

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



EĞLENCE KÜLTÜRÜ VE DÖNÜŞÜMÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN

HAZIRLAYAN

PROF. DR. YAŞAR KAYA

HALİL DEMİRTAŞ

MALATYA-2024

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞLENCE KÜLTÜRÜ VE DÖNÜŞÜMÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HALİL DEMİRTAŞ

DANIŞMAN
PROF. DR. YAŞAR KAYA

MALATYA-2024

ONUR SÖZÜ

Prof. Dr. Yaşar KAYA'nın danışmanlığında hazırladığım **Eğlence Kültürü ve Dönüşümü** başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlâk ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını, tüm teorik incelemeleri ve yazımı kendi çabamla gerçekleştirdiğimi belirtir, yararlandığım bütün kaynakların hem metin içinde hem de kaynakçada uygun biçimde gösterildiğini onurumla tasdik ederim.

Halil DEMİRTAŞ

ÖNSÖZ

Sosyoloji disiplini içerisinde öyle bir konu yoktur ki üzerinde çalışma yapılmamış olsun. Sosyal bilimlerin bu kapsamlı doğası, araştırmacılara her zaman derinleşecek yeni alanlar ve açılacak yeni kapılar sunar. Ancak bu kapsam araştırmacılar için problem oluşturmaktadır. Daha önce üzerine az çalışılmış veya hiç çalışılmamış bir konu belirlemek özellikle yüksek lisans gibi akademik kariyerin kritik bir aşamasında oldukça zor olabilmektedir. Bu düşünceyle, yüksek lisans ders dönemi sürecinde, araştırmalarımı yönlendirecek bir çalışma konusu bulma umuduyla çeşitli okumalar ve analizler gerçekleştirdim.

Bu süreçte, günümüzde iki uç noktada deneyimlenen eğlence olgusu üzerindeki ilgim, aldığım Boş Zamanlar Sosyolojisi dersinin tetikleyici etkisiyle derinleşti. Eğlence, modern yaşamın merkezinde yer almasına rağmen, sosyolojik açıdan yeterince incelenmemiş bir alan olarak dikkatimi çekti. Eğlencenin sadece bireysel bir deneyim değil, aynı zamanda toplumsal dinamiklerle iç içe geçmiş bir olgu olduğunu fark ettim. Bu farkındalık, eğlence sosyolojisi üzerine çalışma yapma yönündeki kararlılığımı pekiştirdi.

Yaptığım daha sonraki araştırmalar ve okumalar, eğlence olgusunun ulusal literatürde oldukça dar ve kısıtlı bir çerçevede ele alındığını ortaya koydu. Eğlencenin toplumsal boyutları, kültürel anlamları ve bireyler üzerindeki etkileri yeterince incelenmemişti. Bu durum, eğlencenin daha özerk bir alana ihtiyaç duyduğunu gösterdi. Eğlence sosyolojisinin, modern toplumlardaki bireylerin yaşamlarını anlamak için kritik bir araç olduğunu fark ettim. Eğlence, yalnızca bir kaçış değil aynı zamanda sosyal normlar, kimlikler ve güç dinamikleriyle ilişkili karmaşık bir fenomen olarak değerlendirilmeyi hak ediyordu.

Bu alandaki temel kaynaklarımdan biri olan Ben Fincham'ın "The Fun of Sociology" adlı çalışması, teorik araştırma sürecimin başlangıç noktasını oluşturdu. Fincham'ın çalışması, uluslararası literatürde bile eğlence üzerine yeterli sosyolojik çalışmaların olmamasını vurguluyordu. Bu eksiklik, eğlence sosyolojisi alanında yapılmamış veya sınırlı

düzeyde yapılmış olan çalışmalara katkıda bulunma isteğimi pekiştirdi. Fincham'ın belirttiği bu boşluk motivasyonumu arttırdı; çünkü bu alanda literatürdeki eksikliği doldurabilecek potansiyel bir çalışmanın öncüsü olabilme fırsatı vardı.

Yüksek lisans sürecinde karşılaştığımız küresel ve yerel olumsuzluklar, zaman zaman motivasyon kaybına neden olabilir. Ancak eğlence olgusuna olan derin ilgim ve bu konu üzerindeki çalışmamı tamamlama arzum, beni bu çalışmayı sunmaya yönlendirdi. Eğlence, bireyler ve toplumlar için yalnızca bir dinlenme veya keyif kaynağı değil, aynı zamanda toplumsal yapıları anlamak için bir pencere sunar. Umuyorum ki, bu çalışmanın gelecekte yapılacak araştırmalara katkı sağlaması ve eğlence sosyolojisinin daha geniş ve kapsamlı bir hale gelmesine yardımcı olması bakımından faydalı olacaktır.

Bu çalışmayı tamamlarken, eğlencenin bireysel ve toplumsal yaşam üzerindeki derin etkilerini anlamaya yönelik önemli bir adım attığımı düşünüyorum. Bu araştırmanın, sosyoloji literatüründe yeni bir tartışma alanı açacağını ve eğlencenin toplumsal analizlerde daha fazla yer bulmasını sağlayacağını ümit ediyorum. Eğlence, yalnızca bireylerin değil, aynı zamanda toplumların da bir aynasıdır ve bu ayna, bize insan doğası ve toplumsal dinamikler hakkında çok şey anlatabilir.

Halil DEMİRTAŞ

Haziran, 2024

ÖZET

Tarihsel süreç içerisinde bireylerin toplumsal etkileşimleri hem bireysel hem de toplumsal zevk ve tercihlerin şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Zaman ve mekâna bağlı olarak değişen bu tercihler, genellikle eğlence pratikleri bağlamında kendini göstermiştir. İnsanlar, günlük yaşamın monotonluğundan uzaklaşmak, stresle başa çıkmak ve manevi tatmine ulaşmak amacıyla farklı eğlence pratikleri geliştirmişlerdir. Bu bağlamda, eğlence pratikleri zamansal olarak teknolojik gelişmelerin yanı sıra dönemin egemen düşünceleri doğrultusunda dönüşüme uğramıştır. Mekânsal olarak da çeşitli boyutlar kazanmış ve ticari unsurlarla zenginleşerek yeniden tanımlanmıştır. Bu nedenle, eğlence kültürünün ve bu kültürün tarihsel süreçteki dönüşümünün teorik çerçevesinin oluşturulması gereklilik arz etmektedir.

Eğlence pratiklerinin bireyler arasında deneyimlenmesi ve toplumsal önem kazanması nedeniyle konuya sosyolojik bir bakış açısı gerekmektedir. Eğlencenin ortaya çıkışı, işlevselliği, zaman ve mekâna bağlı olarak dönüşümü, kitle iletişim araçları aracılığıyla deneyim alanının genişlemesi gibi konular bu kavrama sosyolojik bir anlam kazandırmak için ele alınmıştır. Ayrıca, eğlence kültürünün tarihsel deneyimlenme biçimleri ile günümüz uygulamaları arasındaki ilişki, ekonomi, din ve siyaset gibi çeşitli alanlarla ilişkisi de ele alınmıştır.

