortaya çıktığı, kültür ve avatarın birbirinden tamamen ayrı durumlar olarak değerlendirildiği fikirlerinin söz konusu olduğu görülmektedir. Dijital avatarların, birbirine bağlı bilgisayar temelli iletişim sürecinde, oyun alanları, sosyal platformlar gibi dijital toplumsal alanlarda bireyin temsilini gerçekleştiren, benzer ya da farklı görünüm alabilen dijital tasarımlar (Binark vd., 2009: 210) olması, gerçek yaşamdan ayrılmış bir fenomen olduğunu göstermektedir. Avatarlar aracılığıyla bireyler benliklerini istedikleri gibi sunma fırsatı ve etkileşim kurma imkânı bulmaktadır. Sanal dünyada avatarlar, etkileşimlerin artmasının, sosyalleşmenin ve toplumsal uyumun önemli bileşenlerinden biri olmaktadır (Martey ve Stromer-Galley, 2007: 318). Dijital çağa girilmesi ile birlikte, gerçeğin yeniden üretimi ve bireylerin yeni toplumsal alanlara dahil olması daha kolay hale gelmiştir. Dijitalleşme ile birlikte, gerçeğin yeniden üretimi olan hipergerçekliğin toplumsal ortamlarda da kendini göstermesi ile toplum edilgin bir durumda bulunmakta, medya ve simülakrlar karşılıklı olarak büyüyerek gerçeklik yok edilmektedir (Görgülü, 2022: 731). Bireyler, gerçek dünyanın fiziki sınırlamalarını aşarak dijital sosyal alanlarında bir araya gelebilmektedir. Birbirlerinden çok farklı kültürlerden gelen bireyler, dijitalin sosyal alanlarında etkileşim kurabilmektedir. Ortak sanal alanlara katılım gösteren bireyler arka planda kendi farklılıklarını taşımakta, kendilerine özgü yönleri ile sanal sosyalleşmeye dahil olmaktadır. Ancak bir süre sonra sanaldaki ilişkiler dijitalin doğası gereği yeniden ve yeniden üretilen bir biçime dönüşmekte ve süreç içinde değerler birbirine yaklaşıp benzer kültür görüntülerini ortaya çıkarmaktadırlar (Doğu, 2009: 258-260).

Bu anlamda her ne kadar kültür bireylerin yaşamında etkin olsa da dijital avatar gibi yeni oluşum gösteren bazı durumlarda dijital kültürün etkisinin daha baskın olduğu söylenebilir. Dijital yaşam kendi içinde bir kültür yaratmakta ve bireyleri nerede ve nasıl olursa olsunlar bu kültürün bir parçası haline getirmektedir. Sanal sosyal alanlara farklılıkları ile gelen bireyler zamanla aynılaşmakta ve ortak dijital kültürden etkilendikleri kültürel bir ortam oluşturulmaktadır. Modern iletişim araçlarının yaratım gücü yanında birbirini tetikleyerek hızlı yayılım yaptırma gücünün olduğunu belirten Baudrillard, içinde bulunulan kültürün simge ve semboller aracılığıyla etkileyici zihinler içerdiğini belirtmektedir. Potansiyel olarak güzel üretimleri gerçekleştiren kültürün aynı zamanda olumsuz üretimleri de hızla yayabileceği bir özelliği olduğunu ifade etmektedir. Bu noktada iletişim araçlarının, semboller ve imgelerin kalıcılıklarının yüksek olduğu görülmektedir (Baudrillard, 2022b: 29). Aynı görünümün farklı şekillerde tekrar edildiği bir dünyada olduğunu belirten Baudrillard'a göre, tek bir yerden tek bir formülle sonsuz yeniden üretim sisteminin içinde bulunmaktadır. Kültürel olarak klonlaştırılan bireyler, birbirine benzer şekilde yeniden ve yeniden

üretilecek aynılaşılmaktadır. Bireyler, kültürel semboller, simgeler ve iletişim süreçlerindeki tekrarlamaların gerçeği, anlamı ve hakikati görünmezliğe ittiği ve çok nadiren karşılaşılan bir şey haline geldiği görünmektedir (Baudrillard, 2005: 63-64). Yinelemeler ve gerçeğin kaybolması ile dijital dünyanın hızlı etkisinin bireyler üzerinde kendini gösterdiği ve bireylerin gerçek kültürlerinden farklı olarak dijital kültüre daha yakın bir benlikle dijital dünyada var oldukları söylenebilir. Dijital kültürün, kendi evreninde var olan kültürleri önce yok edip sonra sanalın istediği şekilde yeniden ürettiği ve bireyleri dahil ederek yeniden üretim döngüsünü sürekli hale getirdiği düşünülürse, bireylerin gerçek kültürlerinden çok ayrı bir durum olarak belirttikleri avatar deneyiminin gerçekliğin yeniden üretimine bir örnek teşkil ettiği söylenebilir.

### 3.5.3. Gerçek Kültürün Sosyal Medyaya Yansıma Gerekliliği

Simülasyon temasına dönük bir diğer soru, sosyal medyada kültür yansımasına dönük deneyimlerle ilgili olmuştur. Bireylere kültürün sosyal medyaya yansıma gerekliği olup olmadığı ve kültürün yansımasına dönük ne gibi gözlemleri olduğu sorulmuştur. Yansıma gerekliği konusunda farklı görüşlerin öne çıktığı Tablo 6 'da görülmektedir. Çoğunlukla bu durumun kişiden kişiye değiştiği ifade edilmiş, bazı katılımcılar kültürün yansıtılması gerektiğini söylerken bazıları da gerek olmadığını dile getirmiştir. Katılımcıların %65,3'ü kültürün sosyal medyaya yansıtılmadığı görüşünde iken, bazıları kişiye göre değiştiğini, bazıları da yansıtıldığını dile getirmiştir. Kültürün yansıtılmama nedeni olarak, farklı görünme isteğinin, beğeniye ve trendlere göre hareket etmenin, bireysel kullanımın öne çıktığı görülmektedir.

Yansıtılmak zorunda değil. Yani eğer kültürümüzün her yere yansımasını isteseydik dijital platformlar diye bir şey olmazdı. Bence herkes kendi kültüründen biraz sıkılmış gibi. O yüzden de başka arayışlar ortaya çıktı dijitalde. Belki güvenlik açısından, belki kültürünü eski bulma açısından da gerekli değil bence. İnsanlar belki %10 oranında kültürlerini yansıtıyorlar. Tamamen kültürel sayfalar da var ama onlar da bile bir kurgu var sonuçta. Şöyle sayfalar var mesela, çok eski kıyafetleri giyip bir fotoğraf veya video oluşturuyorlar. Ama şu andaki modern yaşamda öyle bir giysiyle sokakta dolaşamaz. Ama o kültürü dijitalde bize sunuyor. Yani aslında ne kadar kendini ve kültürünü sunuyor gibi görünse de gerçeğini yansıtmıyor. Aslında ister dijital avatar olsun ister olmasın herkes bir şekilde avatar kullanıcısı. Mesela biri kendi adını ve kendi yüzünü kullandığı bir profil oluşturuyor ve eski Viking kostümlerini giyiyor ve o şekilde kendini sunuyor. Ama gerçek modern yaşamındaki ilişkilerinde o kıyafetlerle etkileşim kurmuyor. Arkadaşıyla modern bir şekilde buluşuyor. Demek istediğim, dijitalde kendi ismi ve kendi resmiyle dahil olmuş, kültürel paylaşım yapıyor ama ne kadar gerçek yaşamı ne kadar kendisi? (K1)

Bence her kültür dijitalde yansıtılabilir. Sonuçta her kültür farklı, yansıtılırsa diğerleri görür, öğrenir. Orayı ziyaret ettiğinde yabancılik çekmez. Tanımak amaçlı kültürler yansıtılabilir. İnsanlar her zaman olmasa da bazen gerçekteki kültürlerini yansıtabiliyorlar. Bence %30-40'ı

yansıtır. Artık herkes modern hayatta yaşadığı için kültür yansıması çok olmuyor. Ya da gerçekte kültürünü derinden yaşıyor ama dijitalde onu yansıtmıyor. Belki diğerlerinin ne düşüneceğinden endişe ettiği için yapmıyordur. Genelde orta yaş böyle bence, gençler zaten hiç yansıtmıyor. Dışardan bakınca geleneksellikten kopulduğu için kötü bir şeymiş gibi görünüyor. Ama aslında herkes buna evriliyor. Belki bundan yüz yıl sonra kültür diye bir şey de kalmayacak. Herkes aynı hayatı yaşayacak. Şimdiden başladı zaten. Herkesin evi aynı, sosyal medyada nasılsa öyle. Herkes aynı şeyleri giyiniyor, alıyor. Hatta insanların yüzleri bile birbirine benzemeye başladı. Bazen şaşıyorum, ben görmüş müydüm onu diye. Yaşam tarzları da benziyor. (K4)

Bence yansıtmalıyız. Çünkü şu yüzyılda olmamamıza rağmen kültürümüze ilgili çok az şey biliniyor. Bizi hala daha Araplarla karıştırıyorlar. Bizim kültürümüzün köklerini bilmiyorlar. Ben anlattığım zaman çok şaşıyorlar, 'aa böyle miydi?' diyorlar. O nedenle kültürümüzü tanıtmamız açısından çok kıymetli olur. Ama bu aşırı milliyetçiliğe varacak düzeyde olmamalı. İnternette insanlar gerçekte olduklarından farklı olmak ister. O yüzden çoğu kişi kültürünü çok da yansıtmıyor oraya. Mesela sosyo-ekonomik durumları düşük ama orada daha zenginmiş gibi göstermeye çalışıyorlar. Ya da çok heyecanlı bir hayatları varmış gibi göstermeye çalışıyorlar ama gerçek hayatta öyle değil. Bana kalırsa bu doğru değil ama bazı insanlar öyle mutlu oluyor. Orası internet olduğu için de çok karışmak istemem. (K11)

Bu bir tercih meselesi ama insanın kültürü nasılsa onu o şekilde yansıtmaması gerektiğini düşünüyorum. Eğer kişi yalan, kendinden farklı sunarsa, gerçekler ortaya çıktığında insanların bakışı ister istemez değişir. Kendini paylaşmak istemiyorsa paylaşmasın. Ama paylaştığı bir şey varsa da onun yalan olmaması gerektiğini düşünüyorum. Bazı insanlar kültürlerini fazlaca yansıtır hatta sadece ona odaklı bir kullanım sergileyenler var. Ama genele bakarsak kendi kültürlerine değil de popüler kültüre dönük paylaşımlar daha çok yapılıyor. O dönem ne beğeniliyorsa ne popülerse ona göre paylaşım yapılıyor. Yani kendi yapılarına göre değil de insanların ne düşündüğüne göre daha çok hareket edildiğini görüyorum. (K22)

Katılımcı görüşleri değerlendirildiğinde, yansıma gerekliliğine dönük kültürü yansıtmamanın bir zorunluluk taşımadığı, isteyen kişinin paylaşabileceği belirtilmiştir. Yansıtılmaması gerektiğini ifade eden bireyler, kültürün sosyal medyaya uygun olmadığını, dijitalin daha çok bireysel bir kullanım alanı olduğunu ve kültür yansımasına gerek olmadığını belirtmişlerdir. Kültürün yansıması gerektiğini dile getiren katılımcılar ise her bireyde kültürün izlerinin görünür şekilde bulunduğunu, yaşamda etkiliyse yansıtılmasının daha doğru olduğunu belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar, doğru şekilde yansıtılması gerektiğine dikkat çekerek kültürün tanınıp bilinirliğinin artacağını düşünmektedirler. Kültürün pratik yaşamda yansımasının olup olmadığına bakıldığında ise bazıları kişiye göre değiştiğini, bazıları da yansıtıldığını ifade ederken; katılımcıların büyük bir çoğunluğu kültürün sosyal medyaya yansıtılmadığını belirtmiştir. Katılımcı gençlerin çoğu insanların olduğundan daha farklı görünme isteğinde olduklarını; beğenilen, popüler olan ve trend olan ne ise insanların o şekilde kendilerini sunduklarını dile getirmişlerdir. Katılımcı görüşlerini destekler şekilde bir

araştırma sonuçlarına göre bireyin diğerlerinden farklı olma, diğerlerinden daha özel olma isteğiyle farklı avatar oluşturdıkları görünmektedir. Avatar kullanıcılarının sosyal statülerine dikkat ettikleri ve bir rekabet içinde oldukları; avatarla edinilen tüketim ve saygınlık gibi etkilerin gerçek yaşamı da etkisi altına aldığı ifade edilmiştir (Sabah, 2017: 145-146). Bir diğer araştırmada, benliğin avatarla sunumu, bireyin toplumdaki kabul edilebilirliğini yükselttiği; başarılı bulduğu kimseleri taklit edebilmesine imkân tanıdığı ve toplumun uygun bulduğu davranışları sergilediği bir deneyim vermektedir. Böylelikle avatar, bireyin hayal ettiği kimliği ve yaşamı sunmasına fırsat veren bir oluşum haline gelmektedir (Sayar ve Özmen, 2022: 336). Benzer şekilde bireyin sosyal ağlarda diğerlerinin takdirini toplamak ve diğerleri tarafından kabul görmek için benliğin gerçekten farklı şekillerde ifade edilerek istenilen biçimde izlenim yaratmaya çalışıldığı bir başka araştırmada belirtilmektedir (Suveren ve Zeren Kosal, 2021: 1237). Sosyalleşme biçimlerini tamamen değiştiren sosyal medya platformlarının, kimlik ve toplumsal yer ediniminde önemli etkileri olduğuna değinen bir araştırmada, bireyin benlik sunumunda beğenilme güdüsüne göre hareket ettiği ve bireylerin diğerlerinden daha üstün olma isteğiyle nesneleştirildiği belirtilmektedir (Bakıroğlu, 2013: 1053). Bu bağlamda sosyal medyada benlik sunumu veya kültürün yansıtılması konusunda diğerlerinin ne düşündüğüne öncelik verildiği kanaatinin ilgili literatürde ve katılımcılarda hâkim olduğu söylenebilir. Bireylerin diğerlerine, diğerlerinin gözünde nasıl göründüklerine, nasıl bir izlenim oluşturdıklarına, toplumsal beğenilere ve sanalda ortak kabul gören davranışlara göre hareket ettiği ifade edilebilir.