Bu çalışma, eğlencenin zaman ve mekâna bağlı olarak nasıl değiştiğini inceleyerek, gözlemlenen dönüşümleri anlama temelini oluşturmaktadır. Bu çalışmanın amacı, eğlence kavramı üzerine sosyoloji literatüründeki tartışmalara katkıda bulunmak ve bu yeni kültürün zaman içindeki evrimini aydınlatmaktır. Bu araştırmanın önemi ise, eğlence kavramı üzerine sosyoloji literatüründeki mevcut tartışmalara katkı sağlamak ve eğlence sosyolojisi alanında bağımsız bir araştırma yapmaktır.

Anahtar Sözcükler: Eğlence Kültürü, Eğlence Pratikleri, Zaman ve Mekân

ABSTRACT

Throughout history, individuals' social interactions have played a significant role in shaping both personal and collective pleasures and preferences. These preferences, which have varied depending on time and place, have generally manifested through entertainment practices. People have developed different forms of entertainment as a means of escaping the monotony of daily life, coping with stress, and achieving spiritual satisfaction. In this context, entertainment practices have undergone temporal transformations in line with technological advancements and the prevailing ideologies of the period. Spatially, they have acquired various dimensions and have been redefined through the incorporation of commercial elements. Consequently, it has become essential to establish a theoretical framework for understanding the transformation of entertainment culture throughout history.

Given the societal importance of entertainment practices and the way they are experienced by individuals, a sociological perspective is necessary. The emergence of entertainment, its functionality, its transformation over time and space, and the expansion of the experiential domain through mass media have been examined to impart a sociological meaning to this concept. Moreover, the relationship between the historical forms of experiencing entertainment and contemporary practices, as well as its connections to fields such as economy, religion, and politics, have also been addressed.

This study aims to provide a foundation for understanding the observed transformations by examining how entertainment has changed over time and space. Its objective is to contribute to sociological discussions on the concept of entertainment within the literature and to shed light on the evolution of this new culture over time. The significance of this research lies in its contribution to the existing sociological debates on the concept of entertainment and in conducting independent research within the field of the sociology of entertainment.

Keywords: Entertainment Culture, Entertainment Practices, Time and Space

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLER.....	x
GİRİŞ	1

BÖLÜM 1: EĞLENCE KAVRAMI BAĞLAMINDA EĞLENCE KÜLTÜRÜ

1. Eğlence Pratiklerine Giden Süreçler.....	4
2. Eğlence Olgusu Üzerine.....	6
3. Eğlencenin Oluşumu ve İşlevleri	10
4. Eğlence Kültürü: Toplumsal Yaşamın Dinamikleri.....	13

BÖLÜM 2: EĞLENCENİN DÖNÜŞÜMÜ

1. Eğlence Kültürü: İslam ve Türk Toplumlarında Tarihsel Değişim ve Toplumsal Etkileşim	23
---	----

2.	Eğlence ve Televizyon	29
3.	Türk Toplumunda Eğlence Göstergeleri ve Dönüşümü	33
4.	Küresel Pandemi Sonrası Toplumun Eğlence Deneyimleri	44
5.	Eğlence Anlayışında Meydana Gelen Dönüşümler.....	47

BÖLÜM 3: BİR ÇATIŞMA ALANI OLARAK EĞLENCE

1.	İktidarın Gözetleme ve Denetim Aracı Olarak Eğlence.....	63
2.	Üniversite Festivalleri Bağlamında Eğlence Olgusuna Bakış	75
3.	Eğlencenin Mekânsal Özündeki Değişimleri.....	80

SONUÇ	85
-------------	----

KAYNAKÇA	90
----------------	----

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1.1: Eğlence Şeması	9
--	----------



ŞEKİLLER

Görsel 1: Muhafazakar Kadınların Eğlencesi	57
Görsel 2: Muhafazakâr Olanın Seküler Eğlence Anlayışı	58
Görsel 3: Alkolsüz Şampanyanın Eğlencedeki Yeri	58
Görsel 4: Gender Reveal	59



GİRİŞ

Tarih boyunca insanlar geçimlerini sağlamak için çalışmanın yanı sıra, ruhsal ve bedensel ihtiyaçlarını karşılayacak zevk ve eğlencelere daima yer ayırmıştır. Bu yüzden insanlar hayatını sürdürmek, günün akışına uyum sağlamak, bedensel ve ruhsal yenilenmeyi sağlamak için hayat doyumunu arttırmak ve hayattan zevk almak amacıyla hareket etmişlerdir. Geçmişten günümüze hem çalışma zamanı içindeki eylemler hem de bu çalışmanın yeniden üretimi ve ruhsal hazzın sağlanması amacıyla bu çalışma alanının dışında çeşitli etkinlikler var olmuştur. Zamanın akışına göre dönemin teknolojik imkânları, ideolojisi, kültürü ve daha birçok etken ile birlikte bu eylemler değişime uğramış ve günümüz itibarıyla değişimi ve gelişimi devam eden bir süreç olarak karşımıza çıkmıştır.

Bu çalışma kapsamında hayatın baskısından, zorluklarından, stresinden, iş ve çalışma hayatından bir kaçış olan “eğlence” olgusu üzerine bir sosyolojik tartışma yürütülecektir. Eğlence kavramı ve eğlence pratiklerinin içeriğindeki değişimler, bu değişimlerin aktörleri ele alınacak ve bireylerin eğlence deneyimlerinin değişim sürecinin sosyolojik analizi yapılacaktır. Bu çalışma kapsamında ele alınan eğlence kavramının sosyoloji literatürü içerisinde durumu dikkate alınarak bu konuda bir çalışma yapılmış olup, eğlencenin boş zamanlar olgusuyla birlikte ele alınması tartışılacaktır. Ayrıca, eğlence kavramına ilişkin bir tartışmanın yanı sıra ele alınan olguları meydana getiren süreçler ve bu süreçlerde etkili olan etkenler ele alınarak ilişkisel bağlamda bir tartışma yürütülecektir.

Bu kapsamda yapılan çalışmalara bakıldığında en ciddi çalışmanın Ben Fincham’ın *The Sociology of Fun* adlı çalışmasının olduğu görülmüştür. Fincham, burada iddia edildiği gibi eğlence olgusu üzerinde sosyolojik çalışmaların eksikliğinden bahsetmektedir. Fincham bu çalışmada eğlence kavramının ne olduğu, benzer kavramlar ile farklılıklarının neler olduğu üzerine yazarken, çocuklukta, yetişkinlikte, iş yerinde nasıl eğlendiğimizi sorgulamaktadır. Ayrıca eğlencenin ciddi, ciddiyetsiz ve önemsiz olması bağlamında bazı tartışmalar yürütmüştür.

Walter Podilchak, *The Social Organization of Fun* adlı çalışmada eğlencenin bir

eylem olarak nasıl ortaya çıkabileceği, ortaya çıkarken sosyal olması ölçüsünde deneyimlenebileceğini belirtirken; *Distinctions Between Fun, Leisure and Enjoyment* adlı çalışmasında ise uluslararası literatürde eğlence kavramına yakın anlamlı olan kavramlar arasında bazı ayrımlardan bahsetmektedir.

Neil Postman, *Televizyon: Öldüren Eğlence*'de eğlence olgusunun televizyon bağlamında nasıl anlam kazandığı ya da eğlencenin kendi manasında nasıl anlamsızlaştığı konusunda yazarak, kitle iletişim aracı olarak televizyona eleştirilerde bulunmaktadır.