Bireyler içinde bulundukları kültürün izlerini farkında olarak ya da olmayarak dijital taşımaktadır. Kültürün yaşanılan sosyal çevredeki düşünüş ve davranış kalıplarını içerdiği göz önüne alınırsa, bireyin zihnindeki kültürel yazılımla birlikte Web dünyasındaki tavır ve tutumunun da farklılaştırabildiği görünmektedir (Chau vd., 2002: 139). Bu anlamda bireylerin kültürlerinin taşıyıcıları olarak sanal dünyayı etkileme gücüne sahip oldukları düşünülebilir. Ancak bireyler sanal benliğiyle dünyayı etkilerken bir yandan da dünya tarafından etkiye açık hale gelebilmektedir. Post modern bir risk olarak tanımlanan bu durumda, birey kendi benliğini oluşturma imkânı bulurken, ekonomi, siyasi ve kültür gibi alanlar aracılığıyla bir buyurganlığın altına girebilmektedir (Agger, 2011: 111). Dijitalin kabul ve takdir edilebilirliğe dayalı oluşturduğu tek tipleştiren beğeni algısı, Baudrillard'ın nesneler analizindeki, seri üretilen nesnelerin benzerliğine, modern görünme zorunluluğuna ve sayısal çokluğuna yakın durmaktadır. Baudrillard, beğenin bir duyguya karşılık gelmediğini tüketilecek bir nesneye dönüştüğünü vurgulamakta, sistem tarafından yönlendirilen modern insanın kendisine verilen rollerin dışına çıkamadığını belirtmiştir (Baudrillard, 2011). Beğenilerle aynılaştıran ve kültürel özgünlüğünü yitiren bireylerin benzer benlik sunumları ile tıpkı nesneler gibi tüketilebilir hale getirildikleri düşünülmektedir. Sanal dünyada, avatarla istenilen izlenimi oluşturabilmek, olduğundan farklı görünmek, gittikçe birbirine benzemek, gerçek ad ve resim kullanarak bir profil oluşturulsa da bir kurgu yaratmak, sanal dünyanın benlik sunumu ve etkileşimlerinde simülasyon olduğuna dönük sonuçlar olarak sayılabilir. Bunun yanı sıra

katılımcıların sosyal medya ve kültür ilişkisine dönük simülasyonun farkında oldukları, bazılarının daha bilinçli bazılarının ise ellerinde olmadan dijitalin etkileri ile hareket ettiği de belirtilebilir.

#### 3.5.4. Dijital Dünyanın Doğası

Katılımcılara sorulan son soru dijital dünyanın doğasına dönük olmuştur. Dijital dünyanın nasıl bir yer olduğu, denetim, düzenleme ve farkındalıkla ilgili sonuçlar Tablo 6’da görülmektedir. Katılımcıların görüşleri hemen hemen eşit oranda üçe bölünmüş, dijital dünyayı olumlu ve güzel bir yer olarak betimleyenler; olumsuz ve kötü bir yer olarak betimleyenler hem olumlu hem de olumsuzlukları barındıran bir yer olarak betimleyenler şeklinde ayrılmıştır. Katılımcı gençlerden biri hariç hepsi denetim ve düzenlemelerin yetersiz olduğunu, geliştirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Dijital dünyaya dönük farkındalıkta katılımcıların %80,7si kendisinin farkında olduğunu diğerlerinin farkındalığının az olduğunu belirtmiştir. Öne çıkan bulgu olarak, büyük çoğunlukta kadın katılımcıların dile getirdiği, dijital platformlarda çok küçük yaşta kullanıcıların olduğu ve buna dönük bir güvenlik gerekliliği olmuştur. Bir diğer dikkat çeken bulgu, katılımcıların kuşak farkına giderek kendi kuşakları olan Z kuşağının daha çok farkında olduğunu ancak yaşça büyük kesimin farkındalıklarının çok az olduğunu belirtmeleri olmuştur.

Hiç kimse hayatında olan şeyleri dijitale %100 yansıtmıyor. Belki %90 olur ama o %10’luk dilim hep var. İnsanlar daha çok mutlu şekilde paylaşım yapıyorlar. Mutsuz olunan bir an asla paylaşılmıyor. Ya da kişi kendini fiziksel olarak mesela filtre vs. tamamen farklı şekilde sunabiliyor. Bu yüzden sosyal medya tamamen fake’tir. Denetim açısından iyi gibi görünse de değil. Ben mesela yazılımla uğraşıyorum istesem birinin hesabına bir şekilde girebilirim. Bu uygulamanın yapımcılarına bağlı. Bence Twitter bu konuda daha iyi ama Facebook, Instagram, WhatsApp daha tehlikeli. Yani farkındalığım var ama ben bu konuda profesyonelim diyemem. Ama %60 civarında bir farkındalığım var diyebilirim. Benim dışındakiler için çoğu kişi umursamıyor bence. Şifre belirlerken bile ismini kullananlar var. Çoğu kişi farkında değil. Farkındalıkları bayağı düşük. (K5)

Dijital dünya deyince ilk aklıma gelen kelime toksik oldu. Orda herkes anonim. Diyelim insanlar bir şeye sinirleniyorlar. Sinirini en iyi orda yansıtıyorlar. Ama bir yandan da sahip çıkma durumu da oluyor. Sanki sevgililik ilişkisine benziyor. Bir iyi bir kötü gibi. Bence çok denetime gerek yok. Çocuklarla ilgili bir durum varsa ailesi dikkat etmeli. Sonuçta orası özgür bir yer. Kişiler istediğini paylaşabilir. Tabi saçma sapan paylaşımları kastetmiyorum. Normal kullanıcılar için, ne giymiş, kandil günü ne paylaşmış gibi durumlarda insan istediğini paylaşabilir. Herkesin hayat tarzı birbirinden farklı. O yüzden denetimlerle bir baskı yapılmamalı. Benim farkındalığım yüksek. Her gördüğüm şeye hemen inanmıyorum. Araştırıyorum, irdeliyorum öyle karar veriyorum. Diğerlerinin çok farkında olduğunu düşünmüyorum. En ufak bir editle ideolojisini, fikrini

değiştiren çok insan var. Küçükler daha çabuk etkileniyor. Sanırım 20'li yaşlardan sonra farkındalık artıyor. (K9)

Dijital dünya herkesin sadece paylaşmak istediği şeyleri gösterdiği bir yer olduğu için aslında hiçimse kimseyi gerçekten bilmiyor. Ama sürekli iletişimde olunan bir yer. Yani hepimiz birbirimizi sürekli görüyoruz, sürekli bir etkileşim var. Ama gerçekte kim, nasıl biridir bilemiyorsun. Denetim ve düzenleme ile ilgili ülkemizde nasıl olacağını kestiremediğimiz için müdahale gerekmiyor bence. Çünkü denetim olmalı dersek nasıl bir denetim yapacaklar şüpheli yani. Olacaksa da bir baskı olmamalı. Dijitalde yaptığım şeylerin farkındayım diyebilirim. Bazen paylaştığım şeyleri sırf orda etkin olayım diye paylaşıyorum. Bazen düşünüyorum ben burayı niye kullanıyorum, kullanmasam da olur diyorum. Ama artık bir alışkanlık oldu sanırım devam ediyorum. Yani belli noktalarda yalan olduğunu biliyorum ama maalesef uyum sağlıyorum. İnsanlar da bence çok farkında değil. (K12)

Dijital platformlar bence gerçekten kullanışlı ve güzeller. İnsanların birbiriyle hemen tanışabildiği, iletişim kurabildiği, arkadaş olabildiği, çok uzaktan arkadaşlar bile elde edilebildiği, oradaki arkadaşlarıyla beraber vakit geçirebildiği, bazen de kafa dağıtmak için kullanılabildiği bir ortam. Bence denetimler fazla bile. Çok da denetime gerek yok. İnsanlar gayet normal kullanıyorlar, bir sıkıntı görmüyorum. Bence ben olan bitenin farkındayım. İnsanların çoğu farkında değil. Çok küçük yaşta çocuklar var, onlar hiçbir şeyin farkında değil. Bu konuda birazcık sıkıntı var. Onların daha çok farkında olması lazım. (K25)

Katılımcılar, dijital dünyayı farklı şekillerde betimlemişler, bazıları iyi bir yer olarak bazıları da kötü bir yer olarak dile getirmişlerdir. Dijital dünyanın iyi bir yer olduğunu dile getiren bireyler, güzel ve yeniliklerle dolu olduğunu, arkadaş edinimine ve sosyalleşmeye daha çok imkân tanıdığını, ifade özgürlüğüne alan açtığını ifade etmişlerdir. Dijital dünyayı olumsuz olarak belirten katılımcılara göre ise kalabalık, kaotik, yorucu, karmaşık, negatifliğin ve zorbalığın hızlı yayıldığı bir yerdir. En öne çıkan katılımcı görüşü dijital dünyanın sahte, yapay ve gerçekliğin emin olunamadığı ve her anlamda gerçeklik sorgulamasının yapıldığı bir yer olduğudur. Katılımcılar, iletişime geçtikleri ya da karşılaştıkları kişinin gerçekliğinden ve gerçek yaşamdaki gibi olup olmadığından şüphe duymaktadır. Dijital dünyanın hem iyi hem kötü bir yer olduğunu dile getiren bireyler, çok geniş bir kitle ile karşılaştıklarını, bazılarının iyi bazılarının ise kötü olduğunu belirtmişlerdir. Kullanıcılara ve kullanım şekline bağlı olarak dijital dünyanın görüntüsünün değiştiğine vurgu yapılmıştır. Dijital dünya bir yandan gerçek ve yapay olanın birbirine karıştığı, ayırt etmenin zorlaştığı (Çiğdem, 2022: 1169-1170; Görgülü, 2022: 736; Koç, 2022: 510-511; Kuş, 2021: 262; Ünal ve Koçak, 2023: 2126), bir yandan da bireylerin kendilerini daha rahat ve özgür hissettiği (Sayar ve Özmen, 2022: 337; Uzun ve Aydın, 2012: 285) bir yer haline gelmektedir. Bu anlamda dijitalle gerçek dünya arasında, hem dijital dünyanın bireye ve kültüre, hem de birey ve kültürün dijitalle etki ettiği (Koç, 2022: 511) karmaşık, karşılıklı, iç içe geçen bir etkileşim olduğu

söylenbilir. Farklı deneyimlerle dijital dünya ile bağlantı kuran bireylerin yaşamlarında, benliklerinde, davranışlarında, ilişkilerinde vb. öncesine göre kesin şekilde farklılaşan değişimler yaşamaları olasıdır.