Theodor W. Adorno'nun *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi* ve Jean Baudrillard'ın *Tüketim Toplumu* çalışmalarına bakıldığında ise eğlencenin kültür endüstrisi içindeki konumu, bir araç olarak kullanımı, kapitalist sistemdeki önemli yeri ve tüketim toplumunda bir tüketim nesnesi olarak yer alması tartışmaları yürütülmektedir.

George Ritzer, *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek* adlı eserinde bireylerin küreselleşen dünyada aşırı tüketime odaklanmasının yanında eğlence mekanları bağlamında bazı tüketim katedrallerini işaret etmektedir. Alışveriş merkezleri üzerinden tüketim odaklı eğlence üzerine tahliller yaparak, eğlence olgusunun mekânsal anlamdaki değişimlerinden bahsetmektedir

Bu alanda ulusal literatürdeki en ciddi ve kapsamlı çalışma ise Ayşegül Bilsin tarafından 2007'de tamamlanan *Kültür Endüstrisi Olgusunun Özel Bir Görünümü Olarak Günümüz Türk Toplumunda Eğlencenin İdeolojik Temellendirilmesi* isimli yüksek lisans tezidir. Bu çalışmada eğlencenin kültür endüstrisi bağlamında ideolojik olarak nerede durduğu tartışılırken, ana odak noktası tüketim, kültür endüstrisi ve iletişim konuları olmuştur. 2007'de hazırlanan bu çalışmadan sonraki dönemde toplumsal dinamiklerin hızlı bir şekilde değişmesinden dolayı benzer konu üzerine günümüz toplumsal dinamiklerini içine alacak çalışmaları ortaya çıkarmak önemlidir. Bunun yanı sıra diğer çalışmalara bakıldığında ise kesitsel olarak yapılmış çalışmaların sosyoloji literatüründen ziyade tarihsel boyutuyla literatüre katkı sağladığı söylenebilir.

Literatürde yer alan sınırlı sayıda çalışma, eğlence olgusunun kendi başına sosyolojik tartışmalar çerçevesinde daha geniş ve kapsamlı bir şekilde ele alınması gerektiğine işaret etmektedir. Bu eksikliği gidermek amacıyla yapılan bu çalışmada eğlence kavramının tanımlanması ve sosyolojik bağlamda hangi anlamlara gelebileceği konusu ayrıntılı olarak incelenmiştir. Çalışmanın birinci bölümünde, eğlence kavramı ve eğlence kültürünün kapsamı, bu kültürün hangi unsurları içerdiği ve toplumsal yaşamda nasıl yer aldığı derinlemesine analiz edilmiştir. Bu bölümde ayrıca, eğlencenin dönüşümü konusuna geçiş yapılmadan önce eğlence kültürü üzerine teorik bir tartışma yürütülmüş ve bu kültürün toplumsal dinamikler içindeki yeri ele alınmıştır.

İkinci bölümde, eğlence olgusunun tarihsel süreç içerisinde maruz kaldığı değişim ve dönüşümler incelenmiştir. Bu dönüşümlerin kitle iletişim araçları üzerinden nasıl sunulduğu ve toplumumuzda hangi göstergeler aracılığıyla kendini ortaya koyduğu konuları detaylı bir şekilde tartışılmıştır. Eğlence olgusunun zaman içinde geçirdiği evrim, özellikle kitle iletişim araçlarının bu süreçteki rolü çerçevesinde ele alınarak, bu araçların eğlence kültürü üzerindeki etkileri analiz edilmiştir. Çalışmanın devamında, eğlence ve eğlence kültürünün geçirdiği değişim ve dönüşüm süreçleri incelenmiş olup, sosyal medya aracılığıyla yaygınlaşan aşırılık içeren eğlence etkinlikleri örnek gösterilerek, bu süreçlerin toplumsal yapı üzerindeki etkileri kapsamlı bir şekilde tartışılmıştır.

Son bölümde ise, eğlence kültürünün dönüşümü bağlamında iktidar mekanizmaları ve ekonomi-mekan ilişkisi üzerine yoğunlaşmıştır. Bu bölümde, eğlence kültürünün iktidar ve ekonomik yapı ile olan ilişkisi analiz edilerek, bu dönüşümün toplumsal ve siyasal dinamiklerle nasıl etkileşime girdiği ortaya konmuştur. Bu bağlamda, eğlence kültürünün dönüşüm sürecinin iktidar ve ekonomi ile olan karmaşık ilişkisi ele alınmış; bu ilişkinin toplumsal yapıyı nasıl şekillendirdiği ve bireylerin günlük yaşamları üzerindeki etkileri analiz edilmiştir. İlk bölümde çalışma için kavramsal tartışmaların ardından ikinci bölümde çalışmanın ana konusunu destekleyici tartışmalar yürütülerek son bölümde de eğlencenin ve eğlence kültürünün öğeleri üzerinde yapılan tartışmalarla çalışma tamamlanmıştır.

BÖLÜM 1: EĞLENCE KAVRAMI BAĞLAMINDA EĞLENCE KÜLTÜRÜ

1. Eğlence Pratiklerine Giden Süreçler

Eğlence kavramı, genellikle mutluluk ya da zevk ile ilişkilendirilen ve sadece iyi bir yaşamın aracı olarak görüldüğü için değersiz addedilen bir olgu olarak düşünülmektedir. Ben Fincham, "The Sociology of Fun" (2016) isimli çalışmasında, eğlence kavramının sosyoloji literatüründe yeterince yer bulmadığını ve bu kavramın genellikle boş zaman çalışmaları çerçevesinde ele alındığını belirtir. Fincham, bu çalışmasıyla birlikte eğlence deneyimlerini, eğlence süreçlerini ve bu süreçlerde yer alan aktörleri sosyolojik bir bakış açısıyla sunmaktadır.

Tarihsel süreçte, eğlence anlayışı dönemin yapısına göre değişiklik göstermiştir. İlkel toplumlarda hayatın bir parçası ve bir uzantısı olarak görülmüştür. Devam eden yılları kapsayan antik dönemde arenalarda yapılan müsabakalar eğlence kültürünün bir parçası iken, Orta Çağ'da ise eğlence olgusu belli bir zümrenin tekelinde kalmıştır. Modern dönemde ise eğlence pratikleri kitle iletişim araçları üzerinden deneyimlenmeye çalışılmıştır. Sinema, televizyon, internet ve internet tabanlı araçların ortaya çıkmasıyla eğlence pratikleri sanal ortamda icra edilmeye başlanmıştır. Diğer yönden eğlence pratiklerinin gerçekleştirilmesi için eğlenceye ayrılacak paranın, boş zamanın ve mekânın olması zorunluluğu ortaya çıkmıştır (Kırık & Altun, 2018: 117; Tuzcuoğlu, 2008: 24). Sanayileşme süreciyle birlikte insanlar iş ve çalışma zamanının dışında bir boş zamana sahip olmaya başlarken eğlence pratiklerinin gerçekleştirilmesi için ise bir zemin oluşmaya başlamıştır. Yine sanayileşmenin ilk yıllarında iş ve çalışma şartlarının ağırlığı, çalışma sürelerinin uzun tutulması işçi sınıfının eğlence pratiklerini gerçekleştirmesini imkânsız hale getirmiştir.

Fincham'a (2016) göre, II. Dünya Savaşı'nın ardından modern bir eğlence duyarlılığı yavaş yavaş geliyordu. Bu, savaş öncesi eğlence uygulamalarının etkisiz olduğu anlamına gelmemekle beraber artan gelirler, gençlik kültürünün ticarileşmesi ve eğlencenin sosyal bir fenomen olarak önceki dönemlere göre daha fazla önemsenmesi ile birlikte, modern anlamda eğlencenin önemi artmıştır. Savaş sonrası dönemde toplumsal anlamda hayata dair yeni davranış ve tutumlar geliştirilmiş, savaşın olumsuz etkilerinden kurtulmak amacıyla çeşitli eğlence pratikleri oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu da modern anlamda üzerine tartışılabilir yeni bir eğlence kültürünün oluşumuna önayak olmuştur.

II. Dünya Savaşı'ı sonrasında ekonomik anlamda çeşitli destekleyici politikaların uygulandığı görülmektedir. Bu politikalar ile birlikte yakın zamanda meydana gelen ekonomik buhranın etkilerinden kurtulmak ve o tarihe kadar piyasada yer alan üretim fazlasının emilmesi amaçlanmıştır. Fincham, Kırık ve Altun'un belirttiği gibi böylelikle boş zaman pratiklerinin ve eğlence kültürünün deneyimlenmesi için insanlar hem zamana hem de buna harcayacak paraya sahip olmaya başlamıştır. Savaş öncesi ve savaş sonrası dönemde ortaya çıkan üretim fetişizminin nedenlerini Fordist ve Taylorist ilkelerin şekillendirdiği çalışma pratikleri bağlamında düşünmek gerekir. Bu dönemde üretim sürecinin verimliliğini ve standardizasyonunu ön planda tutan Fordist üretim modeli, iş süreçlerinin yönetilmesinde bilimsel yöntemleri savunan Taylorist yaklaşımla birleşerek üretim merkezli bir toplumsal yapı oluşturdu. Bundan dolayı, bu fazla üretimin tüketilmesini sağlayacak yeni tüketim kalıplarının geliştirilmesi ve II. Dünya Savaşı sonrası küresel kalkınma ve büyüme ile birlikte çalışma hayatı dışında sosyal ilişkilerin organize edilmesi zorunlu hale gelmiştir. Böylelikle iş dışında zamana ve yaşam alanına çabuk uyum sağlayan birey, iş yaşamının kuralcı, sistematik, monoton karakteristiğine karşı sahip olduğu boş zamanını çeşitli eğlence pratikleriyle doldurmaya başlamıştır (Tellan, 2016: 145). Böylelikle ekonomi-politik, neden olduğu çıkmazları kullanarak kendi yapısını olumlayan pratikleri geliştirirken, yeni oluşturulan tüketim pratikleriyle kapitalist sistemin devamlılığını sağlamıştır. Bu çerçevede birey, geçmişteki ağır çalışma koşullarına sahip iken gerçekleştiremediği eğlence pratiklerini, kapitalist sistemin kendi çıkarına yönelik bir organizasyonu da olsa bu pratikleri deneyimlemeye başlamıştır.

Boş zaman kavramı içinde ele alınan eğlence ve bu konudaki tartışmalar, tam anlamıyla bir sosyolojik incelemeyle ele alınmamıştır. Bununla birlikte, üretim süreçlerindeki değişimlerin iş yükünü azaltması, insanların boş zamanlarını özerk bir yaşam alanı olarak kullanmalarını sağlamıştır. İnsanlar, boş zamanlarını kendi tercihleri ve istekleri doğrultusunda değerlendirerek eğlence ve dinlenmeye yönelik aktivitelerde bulunmaktadır. Bu bağlamda, eğlence kavramı sosyolojik bir olgu haline gelmiş ve kendi kültürünü oluşturmuştur. (Kırık & Altun, 2018: 116). Boş zaman ve eğlence kavramları arasındaki ilişki, modern toplumun dinamikleri ile yakından ilişkilidir. Eğlence, bireylerin sosyokültürel kimliklerini şekillendirdiği, toplumsal normları yeniden ürettiği ve aynı zamanda kişisel özgürlüklerini ifade ettiği bir alan haline gelmiştir. Bu süreç, boş zamanın yalnızca dinlenme veya rahatlama aracı olarak değil, aynı zamanda kendini gerçekleştirme ve toplumsal aidiyeti güçlendirme aracı olarak da giderek daha önemli hale gelmesini sağlamıştır. Bu nedenle, boş zaman ve eğlence kültürünün kullanımı, toplumsal yapılar ve bireyler arasındaki ilişkiyi anlamada kapsamlı bir bakış açısı sunar.

2. Eğlence Olgusu Üzerine

İlkel toplumlardan günümüz modern toplumlara gelirken eğlence alanındaki eylemlerin belirleyicisi olan şeyler dönemin baskın ideolojik düşüncesi, teknolojik gelişmeleri, yerel kültür, gelenek-görenek ve ekonomi-politik olmuştur. Günümüz modern toplumlarında hakim ekonomik sistem olan kapitalizmin, iş ve iş dışındaki zamanı ve bu zamanların içinde kalan pratikleri yeniden organize etme ve insanlara sunmasıyla birlikte sistemin kendi çıkarlarına göre nasıl hareket ettiği görülmektedir. Bunun dışında eğlence pratiklerini deneyimleyen bireylerin sistem tarafından etkilenmiş olmasına rağmen kendisine ait zevk ve beğenileri olmaktadır. Zevk ve beğenilerin dışında hayattan haz alma, zorluklardan ve baskıdan kaçma eylemlerini de düşünüldüğü zaman eğlence olgusuna dair bazı tanımlamalar ortaya çıkmaktadır.

Eğlence kavramı, genellikle boş zaman olgusu içinde tanımlanır ve haz duygusuyla benzer anlamlar taşır. Ancak bu benzerlik, eğlencenin sosyolojik açıdan kendi başına bir

tanıma sahip olma gerekliliğini doğurur. Baudrillard'a göre eğlence kavramı tanımlanacak olursa, basitçe boş zamanın keyifli bir şekilde değerlendirilmesi ya da bir tatmin aracı değildir. Aksine, eğlence, bireye tahsis edilen üretici olmayan zamanın tüketimi olarak ele alınmalıdır (Baudrillard, 2013: 185-186). Bu anlamda eğlence sadece hazzı ulaşmanın bir aracı değil aynı zamanda boş zamanda tüketilen ve deneyimlenen içinde hazzı barındıran bir eylem olarak tanımlanabilir.