Katılımcılar, dijital dünyanın düzenlemeleri ve denetimlerinin eksik olduğunu ve daha çok geliştirilmesi gerektiğini dile getirmiştir. Özellikle güvenlikle ilgili düzenlemelerin artması beklenmektedir. Bunun yanında katılımcıların çoğu denetimlerle ilgili bazı çekinceler taşımakta, yapılacak denetimlerin bir baskıya, engele dönüşmemesi gerektiğini dile getirmiştir. Baskıya dönüşmeyen ve dijital dünyaya ulaşım ve iletişim engeli yaşatmayan denetimlere olumlu baktıkları görülmektedir. Dijital dünya kullanım yaşının çok küçük yaşlara düşmesi ve çocuklar için olumsuz deneyimler oluşturabileceğine dönük endişe eden katılımcılar bulunmakta ve bu katılımcıların büyük çoğunluğunun kadın olduğu görülmektedir. Dijital dünyaya dönük farkındalık konusunda katılımcıların büyük bir çoğunluğu kişisel farkındalıklarının olduğunu, gördükleri her şeye hemen inanmayıp araştırma, bilgi edinme ve karşılaştırma yaparak karar verdiklerini belirtmişlerdir. Bazıları olumsuzluklara dönük farkındalıkları olsa bile dijital dünyanın içinde olmanın artık kaçınılmaz olduğunu, dijital bir dünyada yaşandığını belirtmişlerdir. Bazıları ise farkındalığı olmadığını, kendisini geliştirmesi gerektiğini belirtmiştir. Kişisel farkındalığın yanında toplumsal farkındalığa dönük katılımcı görüşlerine bakıldığında büyük çoğunluğun, farkındalığın olmadığı yönünde fikirleri olduğu görülmektedir. Genel olarak insanların dijital dünyada neler olup bittiğini tam olarak anlayamadıkları, gördükleri şeylere hemen inandıkları, farkındalığın çok az olduğu dile getirilmiştir. Bazı katılımcılar farkındalığın kişiden kişiye göre değiştiğini belirtirken; bazıları, yaşlar arası farkındalığın değiştiğini, Z kuşağının farkındalığının daha çok olduğunu ancak yaşça büyük kişilerin farkındalığının az olduğunu dile getirmiştir. Gençlerin doğdukları andan itibaren dijital dünya ile birlikte olmaları, zamanlarının çoğunu dijital dünya içinde geçirmeleri, katılımcılar tarafından sunulan nedenler arasındadır. Katılımcı görüşlerini destekler şekilde, denetimlerle ilgili dijital bir platform üzerinde yapılan araştırma sonucuna göre, katılımcı görüşleri ekseninde denetimler yapıldığı ancak beklenen etkinin oluşmadığı ifade edilmektedir. Katılımcıların geri bildirimlerine göre oluşan denetimlerde katılımcı farkındalığına dikkat çekildiği görülmektedir (Öztekin, 2015:935). Başka bir çalışmada gerçek ve sanal olanı ayırt etmenin gitgide daha da zorlaştığı dijital uygulamalara dönük bireylerin bilinçlendirilmesine, aile denetimlerinin artırılmasına ve üreticilerin daha dikkatli olmasına dikkat çekilmiştir (Sayar ve Özmen, 2022: 337). Katılımcıların denetimlere dair duydukları endişeler göz önüne alındığında, denetimlerle gelen gözetim olgusunun öne çıktığı söylenebilir. Sosyal ağların yaşamlara dahil olduğu andan itibaren, bireylerin sürekli olarak gözetim altında tutulur hale getirildiği, farkında olsalar da durumdan dışarı çıkamadıkları, aynı anda hem gözetlenen hem de gözetleyen konumunda bulundukları görülmektedir. Gittikçe normalleşen bir durum haline dönüşen gözetim süreci, bireylerin farkındalığını ortadan kaldırmaya neden olmaktadır (Özçağlayan ve Çelik, 2014: 197-198).

Dijital dünya ve birey deneyimlerine dair bulgular değerlendirildiğinde, dijital dünyaya dönük gerçeklik sorgulaması ve dijitalde etkileşime girilen kişinin gerçekliğinden şüphe duyulması, dijital dünyadaki simülasyon deneyimlerini gösterir niteliktedir. Kalabalık bir yer olarak dijital dünya, gerçek, avatarla, gizli, sahte, anonim vb. birçok profil şekliyle kişilerin dahil olduğu bir yer olarak gerçek ve yapayın ayırt edilmesini zorlaştırmakta, bireylerin gerçeklik algısını değiştirebilmektedir. Bireylerin kullanım şekline göre değişen dijital dünya algısı ve dijital dünyaya dönük farkındalıklarının, simülasyonun varlığını fark etmeyi etkilediği söylenebilir. Dijital evrenle birlikte gelen sanal yaşam ortamları, çevrimiçi gerçekleşen sanal ilişkiler, dijitalleşen etkileşimler, dijital ağlarda oluşan bağlantılar gibi birçok dijital oluşumun tüm doğallığıyla yaşamlara dahil oluşu, bireylerin bilinçli farkındalığı olsun ya da olmasın insanın gerçek sosyal yaşamında ve ilişkilerinde simülasyonların etkisini görünür kılmaktadır (Görgülü, 2022: 730; Çiğdem, 2022: 1163- 1164). Gerçek yaşamın bir ikizi, aynadaki yansıması, benzeri ya da taklidi olsun, simülasyonlar özellikle yaşam simülasyonları, gerçek yaşamla oldukça bağlantılı olarak yaşamlara ve bireylere etki etmektedir. Avatar deneyiminde de kendini gösteren simülasyon, bireylerin fiziksel özelliklerini en ince ayrıntısına kadar belli edebilir hale gelerek, bireyin avatari ile kurduğu ilişkinin dönüşüm geçirmesine neden olabilmektedir (Doğu, 2009: 254-255). Bireylerin dijital kimliklerini oluşturmaları ve başkaları ile bağlantı kurmalarının simülasyon evrenleri ile daha da ulaşılabilir hale geldiği göz önüne alınırsa, bireylerin gerçekte olmayan ama gerçekmiş gibi görünen sanal yaşamlarda kendilerini ifade ettikleri, ilişki kurdukları, sosyalleştikleri kısaca kendilerine yeni bir yaşam kurdukları görülmektedir. Bu bağlamda sanal yaşamlar, gerçek yaşamların reddedilemeyecek bir parçası haline gelmektedir (Sayar ve Özmen, 2022: 329). Sanal yaşamların vazgeçilmezi olan sayılar, algıları, beğenileri ve değerlendirmeleri şekillendirilmekte ve dijital dünyanın üyelerini tek bir yönde, aynışmaya doğru itmektedir. Farklılıkların yok edildiği, benzerliklerin arttığı, aynı anda hem gözleyen hem de gözetlenen konumuna taşınan bireyler için, gerçek yaşamlarındaki toplumsallıklar yok edilerek yerine sanalda yenileri inşa edilmektedir. Yeni sanal toplumsalın içinde bireyin özne oluşu her ne kadar ön plana çıkarılsa da (Avcı, 2015: 264), bireyler tüketim çağının tekrar ve tekrar üretilen, eşsiz ama tıpatıp birbirine benzeyen nesneleri haline dönüşmekte ve kendine özgü gerçekliğini yitirebilmektedir.

Bir simülasyon olarak, gerçeğin yeniden üretildiği metaverse dünyası, gerçek dünyadaki gerçeklikleri yok etmektedir. Özellikle yeni teknolojiler ve metaverse dünyası ile birlikte simülasyonun etkisini daha çok göstermesi, hipergerçeklikle bireylerin sanal bir gerçekliğe dahil edilişi, avatarla sanal bedenlerin etkileşim kurması, gerçeklik ve yapay arasındaki farkın gittikçe küçülmesine neden olmaktadır (Görgülü, 2022: 736). Üretilen yapay gerçeklik dünyası olan metaverse, gerçek dünyanın sınırlarını ortadan kaldırarak, bireylere istedikleri yere gidebilme, istedikleri kişilerle iletişim kurabilme hatta avatar kullanımı ile kendilerini istedikleri benlikle ifade edebilme imkânı vermektedir. Tam bir simülasyon evreni olan metaverse, dijitalde dair farkındalığı ve bilinçliliği olmayan bireyler için gerçeklik algısından uzaklaştıran bir yapıya dönüşmektedir

(Çiğdem, 2022: 1169). Daha da ileri götürülen bir noktada tamamen simülasyon içinde yaşanıldığı, gerçeklik olarak bahsedilen durumun aslında bir simülasyon olduğu, bireyleri kontrol altında tutan bir sistem içinde yaşanıldığı söylemi bulunmaktadır (Huberman, 2021: 152). Gerçekliğin yeniden ve döngüsel üretiminde, farklı yüzlerle insan dünyasına adapte olan simülasyon, özellikle yeni iletişim biçimleriyle anlamı yok etmekte; kaçmanın imkansızlığını hissettirmekte, bireylere, toplumsal olanın bulunmadığı, başı ve sonu olmayan göstergeler evreni sunmaktadır (Gere, 2008: 160).

Simülasyonun gerçek ve yapay olan arasındaki farklılığı ortadan kaldırdığını dile getiren Baudrillard, göstergelerin bir değere karşılık gelmesini noktalayarak gerçeğin yeniden üretilme sürecinin her yerinde hükmünü sürdürmektedir. Simülasyonun yanıltıcılığı, yeniden üretilen gerçekliğin, gerçeğe benzemediğini saklayarak gerçeğin sürekliliğini sürdürmesine bulunmaktadır (Baudrillard, 2016a). Geline nokta da gerçeklik, sanal bir çizgiye benzemekte; tüm sembollerin yok olmasına cevap vermeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2014). Sanal gerçeklik olarak simülasyon kusursuz bir şekilde gerçekten daha çok gerçek hale gelmiştir. Tam anlamıyla tezatlık anlamını taşıyan sanal gerçeklik, artık gerçeğin yerini almıştır. Gerçeğin yeniden ve yeniden üretilerek yok edilme sürecini içeren sanal gerçeklik, özneyi de üretir hale gelmiştir. Düşünerek harekete geçen bir özneye ihtiyacın kalmadığı sanal dünyada her şey teknoloji içinde yaşanmakta ve olup bitmektedir. Bireyler sanalın büyüleyiciliğine kapılarak, gerçeğin yok edildiği, göstergeler ve sembollerle sanal biçiminin yeniden inşa edildiği, başka evrenlerde insan olma durumlarından sıyrılarak yapay hale geldikleri bir dünyaya çekilmektedirler (Baudrillard, 2005). Bu anlamda dijital dünyanın, birey üzerinde, gerçek üzerinde, kültür üzerinde, ilişkiler, etkileşimler, anlamlar, deneyimler, toplumsal değerler ve daha birçok yaşam unsuru üzerine dönüştürücü etkisi olduğu açık şekilde görülmektedir. Bireylerin gerçekliğin yeniden yaratıldığı sanal dünyada kendine yer edinmesi ve benliğini diğerlerine; belki de hiç görmediği, göremeyeceği, yüz yüze gelemeyeceği diğerlerine; sunması önceden hayal dahi edilmeyen bir durumun gerçekleşmiş halidir. Aynı şekilde ilerleyen zamanlarda bireyin sanal dünyadaki gerçekliği, benliği ve kültürü arasındaki bağda akla gelmeyecek biçimlerde değişimler yaşanacağı öngörülebilir. Bireyin sanala, dijitale olan mesafesinin azalması aynı zamanda gerçekliğe olan mesafesinin artmasına neden olabilecektir. Simülasyonla çevrili bir evrende bireyin benliğini, kültürünü, gerçeğini taşıyarak kendine özgü yanını, onu farklı kılan özelliklerini ve yaşama bakış açısını yansıtabilmesi belki de hiç olmadığı kadar değerli hale gelecektir.

## SONUÇ ve ÖNERİLER

İnsan yaşamı, kültür ve birey arasındaki etkileşimle şekillenmekte, dünyanın geçirdiği değişimlerle yenilenmekte ve bireyin anlamlandırma süreciyle biçimlenmektedir. Bu anlamda dijitalleşen dünyanın iletişim formlarındaki sanallaşma, bireyin diğerleri ile ilişkilerinde, toplumsal etkileşimlerinde ve benliğini ifade edişinde öncesinden tamamen ayrılan farklılıkları getirmektedir. Bireyler, dijital sosyal alanlarda sanal ilişkileri deneyimlemekte, dijital avatar gibi yeni sanal kimliklerini inşa edebilmektedir. Kültüründen bağımsız düşünölemeyecek bireylerin, sanalda dijital avatar deneyimini nasıl yaşadıklarını anlamak ve gerçeğin yeniden üretiminin nasıl oluştuğunu ortaya çıkarmak, geleceğe dönük dijital evrenlerin çizgisini anlamak için önemli olacaktır. Bu anlamda bu araştırmada, bir simölasyon ögesi olarak dijital avatarlar ile değişen benlik sunumunun gerçek kültürle etkileşiminin nasıl oluştuğu ortaya konmaya çalışılmıştır.

Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik araştırma yöntemi ile yapılan araştırmada katılımcılardan görüşme yoluyla veriler toplanmış olup, bireylerin kültürleri ile ilişkileri, sosyal medya pratikleri, dijital avatar deneyimi ve simölasyon süreci ile ilgili bulgular elde edilmiştir. Katılımcı görüşlerine bakıldığında, demografik özellikleri arasında cinsiyet durumuna göre görüş farklılıkları oluştuğu ve Trabzonlu katılımcıların kültürel bulgularda diğerlerinden farklılaştığı görölmektedir.

Bulgular sonucunda, birey ve kültür arasındaki ilişkinin karmaşık bir halde olduğu görölmektedir. Bireyler bir yandan kültürlerinin yaşamlarında oldukça etkin olduğunu belirtmekte, bir yandan da kendilerini yansıtmadığını ve kültürlerinden çok farklı olduklarını belirtmektedirler. Bu durumun nedeni olarak, hâkim aile kültürünün, geleneksel, farklılıklara kapalı ve baskıcı kalıplarla çevrili olması gibi özelliklerinin beğenilmeyişi; bireysel özelliklerin yaşamlarda daha etkili olması ve bireylerin kendilerini kültüre benzer bulmayıışları gelmektedir. Dikkat çeken bir sonuç olarak, diğer katılımcılardan farklı olmak üzere Trabzonlu gençlerin kültürleri ile bağlarının daha derin olduğu ve kültürlerinin kendilerini yansıttığı bulgular arasındadır.

Gençlerin yetiştirildikleri ve benlikleri üzerinde etkili olan Türk kültürünün daha çok Batı kültürü olmak üzere diğer kültürlerden etkilenmeye açık olduğu bulgulanmıştır. Türk kültürünün etkiye açık hali, harmanlı bir yapı ortaya çıkarmış; geleneksellikle modernliğin bir arada olduğu bir görünüm sergilemiştir. Kültürel etkilerin bir aradalığı, olumlu olarak farklılık ve çeşitliliği getirdiği gibi olumsuz olarak da arada kalan bir kültür yapısını ortaya çıkarmaktadır. Modernleşme ve

dijitalleşmenin kültürler arası etkileşimleri daha da arttırdığı bulgusu göz önüne alındığında Türk kültürü ve diğer kültürler arasında karşılıklı bir etkileşim olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kültürel etkileşimlerle değişime uğrayan Türk kültürünün daha kolay etki altında kaldığı ve yeniliğe tam olarak ayak uyduramadığı bulgulanmıştır. Yaşça genç katılımcıların Türk kültürünü etkileyen bir kültür olarak değerlendirmelerinin ardında kültürlerine karşı olumlu bakış açısına sahip olmaları gelmektedir.

Dijitalleşmenin kültür üzerinde dönüştürücü etkisi ile Türk kültürünün dijitalleştiği, ulaşılan sonuçlar arasındadır. Pratik yaşamın birçok alanında görülen dijital kültür etkisi ile olumlu ve olumsuz değişimler yaşanmaktadır. Sosyalleşmenin kolaylaşması, bilgiye her an ve her yerde ulaşma imkânı, hâkim kültürün kapalı ve baskıcı yönlerinin olumlu olarak değişim göstermesi, farklılıklara karşı daha açık fikirli olunması, dijitalin kültür üzerindeki olumlu etkileri kapsamında değerlendirilmiştir. Anonim profillerle artan dijital zorbalık; kültürde bulunmayan ve dijitalle gelen olumsuz davranış biçimleri, dilde ve sanatta görülen olumsuz etkiler, yüz yüze iletişimin azalması, dijitalin kültür üzerindeki olumsuz etkileri olarak ortaya çıkmıştır. Gençlerin görüşleri doğrultusunda dijital kültürün olumlu ve olumsuz etkilerinin kaçınılmaz şekilde gerçekleştiği, bundan sonra da dijitalle iç içe geçmiş bir yaşam olacağı görüşü ulaşılan sonuçlar arasındadır.

Kültürün, toplumsal ve sosyal ilişkilerin taşıyıcısı olan gençlerin, kültüre dönük bakış açılarını anlamak oldukça değerlidir. Bu anlamda yaşamda etkin olan kültürün, bireyleri yansıtmadığı ve gençlerin kültürden çok farklı olmaları göz önüne alınırsa, kültürde istenilmeyen olumsuz özelliklerin değiştirilmesi adına eğitim, medya, dijital ağlar aracılığıyla olumlu sosyal değişimler gerçekleştirilebilir. Gençlerin kendilerini kültürden farklı bulma nedenlerini anlamaya dönük araştırmalar yapılabilir. Özellikle Trabzonlu gençlerin kültürel bağlılıkları üzerine, karşılaştırmalı araştırmalar yapılabilir. Kültürel değerler önemsenmekte ve pozitif kültürel özelliklerin kaybolması istenmemektedir. Bireylerin olumsuz yönlerden duydukları rahatsızlık dikkate alındığında, içinde bulunmaktan memnun olunacak, örnek olabilecek, gençleri kucaklayan bir kültür istendiği görülmektedir. Bu bağlamda yeniliğe açık, ilerlemeye ayak uyduran, gelişen bir kültür oluşturulması için toplumsal gelişme gereklidir. Ancak yeniliğe atılan adımlarda, küreselleşme ve batı tarzı etkilerle taklitçiliğe dönüşme, kültürel değerlerin yitirilmesi, asimile yoluyla gerçekliğin ve benliğin kaybolması istendik bir durum değildir. Dünya üzerinde kendi kültürünü yitirmeden modern yapıyı, dijitali, küresel etkileşimi, kültürüne dahil eden örnekler bulunmaktadır. Buna benzer şekilde, gençlerin fikirlerine daha çok ulaşılarak tüm boyutları ile bağ kurulup bütünleşebilen bir kültür gelişimi sağlanabilir. Kaçınılmaz biçimde yaşamlara entegre olan dijitalleşmenin olumlu etkilerinden faydalanarak toplumsal ve sosyal gelişme artırılabilir. Bireylere, dijitalin olumsuz etkilerini en aza indirecek bilinçli kullanım eğitimleri verilebilir.

Sosyal medyaya dönük bulgular sonucunda sosyal medya kullanım amacı olarak eğlence, iletişim, sosyalleşme, vakit geçirme ve haber edinimi gelmektedir. Kendilerini iyi bir kullanıcı olarak değerlendiren katılımcıların yarıya yakını sosyal medyada geçirdiği zamanla ilgili endişelere sahip olup bağımlılığa varan bir kullanım sergilemektedir. Sosyal medyaya güvensizlik duyan ve özel yaşamın gizliliğine dikkat eden bazı katılımcılar daha kişisel bir kullanımda bulunmaktadır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu kültürüne dönük paylaşımda bulunmayıp bireysel bir kullanımı tercih etmektedir. Dikkat çeken sonuç olarak Trabzonlu gençlerin kültürel paylaşımlar yaptıkları görülmektedir. Katılımcıların sosyal medya etkileşimlerinde kültürün etkisine dönük yarı yarıya bir dağılım olduğu görülmektedir.

Sosyal medya etkileşimlerine dönük genel olarak iyi bir izlenim bulunmaktadır. Katılımcılar sosyal medya etkileşimleri ile yeni insanlarla tanışmak, eğlenmek, daha rahat sosyalleşmek, farklı fikirlerle tanışmak ve fikirlerini daha rahat ifade edebilmek gibi olumlu yaşantıları deneyimlemektedirler. Ancak sosyal medya etkileşimleri ile zorbalık, kıyaslama, özgüvende düşüş ve karşılaşılan kişinin gerçekliğinden şüphe duyma gibi olumsuz deneyimler de oluşabilmektedir.

Sosyal medyanın kültür üzerinde etkisi olduğu ulaşılan kesin sonuçlar arasındadır. Sosyal medya platformlarının küresel etkisinin kültüre de ulaştığı dikkate alındığında etkilerin pozitif ya da negatif oluşunun, kullanım şekline bağlı olduğu görülmektedir. Daha rahat iletişim ve sosyalleşme imkânı, farklı kültürleri tanıma, daha açık fikirli ve anlayışlı olabilme olumlu etkiler kapsamındadır. Olduğundan daha farklı biri gibi davranma, başka yaşamlara özenme, samimi ilişkilerin azalması ve sürekli paylaşım yapma dürtüsü olumsuz etkiler kapsamındadır.

Özellikle gençler için kaçınılmaz bir hal alan sosyal medya deneyimi hem bireysel hem de kültürel olarak birçok değişimi beraberinde getirmektedir. Sosyal medyanın olumlu ve olumsuz deneyimleri arasında kalan gençler kafa karışıklığına düşebilmektedir. Bu anlamda gençlerin içinde bulunduğu bu karmaşayı çözmek adına sosyal medyayı doğru kullanma eğitimleri verilebilir. Böylece bireylerin yaşadıkları olumsuz sosyal ve psikolojik deneyimler en aza indirilebilir. Sosyal medya etkileri kapsamında karşılaşılan uyarıcının niteliğinin ön plana çıkması, geliştiren, olumlu katkı sağlayan içeriklerin önemini gösterir niteliktedir. Bu bağlamda hem bireylere hem de sosyal medya platform şirketlerine sorumluluk düşmektedir. Bireylerin eğlenme amaçları göz ardı edilmeden, olumsuz deneyimlerin azaltılması adına gerekli adımlar atılabilir. Böylece bireyler gerçekliği kaybetmeden, gerçek olmayan durumlar üzerinde endişe duymadan, doğru etkileşimlerle yapıcı sosyal medya deneyimi geçirebilir.

Dijital avatarla ilgili bulgular sonucunda dijital avatarın bireylere benzerlik oranı yüksek çıkmıştır. Bazı katılımcılar karakter ve kişilik benzerliğine önem gösterirken bazıları da fiziksel benzerliğe dikkat etmiştir. Bireylerin bireysel farklılıklarını öne çıkaran şekilde, dijitaldeki benlik sunumunda farklı tercihlerin olduğu görülmektedir. Gerçekteki bireye benzer benlik sunumu, gizli ve özel kalan benlik sunumu, daha rahat, eğlenceli ve fikirlerin kolayca ifade edildiği benlik sunumu, daha güzel yönleri gösteren benlik sunumu, gerçektekenden tamamen farklı benlik sunumu, ulaşılan benlik sunumu çeşitlerindendir. Dijital avatarın, bireyin dijitaldeki hali olduğu ve bireyi temsil ettiği ulaşılan sonuçlar arasındadır. Dijital avatarın temsil yönüne dönük iki farklı görüş ortaya çıkmıştır. Bir grup katılımcı, görüntü olarak kendinden farklı bir profil oluştursa da karakterlerine benzer bir avatar oluşturmuş, avatarın kendilerini yansıtmaya dikkat etmişlerdir. Bireylerin kendi görüntülerini kullanmak istememe nedenleri arasında, gizli kalmak ve daha özel bir kullanımda bulunmak gelmektedir. Diğer grup ise dijital avatarlarını uygulamanın sundukları çerçevesinde kendi görüntülerine benzer yapmış, bir nevi dijitaldeki kendi emojisini oluşturmuştur. Bireylerin kendi görüntülerine benzer bir avatar oluşturma nedenleri arasında, farklı görüntü seçmenin yanlış olduğu inancı ve diğerlerini yanlış anlamaya götürmeme isteği gelmektedir. Dijital avatar deneyimini daha farklı şekilde geçiren diğer katılımcılar, kendi görüntüleri ve karakterlerinden çok farklı bir avatar oluşturmaktadırlar. Farklı bir avatarla benliklerini ifade eden bireyler, daha güzel olduklarına inanmakta, kendilerini daha iyi hissetmektedirler. Avatarla dijitalde olmanın getirdiği rahatlık ve avatarın ardında istenilen gibi davranabilme ulaşılan diğer sonuçlardandır.

Benlik sunumunda dikkate alınan unsurlara dönük olarak, dijitalde olumlu bir iletişim isteği ile sosyal medya ortamına pozitif katkıda bulunmak, iyi ve güzel paylaşımlar yapmak öne çıkan sonuçlardandır. Gençlerin hem gerçek hem de dijital hayattaki olumsuzluk, nefret ve yadırgamalardan duydukları rahatsızlık sonucu, olumsuz ve negatif bir dijital ortam istemedikleri görülmektedir. Bireysel olarak dikkate alınan unsurlar farklılık göstermiş, kendi beğeni ve fikirlerine göre, ortak beğeniye göre ve birebir iletişim kurulan kişiye göre şekillenmiştir. Bazı katılımcıların gerçekte söyleyemediği, yapamadığı şeyleri, dijitalde yapmaya özen göstermesi dikkat çeken sonuçlardandır. Avatarla benlik sunumunda dikkat edilen unsurlarda, avatarın bireyin karakterini yansıtmaya gösterilen özen, diğerlerinden farklı olabilme imkânı ve zorbalığa maruz kalmaktan korunma ulaşılan sonuçlardandır. Dijital avatarın bireylere farklı esnek alanlar açtığı görülmektedir. Karakter seçiminde farklı cinsiyetten avatarlar tercih ederek kişiliği daha doğru yansıtabilme, farklı avatar seçimleri ile başkalarından farklı olma isteğini gerçekleştirebilme, avatar ardında kalarak zorbalayıcı ve yadırgayıcı tutumlardan uzak kalabilme, dijital avatarın esneklik alanlarından bazılarıdır. Benlik sunumunda dikkate alınan unsurlar konusunda öne çıkan fikirlerin daha çok kadın katılımcılardan gelmesi dikkat çeken sonuçlardandır. Bu anlamda benliğin ifadesinde kadın katılımcıların deneyimlerinin daha fazla olduğu görülmektedir.

Dijital avatarın anlamı ve yaşama katkısı konusunda ortaya çıkan sonuç, bireyin temsili olması ve bireyi yansıtmaması olmuştur. Dijital avatar, bireyi birçok olumsuzluktan koruyan, birey için güvenilir bir alan oluşturan, gizlilik ve bilinmezlik sağlayan, eğlenceli bir deneyim olarak anlam bulmaktadır. Dijital avatarın gerçek yaşama herhangi bir etkisi olmadığı ulaşılan kesin sonuçlar arasındadır. Bu anlamda gerçek ve sanal ayrımına gidildiği ve dijital avatarın dijital bir deneyim olarak sanalda kaldığı görülmektedir. Beklenen aksine gerçek yaşama etkisi olmadığı sonucu, çalışılan örneklem gurubuyla ilgili olabileceği gibi, etkilerin farkında olunmaması ya da avatar birey bütünleşmesinin tam olarak gerçekleşmemesi nedeniyle oluşmuş olabilir.

Dijitaldeki benlik sunumunda yönlendirme olduğu ulaşılan kesin sonuçlar arasındadır. Başta tüketim olmak üzere beğeni, trend, belirli fikir ve popüler olanla ilgili yönlendirmelerin olduğu görülmektedir. Genel olarak gençler yönlendirmeler karşısında kendilerini koruyamamakta, istemsizce etkilenmektedirler. Geliştirilen koruma yöntemleri olarak, kendi doğruları ve fikirleri doğrultusunda hareket etme, ihtiyaç olup olmadığına göre karar verme, başka içeriklerle karşılaştırarak değerlendirme ve olumsuz yönlendirici paylaşımlardan uzak durma ortaya çıkmıştır. Küçük bir grup katılımcı, olumlu yönlendirmelerin olduğunu vurgulasa da genel olarak bireyler, sosyal medyanın sürekli ve tekrarlayıcı yönlendirmeleri ile karşılaşmakta, maruz bırakılma yolu ile popüler olana yaklaşmakta, beğenilerde sayıların etkisinde kalmakta ve fikirlerin benzeşmesi ile gitgide aynılaştan benlik sunumuna doğru evrilmektedir. Bilinçli kullanıcıların yönlendirmeler karşısında kendilerini daha iyi korudukları dikkate alınırsa, sosyal medyayı bilinçli ve doğru kullanmanın önemi öne çıkmaktadır.

Dijital avatırı kendine benzer veya tamamen farklı seçme dinamiklerini anlamak, benlik sunumunda görülen simülasyon etkilerini analiz için oldukça önemlidir. Bu bağlamda gençlerin hem kendilerini tanıma adına hem de benlik sunumlarını şekillendiren süreçler üzerinde farkındalıklarını artırıcı eğitimler almaları sağlanabilir. Bireylerin dijital avatar seçimlerinde, farklı kararları olduğu göz önüne alınırsa, seçimdeki belirleyici unsurların neler olduğu üzerine kapsamlı araştırmalar yapılabilir. Gençlerin gerçek yaşamda ifade özgürlüğünde bazı sınırlamalarla karşılaştıkları, ilişki kurmakta zorlandıkları ve benliklerini tam olarak sunamadıkları; gerçek yaşamdaki bu tür zorlukları dijital ortamda atlattıkları ifadelerinde görülmektedir. Sadece dijitalde değil gerçekte de kendilerini rahatça ifade edebilmelerine imkân verilmesi, insan ilişkilerini daha rahat kurabilmeleri ve benliklerini yadırganmadan, olduğu gibi sunabilmeleri gereklidir. Gerçek yaşamda bu tür deneyimler edinmeyip sadece dijital sığınağa kalmaları, bireylerin gerçeklikten kopmasına ve farklı davranmasına, başka yaşamlara özenme ile özgünlüğünü yitirmesine, avatar gibi sanal uygulamalarda kendine yeni bir gerçeklik yaratmasına ve kendi simülasyonunu oluşturmaya neden olmaktadır. Bu bağlamda toplum tarafından daha çok desteklenmeleri, hangi yaşta olursa olsunlar fikirlerine saygı duyulmalı, kendilerini ifade etmelerine fırsat verilmeli ve yüz yüze iletişim konusunda cesaretlendirilmelidirler. Beğenilmek ve yadırganmamak için yeni bir ben yaratmak

zorunda kalıp simülasyon içine çekilmeden, kendilik değerlerinin görünmesine, dijital ve gerçek arasında bütünleşmiş bir ben oluşturmaya adım atabilmeleri adına bilinçli kullanıcılar olmaları için gençlere farklı etkinlikler içeren eğitimler verilebilir.

Birey ve benlik üzerinde kuşkusuz etkisi olduğu düşünülen kültürün dijitale yansıtılma durumu ile ilgili sonuçlara bakıldığında kültürün yansıma açısından uygun olduğu ancak yansıtılmadığı görülmektedir. Uygunluk ve yansıtımama oranları şaşırtıcı bir şekilde aynıdır. Bireylerin kültürlerini yansıtımama nedenleri olarak, geleneksel, katı, baskıcı yönler ve farklılıklara kapalı yapı gelmektedir. Bir yönden kültürün olumlu yönleri olduğunu düşünen gençler, yansıma uygunluğu konusunda ikilem yaşamaktadır. Bu anlamda kültürün iyi ve güzel yönlerinin saygı içinde yansıtılması; kötü görünmemek adına beğenilmeyen, sevilmeyen yönlerinin yansıtılmaması gerektiği vurgulanmıştır. Araştırmanın kültür temasında ulaşılan sonuçlarla birbirini destekler şekilde, Trabzonlu gençlerin kültürleri ile kurdukları bağın yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Küresel çağın dijital evrenine dahil olan bireyler, yaşamlarında etkin olan kültürleri ile dijitalin kendilerinden beklediği davranış biçimleri arasında kalabilmektedir. Kültürü bir yandan korumak isterken diğer yandan eleştirel baktıkları yönler sebebi ile kültürden uzaklaşan bireyler, farklı davranış biçimlerine yönelebilmektedir. Bazı bireyler içinde kaldıkları çelişkinin üstesinden, tamamen farklı kültürel görünüm sergileyerek gelebilmektedir. Kültürel simülasyon olarak değerlendirilen bu durum, benliği doğrudan etkilemekte; kültürle bağ kurma ve ondan farklı olma arasında kalan bireyi karmaşaya sürüklemektedir. Dijital dünya, kendi oluşturduğu dijital kültür düzenine benzer yaşamları ve kültürleri değerli sayıp, diğer kültürel özgünlükleri gölgelemeye çalışarak, bireyleri simüle edilmiş bir kültüre doğru yönlendirmektedir. Her kültürün değerli ve özel olduğu unutulmadan, eskiyen ve hantallaşan kültürel yönler düzeltilerek, geliştirilerek, gençlerin daha çok sahiplendiği ve yansıtmaktan çekinmedikleri bir kültür oluşturulabilir. Böylece gençler, dijital dünyaya ayak uydurmaya çalışırken, kendi kültürlerinden uzaklaşmaya veya tamamen farklı bir gerçek yaratmaya gerek almadan kendilerini, benliklerini sunabileceklerdir.

Dijital avatarın kültürle olan ilişkisine dönük bulgular sonucunda, dijital avatarın kültürle hiçbir şekilde örtüşmediği, tamamen ayrı bir deneyim olduğu görülmektedir. Bireysel bir durum olarak görülen dijital avatarlar, bireylerin kişisel istekleri ve seçimleri doğrultusunda şekillenmektedir. Kültürün birey üzerindeki etkisi ne kadar baskın olsa da dijital dünyanın yeni biçimleri bazı durumlarda kültürden daha baskın olabilmektedir. Sanal dünya, gerçek kültürleri içinde eritip yeniden oluşturarak kendi dijital kültürünü ortaya çıkarmakta ve bireyleri dijital kültürün birer parçası yapmaktadır. Zaman içinde bireyin taşıdığı kültürel özellikler kaybolarak, birbirine benzer benlikler, aynı kişilikler, aynı düşünme biçimleri, özdeş davranış şekilleri ile dijital kültüre daha yakın benlikler oluşarak dijitalin yüzleri ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda gençlerin dijital avatırı kültürden çok ayrı bir durum olarak değerlendirmelerinin, kültürün yeniden üretimi ve

gerçekliğin yeniden yaratılması şekliyle simülasyona bir örnek olduğu düşünülmektedir. Gençlerin dijital dünyayı daha iyi anlamaları, dijital kültür etkilerini daha iyi görmeleri adına, sanal evrenleri tanımaları, birey üzerindeki dönüştürücü eğilimlerin farkında olmaları gereklidir. Bu bağlamda uzmanlar tarafından verilebilecek eğitimler, geliştirici kitaplar, yapılan araştırma paylaşımları olumlu katkılar sağlayabilir.

Kültürün dijitalde yansıma gerekliliği konusunda farklı görüşler olduğu, çoğunlukla kişiden kişiye değişen bir tablo ile karşılaşıldığı görülmektedir. Bireyde ve yaşamda, kültür etkisi bulunuyorsa yansıtmanın doğru olduğunu düşünen katılımcılar yansıtılması gerektiğini; dijitalin daha çok bireysel bir alan olduğunu ve kültürün sosyal medyaya uygun olmadığını düşünen katılımcılar kültür yansımasına gerek olmadığını savunmuşlardır. Genel gözlem olarak kültürün sosyal medya platformlarında yansıtılmadığı, olduğundan farklı görünme isteğiyle, beğeniler ve trendlere göre hareket edildiği ulaşılan sonuçlar arasındadır. Bu anlamda bireylerin benlik sunumu ve kültürlerini yansıma durumlarında başkalarının ne düşündüğüne göre hareket edildiği, beğenilene dönük izlenim oluşturmaya çalışıldığı, dijitalin ortak dilinde kabul gören davranış biçimlerine uygun hareket edildiği görülmektedir. Dijital dünyanın kabul edilebilir profillerine benzeme isteğiyle bireysel ve kültürel özelliklerin yitirilmesi, simülasyon düzeninde tüketilen nesneler gibi bireylerin ve kültürlerin de tüketilir hale gelmesine neden olmaktadır. Gerçektekenden farklı görünmek, aynılaşmak, dijital avatar gibi yeni dijital uygulamalarla kabul gören izlenimler oluşturabilmek, sanal dünyada karşılaşılan simülasyon örnekleri olarak değerlendirilebilir. Daha da ileri götürülerek, sosyal medya platformlarında gerçek ad ve resmini kullanarak dahil olan kullanıcıların gerçekliğinden emin olunamayışı, bir kurgu yarattıklarına dair görüşlerin varlığı, katılımcıların sanal evren içindeki simülasyonun farkında olduklarını gösterir niteliktedir. Dijitalin yaşamlar üzerindeki değiştirme gücünün farkında olunsa dahi bireyler, dijitalin etkileri ile çepeçevre sarılmış halde yaşamaya devam etmektedir. Bu durum, Baudrillard'ın simülasyon içinden çıkılmaz hale geldiği ve artık tüm yapıp etmelerin simülakrlarla bağlantıda olduğunu fikri ile benzerlik taşımaktadır. Dijital dünyanın küresel gücü ve simülasyon etkileri karşısında, bireyin kendini, özünü, kültürünü koruma adına yapabileceği şeyler sınırlıymış gibi görünse de gerçeğe bağlılığı ve gerçek farklılıklarını kaybetmeme konusundaki kararlılığı, onun simülasyon evrenine hapsolmasını engelleyebilecektir. Bu anlamda bireyin kendini yetiştirmesi, eğitmesi, dijital çağın getireceklerine karşı öngörüsünü geliştirmesi, teknolojik sanal dünyanın dilini okuyabilmesi gereklidir.