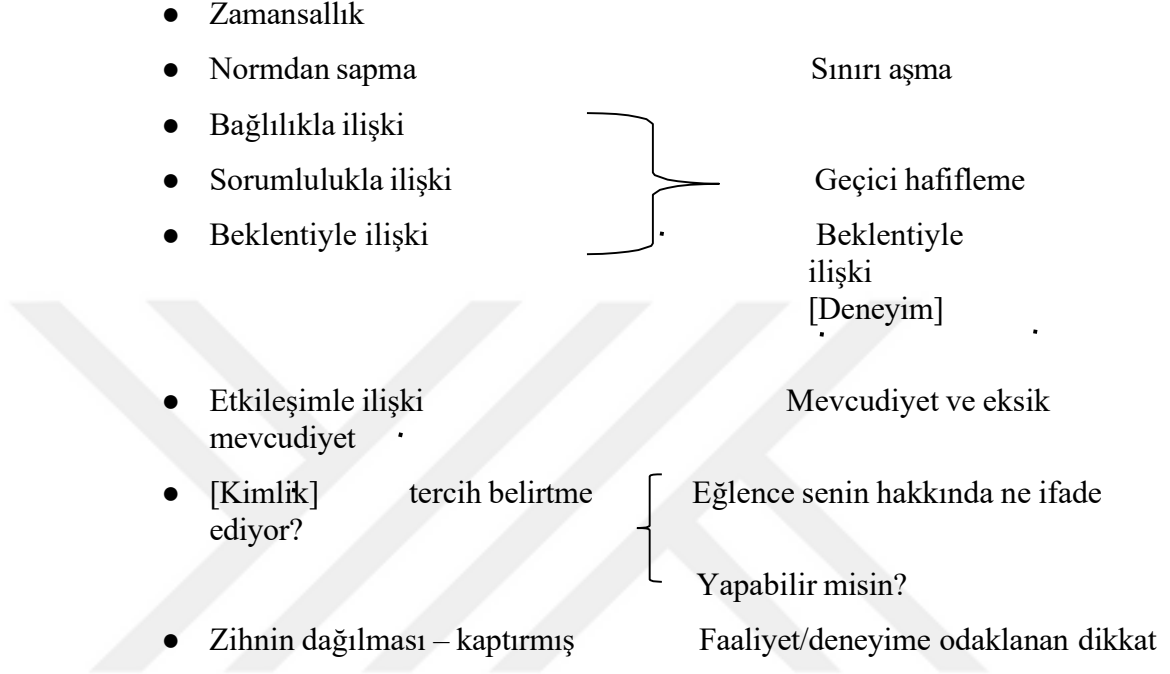
Podilchak'a (1991: 124-126) göre ise eğlence, bireyin kendisini daha iyi hissetmesini sağlayan, kedisini tatmin edici hedonist bir aktiviteyi tanımlar. Eğlence, doğası gereği sosyal bir süreç olarak devamlılığı olan deneyimdir ve bu deneyimin olması için ise eğlence pratiklerinde başkalarıyla etkileşime girmek gerekmektedir. Eğlence sosyal-etkileşimsel ve duygusal dünyanın kaçınılmaz bir parçası olarak zevk beklentisinin ruh halidir. Podilchak eğlencenin hedonist tarafına vurgu yaparken, eğlence olgusunun 1945 sonrası modern anlamda kurgulandığı fikrini de desteklemektedir. Sanayileşmenin ilk yıllarında ve 1945 öncesi iş/çalışma zamanında ve iş dışı boş zamanda etkili olan Püriten etikten bahseden Podilchak, püritenliğin iş ve çalışma zamanını keyifli hale getirdiğini fakat eğlence pratiklerinin üzerinde olumsuz bir etki bıraktığını da vurgulamaktadır. Bu nedenle Podilchak'ın eğlence tanımlamasında eğlencenin hedonist bir aktivite olarak yer aldığı görülmektedir.

Fincham'a (2016: 31-33) göre eğlence, tatmin edici bir yaşam için temel bir unsurdur ve üretilip tüketilmesi gereken bir meta olarak görülür; zihinsel sağlık açısından önemlidir. Eğlence, etkileşimlidir ve bireye yeni duygusal kimlikler oluşturma özgürlüğü ve seçeneği sunar, ancak bu bir amaç ve niyetle gerçekleşir. Bu olgunun gerçekleşmesi için gerekli olan sosyal koşullar eğlence olarak tanımlanır. Yani eğlence belirli bir faaliyetten çok bir sosyal ilişki inşası olarak ortaya çıkmaktadır. Eğlence, bireylere mutluluk veren, onları tatmin eden bir deneyim olarak ele alınmaktadır. Eğlence, bireylerin yoğun tempo içerisinde, çalıştıkları ve bunun sonucunda da bunaldıkları iş yaşamından bir kaçış olarak da ele alınmaktadır.

Eğlence ile birlikte bireyler, toplumsal sorunlardan uzaklaşmakta ve birlikte keyif aldıkları güzel zaman dilimleri geçirmektedir (Deniz, 2020: 197). Yapılan eğlence tanımlarına bakıldığında, içerisinde bir sosyallik ve etkileşim barındıran bir olgu olduğu görülmektedir. Eğlence pratiklerinin ve deneyimlerinin ya da eğlence olgusunun ortaya çıkması bir aradalık olgusuyla meydana gelmektedir. Yani toplumsal olarak yapılan bir eylemler dizisi olarak da tanımlamak mümkündür. Diğer bir öne çıkan özellik ise, eğlence olgusunun olumlu yönünden ele alınmasıyla ortaya çıkmaktadır. Eğlence bir ihtiyaç olarak vurgulanırken, hayatın olumsuzluklarından bir kaçış olarak tanımlanmıştır.

Eğlence pratikleri, eyleyenlerinin farklı kültürlerle sahip olmasıyla birlikte farklı açılardan ele alınması zorunludur. Şöyle ki toplumların sahip oldukları kültürleri onların eğlence anlayışını etkileyen bir unsurdur. Bireylerin eğlence pratikleri, onların kimliklerini ve yaşam tarzlarını yansıtmaktadır (Fincham, 2016: 43). Bu nedenle eğlenceye giden süreçlerin değerlendirilmesi, aktif olan eyleyenlerin ele alınması bu olgunun arka planının görünmesini sağlayacak ve değişen eğlence pratiklerinin tespiti ve nedenleri de belirlenebilecektir. Podilchak'a göre eğlenceyi anlayabilmek için deneyimleri değil mekanizmaları evrenselleştirmemiz gerekir. Yani eğlenceye erişme şeklimiz benzer iken, neyi eğlenceli bulduğumuz farklılık göstermektedir. Bu da farklı eğlence pratiklerinin farklı kültürlerde olumlu ya da tamamen olumsuz karşılanabileceği bir durumu ortaya çıkarabilir. Ayrıca eğlencenin sosyal bir yankısı vardır, bireyin eğlence pratikleri ona dair bir şeyler söyler (Fincham, 2016: 34-43). Eğlence, ilişkisel bağlamda farklı süreçlerle anlam kazanan bir olgudur. Sadece boş zaman etkinliği olarak değil, aynı zamanda bireyler arasındaki ilişkilerde nasıl ortaya çıktığı da anlam açısından önemlidir. Bu nedenle, eğlence pratiklerinin oluşum süreçlerini incelemek, onun işlevsel anlamını daha iyi kavramak için önemli bir araştırma konusudur. Buraya kadar yapılan eğlence tanımlamalarından yola çıkarak Fincham'ın kendi coğrafyasından ve kültüründen hareket ederek ortaya çıkardığı eğlence şemasına göre eğlenceye dair bir tanımlama yapılabilir.