Dijital dünyanın doğasıyla ilgili farklı fikirlerle karşılaşmış; dijital dünya, olumlu ve güzel bir yer olarak, olumsuz ve kötü bir yer olarak hem olumlu hem de olumsuzlukları barındıran bir yer olarak eşit oranda değerlendirilmiştir. Kullanıcıya ve kullanım şekline göre dijital dünyanın görüntüsünün değiştiği görülmektedir. Dijital dünya olumlu bir yer olarak, yenlikle dolu, sosyalleşme imkânı veren, ifade özgürlüğünün olduğu bir yerken; olumsuz olarak, kalabalık, kaotik, yorucu, karmaşık, negatifliğin ve zorbalığın hızlı yayıldığı bir yerdir. Dijital dünyanın doğası ile ilgili

öne çıkan sonuç, dijital dünyanın sahte, yapay, gerçeklik sorgulamasının yapıldığı ve dijital ekranın diğer ucundaki kişinin gerçekliğinden şüphe duyulan bir yer olduğudur. Dijital dünya düzenlemeleri ve denetimlerinin yetersiz olduğu, geliştirilmesi gerektiği ve özellikle güvenlikle ilgili düzenlemelerin yapılması beklentisi ulaşılan kesin sonuçlar arasındadır. Dijitaldeki denetimlerle ilgili olarak dijital dünyaya ulaşım ve iletişim engeli yaşatmayan olumlu denetimlerin desteklendiği görülmektedir. Ancak baskıya, engele dönüşen denetimlerin istenmediği, ilgili kurumların yerinde olmayan şekilde dijital ulaşım engeli getirebileceğine dair endişeler olduğu da öne çıkan görüşler arasındadır. Dijital platformların düzenlemeleriyle ilgili olarak daha çok kadın katılımcıların yaşça küçük bireyler için bazı endişeleri bulunmakta; çocuklar için olumsuz deneyimler yaşanmaması adına güvenlik önlemleri alınması gerektiği belirtilmektedir. Dijital dünyaya dönük farkındalık sonuçlarında kişisel farkındalığın olduğu, toplumsal farkındalığın olmadığı görülmektedir. Genel görüş olarak, büyük çoğunluğun dijital dünyada neler olup bittiğini anlayamadığı, görülen şeylere hemen inanıldığı, farkındalığın çok az olduğu ortaya çıkmıştır. Katılımcı görüşlerinde farkındalığın yaşla ilgili olarak değiştiği, Z kuşağının farkındalığının daha çok olduğu, yaşça büyük kişilerin farkındalığının az olduğunu görüşünün öne çıktığı görülmektedir. Dijital dünyanın olumsuzluklarından, denetim ve düzenleme eksikliklerinin oluşturduğu negatif deneyimlerden korunmak ve farkındalığı arttırmak için bireysel kullanım şeklinin önemi göz önüne alınırsa doğru kullanımla birlikte dijital dünyaya dönük bilinç ve algı artabilecektir.

Sonuç olarak, küresel toplulukla alabildiğine kalabalık bir yer olan dijital dünya, birey, kültür ve toplumlar üzerinde dönüştürücü bir güç haline gelmiştir. Bir simülasyon dünyası olan dijital, bireylere istedikleri biçimde sanala dahil olabilme imkânı vererek, gerçek ve yapayın ayırt edilmesini zorlaştırmakta, gerçeklik algısını değiştirmektedir. Baudrillard'ın deyişiyle sanal bir çizgi haline gelen gerçeklik, dijital dünyaya dahil olan herkesin kafasını karıştıran, gerçeklik sorgulaması yaptıran ve bireyin kişisel gerçekliğini dahi değiştiren bir biçim almıştır. Araştırma sonuçlarında görülen, bireysel, kültürel ve toplumsal olanın yeniden yaratılması, mış gibi olmanın ötesinde yeni bir biçim alan benliklerle karşılaşılması, dijital avatar deneyimiyle bambaşka benlikler oluşturulması, bireylerin özgünlüklerini kaybedip aynışması, kültürden koparak sanal kültürün parçası olunması, dijital avatarın kültürle etkileşiminde görülen simülasyon ifadeleri olarak değerlendirilmiştir. Simülakrlarla dolu bir dijitallik içinde bireyler, kendilerini, benliklerini, kültürlerini korumak ve dijital dünyaya uymak arasında kalmaktadırlar. İster gerçek yaşamda isterse dijitalde olsun, bireyin yapması gereken, olumlu, geliştirici, katkı sağlayan özellikleri kendinde toplayıp, kendi yaşamına doğru adım atması olacaktır. Dijitalin yaşamlara getirdiği olumlu etkiler ile içinde bulunan kültürün tüm yaşama yayılan, değerli özellikleri arasında kurulacak bağ sonucu bireyler bütünleşme yaşayabilecektir. Böylesi bireyler, pasif şekilde etkiler altında savrulmak yerine, dijitalin ve kültürün asıl dönüştürücü gücü olabileceklerdir.

## KAYNAKÇA

- Adanır, Oğuz (2008), **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, 1. Baskı, Hayal Et Kitap, İstanbul.
- Adorno, Theodor W. (2007), **Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi**, (Çev. Nihat Ülner vd.), 1.Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Agger, Ben (2011), **Sanal Benlik**, (Çev. Volkan Hacıoğlu ), 1.Baskı, Babil Yayınları, İstanbul.
- Aksoylu, Kamil (2012), “Karadeniz Deyince”, Uğur Biryol (Der.), **Karardı Karadeniz**, 1. Baskı içinde (43-73), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Ascherson, Neal (2002), **Karadeniz**, (Çev. Kudret Emiroğlu), 2. Baskı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Askeroğlu Demir, Emel (2017), Dijitalleşme Sürecinde Dönüşen Kültür ve Yaşam Tarzları: **Kuşaklar Üzerine Bir Tipoloji Araştırması**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi- Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aşut, Atilla (2010), “Trabzon’un Kültürel Yaşamından Kesitler”, Güven Bakırezer ve Yücel Demirer (Der.), **Trabzon’u Anlamak**, 2. Baskı içinde (281-316), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Atak, Hasan ve Çok, Figen (2010), “İnsan Yaşamında Yeni Bir Dönem: Beliren Yetişkinlik”, **Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi**, 17(1), 39-50.
- Avcı, Özlem (2015), “Dijital Yaşamın Dijital Özne(l)leri: Herkes ya da Hiç Kimse”, **Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 8(1), 249-266.
- Aydemir, Mehmet Ali (2006), “Yetinen Topumdan Tüketen Topluma; Türkiye’de Modern Tüketim Kültürünün Tarihsel ve Toplumsal Gelişim Seyri”, **Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, (16), 201-214.
- Bakıroğlu, Cemile Tokgöz (2013), “Sosyalleşme ve Kimlik İnşası Ekseninde Sosyal Paylaşım Ağları”, **Akademik Bilişim 2013**, 1047- 1054.
- Balcı, Şükrü ve Gölcü, Ayşe Arsal (2020), “Sosyal Medyada Kendini Açma: Öz Saygı, Güven ve Algılanan Faydanın Etkinliği Üzerine Bir inceleme”, **OPUS International Journal of Society Researches**, 16(27), 116-149.
- Barthes, Roland (1979), **Göstergebilim İlkeleri**, (Çev. Berke Vardar ve Mehmet Rifat), 1.Baskı, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

- Baudrillard, Jean (1991), **Sessiz Yığınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu**, (Çev. Oğuz Adanır), 1. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (1995), **Kötülüğün Şeffaflığı: Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme**, (Çev. Emel Abara ve Işık Ergüden), 1. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2005), **Anahtar Sözcükler**, (Çev. Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım), 1. Baskı, Paragraf Yayınevi, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (2009), **Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri**, (Çev. Oğuz Adanır ve Ali Bilgin), 2. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2011), **Nesneler Sistemi**, (Çev. Oğuz Adanır ve Aslı Karamollaoğlu), 2. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2012), **Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?**, (Çev. Oğuz Adanır), 1. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2014), **Cool Anılar I-II**, (Çev. Ayşegül Sönmezay), 2. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2016a), **Simülakrlar ve Simülasyon**, (Çev. Oğuz Adanır), 10. Baskı, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (2016b), **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, (Çev. Oğuz Adanır), 4. Baskı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2019), **Karnaval ve Yamyam**, (Çev. Oğuz Adanır), 2. Baskı, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (2022a), **Tüketim Toplumu**, (Çev. Nilgün Tural ve Ferda Keskin), 18. Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2022b), **Her Yer Ekran "Ekranla Bütünleşmek"**, (Çev. Oğuz Adanır), 1. Baskı, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Bauman, Zygmunt ve Raud, Rein (2018), **Benlik Pratikleri**, (Çev. Mehmet Ekinci), 1.Baskı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baydur, Suat Yakup (1999), **Dil ve Kültür**, Cumhuriyet Yayınları, Ankara.
- Bekiroğlu, Onur ve Balcı, Şükrü (2014), "Kültürlerarası İletişim Duyarlılığının İzlerini Aramak: 'İletişim Fakültesi Öğrencileri Örneğinde Bir Araştırma', Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 1(35), 429-459.
- Benedict, Ruth (2011), **Kültür Örüntüleri**, (Çev. Mustafa Topal), 1.Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul.

- Berger, Peter ve Luckmann, Thomas (2008), **Gerçekliğin Sosyal İnşası Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi**, (Çev. Vefa Saygın Öğütle), 1.Baskı, Paradigma Yayıncılık, İstanbul.
- Binark, Mutlu (2007), “Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu”, Mutlu Binark (Der.), **Yeni Medya Çalışmaları**, 1.Baskı içinde (21-44), Dipnot Yayınları, Ankara.
- Binark, Mutlu vd. (2009) “Türkiye’de İnternet Kafelerde Dijital Oyuncular Yeni Medya Okuryazarlığı Neden Gerekli?”, Mutlu Binark vd. (Der.), **Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu**, içinde (187-224), Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Bozkurt, Veysel (2018), **Değişen Dünyada Sosyoloji**, 14.Baskı, Ekin Yayınevi, Bursa.
- Büyüköztürk, Şener vd. (2012), **Bilimsel Araştırma Yöntemleri**, 12.Baskı, Pegem Akademi, Ankara.
- Cevizci, Ahmet (2005), **Paradigma Felsefe Sözlüğü**, 6. Baskı, Paradigma Yayıncılık, İstanbul.
- Castells, Manuel (2001), **The Internet Galaxy**, 1. Baskı, Oxford University Press, New York.
- Chau, Patrick Y.K. vd. (2002), “Cultural Differences In The Online Behavior of Consumers”, **Communications of the ACM**, 45(10), 138–143.
- Creswell, John W. (2013), **Nitel Araştırma Yöntemleri Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni**, (Çev. Ed. Mesut Bütün ve Selçuk Beşir Demir), 3.Baskı, Siyasal Kitabevi, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (2017), **Araştırma Deseni Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları**, (Çev. Ed. Selçuk Beşir Demir), 3.Baskı, Eğiten Kitap, Ankara.
- Cuche, Denys (2013), **Sosyal Bilimlerde Kültür Kavramı**, (Çev. Turgut Arnas), 1.Baskı, Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Cüceloğlu, Doğan (2006), **İnsan ve Davranışı**, 15. Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Çakır, Hamza ve Topçu, Hakan (2005), “Bir İletişim Dili Olarak İnternet”, **Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, 1(19), 71-96.
- Çalışır, Gülsüm (2014), “Sosyal Medyada Benlik İnşası, Sunumu ve Tüketimi”, Can Bilgili (Ed.), **“Dijital İletişim Etkisi” Uluslararası Akademik Konferans Bildiri Kitabı**, İskenderiye Kitap, İstanbul, 177-186.
- Çiğdem, Serpil (2022), “Dijital Dönüşüm Sürecinde Metaverse Olgusunu Jean Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Değerlendirmek”, **Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 24(3), 1156-1175.
- Çömlekçi, Mehmet Fatih ve Başol, Oğuz (2019), “Gençlerin Sosyal Medya Kullanım Amaçları ile Sosyal Medya Bağımlılığı İlişkisinin İncelenmesi”, **Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 17(4), 173-188.

- Datareportal (2025), “Digital 2025: Turkey”, <https://datareportal.com/reports/digital-2025-turkey?rq=turkey>, (erişim tarihi, 23.04.2025).
- Demirer, Yücel (2010), “Sonsöz ya da Trabzon’u Anlama Yolunda”, Güven Bakırezer ve Yücel Demirer (Der.), **Trabzon’u Anlamak**, 2. Baskı içinde (403-424), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Diallo, Saikou Y. vd. (2019), “Human Simulation: A Transdisciplinary Approach to Studying Societal Problems”, Saikou Y. Diallo vd. (Ed.), **Human Simulation: Perspectives, Insights, and Applications**, içinde (3-19), Springer, Switzerland.
- Doğan, Aysun ve Cebioğlu, Senay (2011), “Beliren yetişkinlik: Ergenlikten Yetişkinliğe Uzanan Bir Dönem”, **Türk Psikoloji Yazıları**, 14 (28), 11-21.
- Doğan, Selen ve Kılıç, Selçuk (2009), “Örgütlerde “İzlenim Yönetimi Davranışı” Üzerine Kavramsal Bir İnceleme”, **Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi**, 23 (3), 53-83.
- Doğanay, Gülmelek (2019), “Gençlerin Bir Kentin Aidiyet Mekânı Olarak İnşasına Katılımı: Trabzon Hakkındaki Mitselleştirilmiş Anlatılar ve Trabzonspor Hatırası”, **Siyasal: Journal of Political Sciences**, 28 (2), 207-235.
- Doğu, Burak (2009) “Yeni Bir Türün İnşası: Gerçek Yaşam Simülasyonları”, Mutlu Binark vd. (Der.), **Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu**, içinde (247-274), Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Dreyfus, Hubert L. (2009), **On The Internet**, Routledge, Abingdon.
- Durak, Hatice ve Seferoğlu, Süleyman Sadi (2016), “Türkiyede Sosyal Medya Okuryazarlığı ve Sosyal Ağ Kullanım Örüntülerinin İncelenmesi”, Uluslararası **Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 9(46), 526-535.
- Duran Okur, Hatice ve Özkul, Metin (2015), “Modern İletişimin Arayüzü: Sanal İletişim Sosyal Paylaşım Sitelerinin Toplumsal İlişki Kurma Biçimlerine Etkisi (Facebook Örneği)”, **Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, (21), 213-246.
- Emiroğlu, Kudret ve Aydın, Suavi (2003), **Antropoloji Sözlüğü**, 1.Baskı, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Emiroğlu, Kudret (2010), “Trabzon Ne Yetiştirdi?”, Güven Bakırezer ve Yücel Demirer (Der.), **Trabzon’u Anlamak**, 2. Baskı içinde (97-125), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Erdur Baker, Özgür ve Kavşut, Fatma, (2007), “Akran Zorbalığının Yeni Yüzü: Siber Zorbalık”, **Eurasian Journal of Educational Research**, (27), 31-42.
- Eroğlu, Ali (2010), “Trabzonspor Tarihi Üzerine Bir Deneme”, Güven Bakırezer ve Yücel Demirer (Der.), **Trabzon’u Anlamak**, 2. Baskı içinde (337-360), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Fischer, Ernst (1990), **Sanatın Gerekliliği**, (Çev. Çevat Çapan), 6.Baskı, V Yayınları ve İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.

- Funk, Rainer (2013), **Ben ve Biz- Postmodern İnsanın Psikanalizi**, (Çev. Çağlar Tanyeri), 3. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Geertz, Clifford (2010), **Kültürlerin Yorumlanması**, (Çev. Hakan Gür), 1.Baskı, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Gere, Charlie (2008), **Digital Culture**, Reaktion Books, London.
- Giddens, Anthony (2010), **Modernite ve Bireysel-Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum**, (Çev. Ümit Tatlıcan), 1. Baskı, Say Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2012), **Sosyoloji**, Cemal Güzel (Ed.), Kırmızı Yayınları, İstanbul.
- Goffman, Erving (2014), **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**, (Çev. Barış Cezar), 3.Baskı, Metis Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2017), **Etkileşim Ritüelleri Yüz Yüze Davranış Üzerine Denemeler**, (Çev. Adem Bölükbaşı), 1. Baskı, Heretik Basın Yayın, İstanbul.
- Göker, Göksel ve Keskin, Savaş (2015), “Sosyal Medya Türevi Olarak Sosyal İçerik Platformları: Betimsel Bir İnceleme”, **Journal of International Social Research**, 8(39).
- Görgülü, Eren, (2022), “Jean Boudrillard’ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Metaverse ve Gerçeklik”, **Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi**, 10(74), 727-738.
- Güven, Ahmet, (2015), “Premodern’den Postmodern’e Benliğin ve Kutsalın Dönüşümü: Narsisist Benliğin Kutsal Algısı”, **İnsan ve İnsan**, 2(5).
- Güvenç, Bozkurt (1979), **İnsan ve Kültür**, 3.Baskı, Remzi Kitabevi Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (1995), **Türk Kimliği Kültür Tarihinin Kaynakları**, 3.Baskı, Remzi Kitabevi Yayınları, İstanbul.
- Güzel, Ebru (2016), “Dijital Kültür ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: ‘Dijital Habitus’”, **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, 4(1).
- Han, Byung-Chul (2024), **Sürünün İçinde: Dijital Dünyaya Bakışlar**, (Çev. Zeynep Sarıkartal), 2. Baskı, İnkı Kitap, İstanbul.
- Haviland, William A. vd. (2008), **Kültürel Antropoloji**, (Çev. İnan Deniz Erguvan Sarıoğlu), 1.Baskı, Kaknüs Yayınları, İstanbul.
- Heinich, Natalie (2013), **Sanat Sosyolojisi**, (Çev. Turgut Arnas), 1.Baskı, Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Huberman, Jenny (2021), **Transhumanism From Ancestors to Avatars**, Cambridge University Press, New York.
- \_\_\_\_\_ (2023), **Dijital Kapitalizmin Ruhu- Emek, Sermaye ve Sömürünün Değişen Kisesi-**, (Çev. Melih Pekdemir), 1. Baskı, Fol Yayınevi, Ankara.

- Husserl, Edmund (1995), **Kesin Bir Bilim Olarak Felsefe**, (Çev. Tomris Mengüşoğlu), 2. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2010), **Fenomenoloji Üzerine Beş Ders**, (Çev. Harun Tepe), 1. Baskı, BilgeSu Yayıncılık, Ankara.
- Kağıtçıbaşı, Çiğdem (2010), **Günümüzde İnsan ve İnsanlar Sosyal Psikolojiye Giriş**, 12. Baskı, Evrim Yayınları, İstanbul.
- Kahraman, Mehmet Emin (2022), “Blok zincir, Deepfake, Avatar, Kripto para, Değiştirilemez Belirteç (NFT) ve Sanal Evren (Metaverse) ile Yaygınlaşan Sanal Yaşam”, **Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 8(1), 149-162.
- Karahisar, Tüba (2013), “Dijital Nesil, Dijital İletişim ve Dijitalleşen (!) Türkçe”, **AJIT-E: Academic Journal of Information Technology**, 4 (12), 71-83.
- Kavanoz, Suna ve Erdem, Nisa (2017), “Küreselleşme Sürecinde Kent Pazarlama Stratejisi Olarak Kente Özgü Değerlerin İletişim Ağlarında Kullanımı: Trabzon Örneği”, **Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, 22 (15), 1961-1978.
- Kaya, Alim (2010), “İletişime Giriş: Temel Kavramlar ve Süreçler”, Kaya, Alim (Ed.), **Kişiler Arası İlişkiler ve Etkili İletişim**, 1.Baskı içinde (1-33), Pegem Akademi Yayınları, Ankara.
- Kilis, Selcan vd. (2014), “Eğitimde Sosyal Medya Kullanımına Yönelik Yükseköğretim Düzeyindeki Öğretmenlerin Algısı: Türkiye-Almanya Örnekleme”, **Journal of Instructional Technologies and Teacher Education**, 3(3), 20-28.
- Koç, Rezal (2022), “Dijitalleşen Kültür ya da Kültürün Dijitalleşmesi: Dijital Kültür Kavramı”, **Motif Akademi Halkbilimi Dergisi**, 15 (38), 500-513.
- Kuş, Oğuz (2021), “Metaverse: ‘Dijital Büyük Patlamada’ Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar”, **Intermedia International e-Journal**, 8(15) 245-266.
- Küçük, Olgun (2019), “Öğretmenlerin Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları: Trabzon Örneği”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 12(65), 850-858.
- Küçük, Olgun ve Koçak, Mevlüt Can (2019), “İleri Yaş Grubu Kişilerin İnternet Kullanım Alışkanlıkları: Trabzon Örneği”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 12(65), 1162-1168.
- Küçükali, Adnan (2016), “Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medya Kullanımı: Atatürk Üniversitesi Örneği”, **Bartın Üniversitesi İİBF Dergisi**, 7(13), 531-546.
- Künüçen, Hidayet Hale ve Samur, Serpil (2021), “Dijital Çağın Gerçeklikleri: Sanal, Artırılmış, Karma ve Genişletilmiş Gerçeklikler Üzerine Bir Değerlendirme”, **Yeni Medya**, (11), 38-62.
- Maigret, Eric (2014), **Medya ve İletişim Sosyolojisi**, (Çev. Halime Yücel), 4.Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul.

- Marshall, Gordon (1999), **Sosyoloji Sözlüğü**, (Çev. Osman Akınhay ve Derya Kömürçü), Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Martey, Rosa Mikeal ve Stromer-Galley, Jennifer (2007), “The Digital Dollhouse Context and Social Norms in The Sims Online”, **Games and Culture**, 2(4), 314-334.
- Mauss, Marcel (2013), **Sosyoloji ve Antropoloji**, (Çev. Özcan Doğan), 4.Baskı, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Meeker, Michael E. (2005), **İmparatorluktan Gelen Bir Ulus Türk Modernitesi ve Doğu Karadeniz’de Osmanlı Mirası**, (Çev. Tutku Vardağlı), 1.Baskı, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Merleau-Ponty, Maurice (2017), **Algının Fenomenolojisi**, (Çev. Emine Sarıkartal ve Eylem Hacımuratoğlu), 1. Baskı, İthaki Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2023), **Görünür ile Görünmez**, (Çev. Hanife Güven), 1. Baskı, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Murat, Naci vd., (2009), “Genç Nüfusun Sorun Algılaması: Trabzon Örneği”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 2(7), 175-184.
- Odacı, Begüm ve Gökalp, Emre, (2020), “Üniversiteli Gençlerin Sosyalleşme ve Kimlik İnşası Süreçlerinde Konum Bazlı Sosyal Medya Ağlarının Rolü”, **Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 21(2), 561-586.
- Onur, Bekir (2000), **Gelişim Psikolojisi; Yetişkinlik Yaşlılık Ölüm**, 5. Baskı, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Öker, Zuhâl (2005), “Baudrillard”, (Ed. Nurdoğan Rigel), **21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar: Kadife Karanlık**, 2. Baskı, Su Yayınları, İstanbul, 193-260.
- Özçağlayan, Mehmet ve Çelik, Ramazan (2014), “Sosyal medyada kendini ifade, teşhir ve gözetim (Gözetimin sayısal bilgiyle dönüşümü üzerine nitel bir çalışma)”, Can Bilgili (Ed.), **“Dijital İletişim Etkisi” Uluslararası Akademik Konferans Bildiri Kitabı**, 1.Baskı içinde (187-210) İskenderiye Kitap, İstanbul.
- Özdemir, Burcu ve Yıldırım, Gonca (2019), “Dijitalleşen İletişim Ortamlarında Kimlik İnşası ve Benlik Sunumu: İletişim Fakültesi Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma”, **Yeni Medya Elektronik Dergisi**, 3(3), 178-191.
- Özdemir, Murat ve Filiz Akar (2011), “Lise Öğrencilerinin Siber-Zorbalığa İlişkin Görüşlerinin Bazı Değişkenler Bakımından İncelenmesi”, **Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi**, 4(4), 605-626.
- Özen, Yener ve Gülaçtı, Fikret (2010), “Benlik-Kavramı ve Benliğin Gelişimi Bilen Benliğe Gereksinim Var Mı?”, **Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 12(2), 20-38.