Tablo 1.1 Eğlence Şeması



Kaynak: Fincham, 2016: 40

Eğlence bu anlamda zamanın ve mekanın sınırlarından sıyrılan, norm dışı, ciddi olanın karşısında konumlanmış, geçici bir zevk ve hafifleme amacını taşıyan etkileşimli bir olgu olarak tanımlanabilir. Bu nedenle eğlence, herhangi bir zamanda ve mekanda deneyimlenebilen, faaliyet odaklı hareketli bir eylem olmaktadır. Fincham'ın eğlence şeması, eğlence sosyolojisi için özgün bir çalışma alanı oluşturmaktadır. Fakat bu betimlemenin Britanya coğrafyası için yapıldığı, yerel kültürümüz için ise farklı bir betimlemenin zorunluluğunun olup olmaması tartışılabilir. Yine de eğlence olgusunun, deneyim alanının toplumlar için benzer özellikler göstermesi, aynı toplumsal süreçlerden geçiyor olması da farklı bir gözlem alanıdır. Dolayısıyla eğlencenin evrenselliği burada kendini göstermektedir. Farklı coğrafyalarda ve farklı kültürlerde eğlencenin içeriğinin değişmesi eğlence kültüründe farklılıklara sebep olabilir. Fakat eğlencenin evrenselliği, ortak eğlence pratiklerine ulaşma noktasında evrensel bir anlayış taşıyabilir. Yine de neyi eğlenceli bulduğumuz uç noktada kalmayı tercih eden grup ya da bireyler tarafından oldukça eleştirilip, kendi anlayışlarının

doğruluğu savunulmaktadır. Bu da eğlencenin bireysel ihtiyaçlara hitap etmesinin yanında bunun altında yatan ideolojik örüntülere de dokunmaktadır.

3. Eğlencenin Oluşumu ve İşlevleri

Eğlence, sosyallik gerektiren toplumsal bir faaliyet olduğu için bu faaliyetin aktif katılımcılarla gerçekleştiği durumlarda ortaya çıkmaktadır. Birey, bu faaliyetler kapsamında diğerleriyle etkileşime girer ve onlara karşı olumlu bir duygusal bağlanma geliştirir. Eğlence faaliyetlerinde ortak zevkli bir sosyal deneyim yaratmak için tam katılım sağlanır. Sonuç olarak eğlence, katılımcıları arasında coşkulu bir sosyallik halidir ve bu, sosyal deneyimin başarılı bir şekilde tamamlanmasını sağlar (Podilchak, 1985: 387-389). Bunun dışında heyecan, haz arayışı, gündelik işlerden arta kalan boş zamanın değerlendirilmesi, sinir ve stresten arınma, organizmayı ayakta tutma, kaynaşma ve yardımlaşma arzusu gibi pek çok gaye eğlence eylemlerini ortaya çıkarmaktadır (Kırık & Altun, 2018: 116). Podilchak'da gördüğümüz gibi eğlencenin sosyal organizasyonu bir katılım ile sağlanmaktadır. Bu katılımın şekli ise zamanla değişime uğrayabilir. Örneğin, eğlencedeki aktif katılım, yüz yüze ilişkilerin varlığı ve sosyallik durumu zaman içerisinde gelişen teknoloji aracılığıyla sanal ortamlara kayarak katılımın seyrini ve şeklini değiştirebilmektedir.

Kıta Avrupası kültürü ile Türk kültürü bağlamında bir tartışma yürütüldüğünde eğlence pratiklerine tam katılımın bu toplumlarda farklılık gösterdiği görülebilir. Örneğin bireyselliğe ve özgürlüğe önem veren kültürlerde mesafeler önemli ve kabul edilebilir iken, Türk kültüründe iletişim süreçlerinde mesafelerin mümkün olduğu kadar ortadan kaldırılması tercih edilir. Çünkü Türk kültüründe bireylerin iletişim süreçlerinde birbirlerinin özel alanına kadar girmesi bir samimiyet göstergesi iken, tam tersi bir durumun oluşması samimiyetsizlik olarak anlaşılmaya neden olmaktadır (Deniz, 2020: 194). Diğer taraftan Amerika'da ya da Avrupa Kültüründe görülen özel alana girilmemesi hususunda davranışlara önem verilir. Öyle ki kişi, özel mülkün ya da alanların ihlali konusunda bile ciddi karşıt eylemlerle karşılaşabilir.

Toplumu burada iki ayrı alanda tartışacak olursak sosyalliğe ve yakın mesafeye önem veren toplulukçu kültürün hüküm sürdüğü toplumlarda bireyler genel olarak birbirleriyle

eğlenmeyi ve vakit geçirmeyi tercih etmektedirler (Fincham, 2016: 42). Diğer tarafta yer alan fertçi-bireyci bir kültüre sahip olan toplumlarda ise eğlencenin deneyimlenmesi, toplumun çıkarlarını daha çok önemseyen ve toplulukçu kültüre sahip olan toplumlara nazaran daha farklı olmaktadır.

Yakın zamanda ortaya çıkan küresel salgın gerçeği ve onun bir sonucu olan bireysellik ve mesafelerin önemi, bahsedilen toplulukçu kültürün toplumsal eğlenceleri ve bu eğlencelere katılım eylemleri önünde bir engel olarak belirmiştir. Bir arada olmayı tercih edip eğlenmek isteyen bireyler ve toplumsal gruplar için gerekli şartlar oluşmadığından dolayı eğlence bireysel olarak deneyimlenmek zorunda kalmaktadır. Dolayısıyla doğal olarak ortaya çıkan engeller eğlencenin farklı kültürlerde farklı şekillerde deneyimlenmesine neden olarak, eğlencedeki dönüşümü körükleyecek bir gücü ortaya çıkarmaktadır.

Bu dönüşüm bağlamında işlevsel olan eğlenceye bakılacak olursa, günümüz toplumlarında birey geçici ve amorf eğlence deneyimleri sırasında benlikten uzaklaşır, endişeler ve sorunlar artık odak noktası değildir ve birey iç sesinden soyutlanmak ister (Blythe & Hassenzahl, 2003: 95). Böylelikle eğlence bir gerçek hayattan ve benlikten soyutlanma olarak kurgulanırken, ciddi olanın karşıtı olarak da görülmektedir. Çünkü ciddi olan zevkli ya da eğlenceli olarak kurgulanmazken, gerçek olandan bir anlık soyutlanma ile dünya dertlerinden uzaklaştığımızı hisseder hale geliriz. Şayet eğlence içerisinde endişe, korku ya da sorunlar olacaksa da bu istenen bir eğlence değil, aksine eğlenceli olanın kötü kısmına denk gelir.

Eğlenirken hayattan geçici soyutlanma sonrası sınıfsal kesimlerin amacı farklılaşır. Eğlencenin politik boyutunda işçilerin eylemlerinde bu olguyu benimsemesi oldukça doğaldır. Çünkü eğlence, iş hayatına karşı bir tür direniş olarak şekillenirken, kültür endüstrisinin yükselişiyle birlikte iş ve boş zaman arasındaki sınırlar belirsizleşmeye başlamıştır. Artık eğlence, pasifliği teşvik ederek işçinin itaatinde bir rol oynar hale gelmiştir. Adorno ve Horkheimer'in ifade ettiği gibi, eğlence sadece çalışma sürecinden kaçmak isteyenlerin değil, aynı zamanda kapitalist gücün kontrolünde boş zamanları işin bir uzantısı haline getirenlerin de aracı haline gelmiştir. Bu, mekanikleşmiş emek süreci ile baş etmek

isteyenler için bir kaçış aracı olmaktan ziyade, onları işlerinin köleliğine daha da bağımlı hale getiren bir mekanizma haline gelmiştir. Bu bağlamda Adorno ve Horkheimer eğlenceye dair şöyle bir ifadede bulunmuştur;

Eğlence, geç kapitalizmin koşullarında çalışmanın uzatılmasıdır. Mekanikleştirilmiş emek süreciyle yeniden baş edebilmek için ondan kaçmak isteyen kimselerin aradığı bir şeydir. Ama aynı zamanda mekanikleştirme, boş zamanı olan kimseler ve onların mutluluğu üzerinde öyle bir erke sahiptir ki, eğlence metalarının imal edilmesini temelden belirleyerek bu kimselere boş zamanlarında işlerinin seyrinin kopyasından başka bir şey yaşatmaz (Adorno & Horkheimer 2014: 183).

Adorno ve Horkheimer'in bu incelemesi, eğlencenin modern dünyadaki rolünü daha iyi kavramamıza yardımcı olur. İşçilerin boş zamanlarını bile üretkenliğin bir parçası haline getiren kapitalist sistem, onları sürekli bir tüketim ve iş-üretim döngüsünün içine çeker. Bu nedenle, eğlence endüstrisi sadece bireylerin kaçış yolu olarak değil, aynı zamanda kapitalist sistem tarafından kontrol edilen bir araç olarak görülür. Bu yapı ile birlikte toplumsal yapı yeniden üretilir ve birey de bu yapıya pasifize edilmiş şekilde entegre edilmeye çalışılır. Kontrol edilen eğlence endüstrisi bireyler üzerindeki gücü sayesinde iş üretim dengesini daima sürdürebilmektedir. Böylece eğlence politik ve ticari bağlamda etkin bir araç olarak kapitalizm tarafından aktif olarak kullanılmaktadır. Burada yapılan analiz, eğlencenin sadece kişisel bir zevk aracı olarak değil, daha derin ve karmaşık bir ekonomik ve politik bağlamda değerlendirilmesi gerektiğini vurgular. Eğlence bu anlamıyla yüzeysel bir haz alma durumundan ziyade karmaşık ilişkiler barındıran bir yapıya sahip olmaktadır.

Sonuç olarak, eğlencenin modern toplumda politik ve ekonomik önemi, sosyal yapıları ve bireysel yaşamları anlamak için eleştirel bir bakış açısı sağlar. Eğlence artık kişisel zevkin ötesine geçerek kapitalist sistemin bir aracı haline gelmiştir. Bu, eğlencenin sosyal değişimi nasıl teşvik ettiğini ve güç dinamiklerini nasıl şekillendirdiğini anlamayı gerektirir. Bu nedenle eğlence endüstrisini ve katılımcılarını değerlendirirken politik ve ekonomik bağlamın dikkate alınması, modern toplumun karmaşık dinamiklerinin ve bunun bireyler üzerindeki etkisinin daha derinlemesine anlaşılmasını sağlayabilir. Eğlence bağlamında politik ve ekonomik ilişkiler üçüncü bölümde tartışılarak, eğlencenin daha geniş bir perspektifte sunulması sağlanılacaktır.

4. Eğlence Kültürü: Toplumsal Yaşamın Dinamikleri

Buraya kadar üzerinde durulan mesele eğlence kavramının/olgusunun tanımı ve sosyolojik olarak yansımaları olmuştur. Onun dışında, eğlenceyi içerisinde barındıran eylemler ve bu olgunun işlevsel özelliği de tartışılmış oldu. Bundan sonraki tartışma içerisinde eğlence kavramını kültür kavramıyla birlikte ele alıp asıl mesele olan eğlence kültürünü tanımlamak olacaktır. Bu tanımlama içerisinde hem eğlencenin kendi tanımlamasından hem de kültür ögesinden faydalanarak çalışmayı destekleyecek sosyolojik bir perspektif kurulmuş olacaktır.

Eğlenceye bir kültür olarak bakılacak olursa tarih boyunca her zaman bireyin toplumsal yaşamının merkezinde olmuş, toplumsal yapının şekillenmesinde ve sosyal hayatın dönüşmesinde önemli rol oynamıştır. Bu kültür, bireylerin boş zamanlarını değerlendirdiği, sosyal ilişkilerini güçlendirdiği, kültürel değerleri yaşattığı faaliyetler bütünüdür. Eğlence kültürü tarih boyunca değişmeye devam ederek teknolojik ilerleme, toplumsal değişim, inançlar ve dini ritüeller gibi faktörlerle yeniden şekillenmiştir. Bununla birlikte içinde barındırdığı öğeler ve mevcut toplumsal yapı çerçevesinde her dönem için farklılaşmalara maruz kalarak tarihsel bir perspektifte dönüşüme uğramış ve sosyal alanda var olmuştur. Bu bölümde ise öncelikle bu kavramın neleri içerisinde barındırdığına değinerek eğlence kültürünün tarihsel gelişimi, toplumsal etkisi ve zaman içindeki yeri ele alınacaktır. Sadece bir boş zaman etkinliği olarak değil, ciddi olanın içerisinde nasıl yer aldığı, bir monotonluktan ibaret olmadığı ve ihtiyaç duyulan bir eylem olduğu da tartışılacaktır.

Daha önceki bölümlerde eğlence kavramı üzerine çeşitli tanımlamalar yapılmıştı. Burada ise kültür kavramına değinerek eğlence kültürüne yönelik genel bir tanımlama yapılacaktır. Kültür kavramı çokça tartışılan ve üzerine farklı tanımlamalar yapılarak sosyal bilimlerde yer almış olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Kültür kavramı Auguste Comte tarafından “bir yaşam biçimi” olarak ele alınırken, Emile Durkheim tarafından ise kolektif bilinç olarak ele alınarak toplumsal normların, değerlerin ve inançların toplumsal ilişkiler üzerindeki etkisi vurgulanmıştır (Hammersley, 2019: 28-29). E.B. Tylor’ın tanımına göre ise kültür, “insanın toplumun bir üyesi olarak öğrendiği ve edindiği bilgi, sanat, gelenek, görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içeren karmaşık bir bütündür” (Oğuz,

2011: 129). A. Comte'un tanımından hareketle, kültürün bir yaşam biçimi olarak içinde barındırdığı en önemli unsurlardan birinin eğlence ve ona karşılık gelen etkinlikler olduğu söylenebilir. Sosyal bir aktör olarak yaşamla ilgili edindiğimiz çeşitli görüşler arasında, eğlence pratikleri, genellikle ciddi olanın karşısında konumlanan bir boş zaman etkinliği olarak karşımıza çıkar. Bu bağlamda, eğlenceyi yalnızca basit bir kavram olarak ele almak yerine, onun kültürel bir unsur olarak toplumsal alanda nasıl konumlandığına odaklanmak, bir "eğlence kültürü"nün oluşmasına zemin hazırlar.