- Özer, Ahmet (2012), “Dönüşü Olmayan Yol: Kent Kültürünün Yitişi”, Uğur Biryol (Der.), **Karardı Karadeniz**, 1. Baskı içinde (195-203), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Öztekin, Hülya (2015), “Yeni Medyada Nefret Söylemi: Ekşi Sözlük Örneği”, **Journal of International Social Research**, 8(38), 925-936.
- Qiu, L. vd., (2013), “Cultural Differences and Switching of In-Group Sharing Behavior Between An American (Facebook) and A Chinese (Renren) Social Networking Site”, **Journal of Cross-Cultural Psychology**, 44(1), 106-121.
- Sabah, Şener (2017), “Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik”, **Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi**, 9(1), 117-154.
- Sarup, Madan (2004), **Post-yapısalcılık ve Postmodernizm**, (Çev. Abdülbaki Güçlü), 2. Baskı, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Sayar, Tahsin Eren ve Özmen, Seçkin (2022), “Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma”, **MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 11(1), 320-341.
- Schütz, Alfred (2018), **Fenomenoloji ve Toplumsal İlişkiler**, (Çev. Adnan Akan ve Seyda Kesikoğlu), 1. Baskı, Heretik Yayınları, Ankara.
- Sevinç, Bayram (2023), **Sirayet: Pandemi Versus İnfodemi**, 1. Baskı, BilgeSu Yayınları, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (2014), **Trabzonluluk Kimliği: Bir Şehrin Ruhu**, 1. Baskı, Serander Yayınları, Trabzon.
- Simmel, Georg (2009), **Bireysellik ve Kültür**, (Çev. Tuncay Birkan), 1.Baskı, Metis Yayınları, İstanbul.
- Slattey, Martin (2015), **Sosyolojide Temel Fikirler**, Ümit Tatlıcan ve Gülhan Demiriz (Ed.), 8. Baskı, Sentez Yayıncılık, Bursa.
- Smith, Philip ve Riley, Alexander (2021), **Kültürel Kurama Giriş**, (Çev. Selime Güzelsarı ve İbrahim Gündoğdu), 2.Baskı, Dipnot Yayınları, Ankara.
- Suveren, Yaşar ve Zeren Kosal, Ayşe Gül (2021), “Sosyal Medyada ‘Benliğin Sunumu’: Benlik ve Mahremiyetin Sunumunun Bireysel ve Toplumsal Anlamı Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme”, **Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 23(4), 1226-1241.
- Süleymanov, Abulfez (2009), “Çağdaş Türk Toplumlarında Aile ve Evlilik İlişkileri”, **Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi**, 5(17), 7-17.
- Szepanski, Achim (2024), **In the Delirium of the Simulation: Baudrillard Revisited**, Becoming, Berlin.
- Şahin, Cem (2005), “Türkiye’de Gençliğin Toplumsal Kimliği ve Popüler Tüketim Kültürü”, **Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 25(2), 157-181.

- Şengün, Sercan (2014), “Dijital Avatarlar İçin Semiyotik Bir Okuma ve Avatarların Dijital İletişimde Belirsizlik Azaltma Rollerini”, Can Bilgili (Ed.), “**Dijital İletişim Etkisi**” Uluslararası Akademik Konferans Bildiri Kitabı, 1. Baskı içinde (34-45), İskenderiye Kitap, İstanbul.
- Şişman, Bekir (2011), “Trabzon ve Çevresinde Mısır Kültürü”, **Trabzon Tarih ve Kültür Yazıları**, 1. Baskı içinde (263-274), Türk Ocakları Trabzon Şubesi Yayınları, Trabzon.
- Tagay, Özlem vd. (2016), “Logoterapide Kullanılan Kavramların ve Tekniklerin Türk Kültürü’nde Uygulanabilirliği”, **Ege Eğitim Dergisi**, 17(1), 105-126.
- Taylor, Charles (2012), **Benliğin Kaynakları Modern Kimliğin İnşası**, (Çev. Selma Aygül Baş ve Bilal Baş), 1. Baskı, Küre Yayınları, İstanbul.
- T.C. Trabzon Valiliği, (2025), “Kültür, Sanat ve Turizm”, <http://www.trabzon.gov.tr/kultur-sanat-ve-turizm>, (erişim tarihi, 02.03.2025).
- Tezcan, Mahmut (1985), **Eğitim Sosyolojisi**, 4. Baskı, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Timuçin, Afşar, (2004), **Felsefe Sözlüğü**, 5.Baskı, Bulut Yayınları, İstanbul.
- Toffoletti, Kim (2014), **Yeni Bir Bakışla, Baudrillard**, (Çev. Yetkin Başkavak), 1. Baskı, Kolektif Kitap, İstanbul.
- Turkle, Sherry (2024), **İkinci Benlik Bilgisayarlar ve İnsan Ruhunu**, (Çev. Akın Emre Pilgir), 1.Baskı, AA Kitap, İstanbul.
- Turner, Bryan (2014), **Klasik Sosyoloji**, (Çev. İdil Çetin), 1.Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Tursun, Vahit (2012), “Sancılı Geçmişten Sessiz Sona”, Uğur Biryol (Der.), **Karardı Karadeniz**, 1. Baskı içinde (15-42), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Türk, Gül Dilek ve Darı, Abdülhakim Bahadır (2022), “Metaverse’de Bireyin Toplumsallaşma Süreci”, **Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi**, 6, (1), 277-297.
- Türk, Gül Dilek vd. (2022), “Metaverse ve Benlik Sunumu”, **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication**, 12 (2), 316-333.
- Türkiye İstatistik Kurumu, (2024), “Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2024”, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2024-53492](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2024-53492), (erişim tarihi, 22.04.2025).
- \_\_\_\_\_, (2024), “İstatistiklerle Gençlik, 2023”, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Genclik-2023-53677#:~:text=T%C3%BCrkiye%20n%C3%BCfusunun%20%15%2C1'ini%20gen%C3%A7%20n%C3%BCfusu%20olu%C5%9Fturdu&text=Gen%C3%A7%20n%C3%BCfusun%20%15%2C3'y%C4%B1n%C4%B1nda%20%15%2C1%20>, (erişim tarihi, 03.11.2024).

- Tylor, Edward B. (2016), **Primitive Culture**, Dover Publications, New York.
- Uluç, Güliz ve Yarcı, Ayşegül (2017), “Sosyal Medya Kültürü”, **Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, (52), 88-102.
- Uygur, Nermi (1998), **Edmund Husserl'de Başkasının Ben'i Sorunu**, 1. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Uzun, Kadriye, ve Aydın, C. Hakan (2012), “Kullanıcı Profiline ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği”, **Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi**, 7(2), 263-290.
- Ülken, Hilmi Ziya (1969), **Sosyoloji Sözlüğü**, 1.Baskı, Talim ve Terbiye Dairesi Yayınları, İstanbul.
- Ünal, Şükriye ve Koçak, Hüseyin (2023), “Dijital Kültürün Gündelik Yaşama Etkileri ve Kuşaklar Arası Karşılaştırmaya Yönelik Sosyolojik Bir Analiz”, **Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences**, 9(60), 2120–2128.
- Üstün, İlknur (2010), “Trabzon’un Misafirleri”, Güven Bakırezer ve Yücel Demirel (Der.), **Trabzon’u Anlamak**, 2. Baskı içinde (361-402), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Vicdan, Handan ve Ulusoy, Ebru (2008), “Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: from (Dis)Embodiment to Symembodiment”, **Journal For Virtual Worlds Research**, 1(2), 1-22.
- We Are Socials, (2025), “Digital 2025 April Global Statshot Report”, <https://wearesocial.com/us/blog/2025/04/digital-2025-april-global-statshot-report/>, (erişim tarihi, 22.04.2025).
- Whiting, Anita ve Williams, David (2013), “Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach”, **Qualitative Market Research: An International Journal**, 16(4), 362-369.
- Williams, Raymond (1993), **Kültür**, (Çev. Suavi Aydın), 1.Baskı, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (2012), **Anahtar Sözcükler Kültür ve Toplumun Sözvarlığı**, (Çev. Savaş Kılıç), 5.Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Windahl, Sven ve McQuail, Denis (2005), **İletişim Modelleri Kitle İletişim Çalışmalarında**, (Çev. Konca Yumlu), 2. Baskı, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Yaşar, İbrahim Halil ve Uğurhan, Yusuf Zafer Can (2021), “Sosyal Medyada Güven ve Teyit: Sosyal Medya Kullanım Sıklığı Bağlamında Bir İnceleme”, **İNİF E- Dergi**, 6(1), 32-52.
- Yavuz, Cavit ve Duvan, Yasin (2018), “Doğu Karadeniz Üniversitelerinin Kurumsal İletişimde Sosyal Medya Kullanım Alışkanlığı”, **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, 6(2), 1329-1350.

- Yaylagöl, Levent (2006), **Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar**, 1.Baskı, Dipnot Yayınları, Ankara.
- Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan (2011), **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**, Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Yurdakul Kabakçı, Işıl vd. (2013), “Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller”, **Gaziantep University Journal of Social Sciences**, 12(4), 883-896.





# **EKLER**

**GÖRÜŞME FORMU**

1. Kendinizi tanıtır mısınız?
2. İçinde bulunduğunuz kültürü betimleyip değerlendirirseniz neler söyleyebilirsiniz, anlatır mısınız?
3. İçinde bulunduğunuz kültür ile diğer kültürleri karşılaştırsanız neler söylersiniz, anlatır mısınız?
4. İçinde bulunduğunuz gerçek kültür ile dijital kültür arasındaki ilişki hakkında neler söyleyebilirsiniz, anlatır mısınız?
5. Dijital kültür parçası olarak sosyal medya kullanım pratiğinizi anlatır mısınız?
6. Dijital platformlarda diğer insanlarla olan etkileşiminiz nasıldır anlatır mısınız?
7. Dijital kültür parçası olarak sosyal medya, gerçek dünyadaki kültürü etkilemekte midir, anlatır mısınız?
8. Dijital platformlarda kendinizi sunma biçiminiz nasıldır, anlatır mısınız?
9. Dijital kültür parçası olarak sosyal medyada kendinizi ifade şeklinizin neye göre oluştuğunu anlatır mısınız?
10. Dijital avatarınız sizin için tam olarak ne anlam ifade ediyor, anlatır mısınız?
11. Sosyal medyanın dijitaldeki benliğinizi sunmada sizi yönlendirdiğini düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?
12. Gerçek dünyadaki kültürünüzü sosyal medyada yansıttığınızı düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?
13. Sosyal medyada dijital avatarınızla kendinizi sunma biçiminizin gerçek dünyadaki kültürünüzle örtüştüğünü düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?

14. Sizce dijital platformlarda gerek dnyadaki kltrnzn yansımı olmalı mı, anlatır mısınız?
15. Dijital dnyanın doęası hakkında neler dřnyorsunuz, anlatır mısınız?
16. Eklemek istedięiniz bir řey var mı?



**Katılımlınız iin teřekkr ederiz.**

## Ek 2: Üniversite Etik Kurul Onay Kararı



HİZMETE ÖZEL  
T.C.  
KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Hukuk Müşavirliği

23.01.2024 13:44  
E-82554930-050.01.04-470069  
04468287



Sayı : E-82554930-050.01.04-470069 /175  
Konu : Nergis ERGÜNEY'in Etik Kurul Kararı

23.01.2024

**Sn. Nergis ERGÜNEY**

İlgi : 22.01.2024 tarihli ve E-26014373-050.01.04-469504 sayılı yazı.

KTÜ-Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi Nergis ERGÜNEY'in "**Bir Simülasyon Ögesi Olarak Dijital Avatarlar ile Değişen Benlik Sunumunun Gerçek Kültürle Etkileşimi Üzerine Nitel Bir Araştırma**" adlı yüksek lisans tezi çalışması için gerekli olan Etik Kurul incelemesi yapılmış ve başvurunuza onay verilmiştir. Bilgilerinize ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Akif ÇİNEL  
Rektör Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imzalarla onaylanmıştır.  
Doğrulama Kodu: 6DCAAD7C-6F86-493A-9B8D-4B8B35AA1C08 Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/karadeniz-teknik-universitesi-ebys>

61080 – Trabzon /  
TÜRKİYE  
Tel: 04623772107

Faks: 04623774399

[www.ktu.edu.tr](http://www.ktu.edu.tr)

Ayrıntılı Bilgi İçin İrtibat  
Belgin ŞEN  
[hukukmusavirligi@ktu.edu.tr](mailto:hukukmusavirligi@ktu.edu.tr)

Sayfa  
1 / 1



## ÖZGEÇMİŞ

Nergis ERGÜNEY, İlk ve orta öğrenimini Trabzon ilinde tamamladı. 2009 yılında Akçaabat Anadolu Lisesini bitirdi. 2013 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi – Fatih Eğitim Fakültesi, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü’nü; 2018 yılında Anadolu Üniversitesi – Açıköğretim Fakültesi, Felsefe Bölümünü bitirdi. 2020 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi – Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalında yüksek lisans programına başladı.

ERGÜNEY, bekar olup, İngilizce bilmektedir.