Eğlence bağlamında ele alınan kültürün manevi boyutu maddi boyutuna kıyasla zaman içerisindeki dönüşümü daha yavaş olmaktadır. Özellikle geleneksel ve tutucu toplumların sahip olduğu kültürün içerisinde bir alt kültür olarak oluşturulan eğlence kültüründeki dönüşümler, yavaş yavaş ve dönemin şartlarına da bağlı kalarak toplumun ihtiyaçlarını karşılamak için değişmek zorundadır. Eğlencenin de bir kültür olarak değişimi toplumsal bağlamda bireyin ihtiyaçlarına yönelik değişirken, toplumsal şartlar her zaman gözetilmektedir.

Eğlencenin bir kültür olarak ortaya çıkması çok eski çağlara kadar uzanmaktadır. İlkel toplumlarda bir kültürden ziyade çalışmanın bir uzantısı veya bir vakit geçirme eylemi olarak deneyimlenebilirken; Antik Yunan ve Roma'da drama, oyunlar ve festivaller gibi eğlence içerikleri bir kültür olarak sosyal yaşamın önemli bir parçasıydı. Antik Roma'da şenliklere, ziyafetlere ya da yemeklere katılıma özen gösterilir, bu tarz eğlence içerikleri, içerisinde kutsal bir amaç taşırdı. Dolayısıyla bu etkinliklere katılmayanlar için tanrısal bir ceza öngörülürdü. Bu açıdan eğlenceye katılım ve eğlencenin uygulanması durumu zorunlu bir karaktere sahipti (Korstanje, 2009: 14). Gereksinimlerin düşük olduğu ilkel topluluklarda eğlence ile çalışma iç içeydi. Serbest zaman etkinliği olarak gördüğümüz uğraşlar çalışma zamanı içerisinde yer alıyordu (Aydoğan, 2019: 6). Dolayısıyla, tam anlamıyla bir eğlence kültürünün oluştuğunu söylemek zor olmaktadır. Eğlencenin kültürel özelliğini alması ve eğlence kültürü olarak var olması toplumsal dinamiklerin gelişimine bağlı olmaktadır. Toplumsal hayatın, rol ve inançların tam olarak oluşmaması, tek gerçek zamanın iş ile alakalı olması yaşamsal döngüdeki eğlenceyi pasif olarak ortaya çıkarmıştır. Daha sonraki

dönemlerde çalışma zamanının ve serbest zamanın birbirinden ayrılmasıyla beraber eğlenceye yönelik keskin ayrımlar ortaya çıkmıştır.

İlkel topluluklardan sonraki dönemlerde ortaya çıkan Antik Yunan'da serbest zaman özgür bir zaman olarak ele alınmaktaydı. Eğlencenin köle emeği üzerinden oluşması ve deneyimlemesi ile boş zamanın değerlendirilmesi bir ihtiyaç olarak görülürdü. Dolayısıyla eğlence kültürünün gelişmesi için özgür zamanın ve insan yaratıcılığını ortaya çıkaran boş zaman etkinliklerinin olması gerekiyordu. Bu açıdan eğlenceye yönelik felsefe, müzik ve sanat gibi etkinlikler eğlence kültürünü oluşturmaktaydı (Aydoğan, 2019: 6). İlkel topluluklarda iş ve çalışmanın bir uzantısı şeklinde ama iş zamanının içinde var olacak şekilde ortaya çıkan eğlence, Antik Yunan ve sonraki zamanlarda yaşayan medeniyetlerde entelektüel gelişimin bir parçası olarak organize edilmiştir.

Romalılar boş zamanı daha pratik bir şekilde değerlendirirken, Yunanlılar boş zamanı zihinle ilgili bir özgürleşme biçimi olarak kabul ederlerdi. Bu durum spor, felsefe veya oyunlar şeklinde ifade edilirdi. Fakat Romalılar ruhsal eğlenceye Yunanlılar kadar zaman ayırmaz, eğlence kültürlerini hedonizm ve bedensel zevklerle oluşturlardı (Korstanje, 2009: 17). Öyle ki Roma İmparatorluğu'nda gladyatör savaşları ve çeşitli yarışlar halkın büyük ilgisini çeken ve kolektif kimliği güçlendiren hedonist eğlenceler olarak yorumlanabilir.

Romalılar için boş zaman, yalnızca dinlenme ve eğlence aracı olmanın ötesinde, aynı zamanda sosyal statü ve prestij göstergesi olarak da önemli bir rol oynamaktaydı. Özellikle arenalarda düzenlenen gösterişli eğlence organizasyonları, iktidarın gücünü pekiştiren ve muhaliflere gözdağı veren bir işlev görürken, aynı zamanda bir kutlama içeren ortak bir kültürü de şekillendiriyordu. Bu faaliyetler sayesinde toplumdaki bireyler birbirleriyle etkileşime giriyor, sosyal bağlar kuruyor ve toplum içindeki konumlarını sağlamlaştırıyordu. Roma'da bedensel eğlenceye dayalı haz arayışı baskınken, Antik Yunan'da bu, zihinsel hazcılık olarak öne çıkıyordu. Böylece toplumlar, kendi yaşam biçimlerine ve ihtiyaçlarına göre bir kültür oluştururken, eğlenceyi de bu doğrultuda şekillendirmişlerdir.

Orta Çağ'daki eğlence anlayışı ise daha farklı gelişmiştir. Avrupa'daki duruma bakıldığında, kilisenin etkin olması eğlence kültürünün dini tabanlı olmasına neden olmuştur. Orta Çağ'da eğlence kültürü, öncelikle dini bayramlar ve kutlamalar etrafında şekillenirdi. Kilise, eğlencenin sınırlarını belirler ve toplumsal düzeni sağlamak için onu kontrol ederdi. Ancak Rönesans ve Reform hareketleri ile birlikte, sanatın ve bilimin yeniden keşfedildiği, drama ve müziğin toplumda önemli bir rol oynadığı bir dönem ortaya çıkmıştır. Dini otoritenin bu tarz bir eğlence kültürüne olan karşıtlığı başta etkili olmasına rağmen zamanla eğlencenin kendi iç mantığında dini otoriteden bağımsız bir dönüşümü görmek mümkün olmuştur. Bu dönemde özellikle saray soyluları arasında yapılan danslar, maskeli balolar ve tiyatro gösterileri gibi etkinlikler eğlence kültürünün önemli unsurları haline gelmiştir. Orta Çağın son dönemlerine doğru eğlenceye yönelik daha basit pratikler görülürken; kilise, toplumsal gruplar üzerinde çeşitli dini etkinliklerini kullanarak kontrol kurma çabası içerisine girmiş ve öteki olan grupları saray ya da soylu eğlence kültüründen uzak tutmaya yönelik hareket etmiştir.

Orta Çağ'da eğlence kültürünü oluşturan etkinliklerden bazıları işkence ve idamlardı. Kilise tarafından suçluların ağır şekilde cezalandırılması, idam, cenaze ve düğün törenlerinin gösterişli olarak düzenlenmesi; şiddet, açgözlülük ve kargaşa, toplumsal yaşamdaki eğlence kültürünü oluşturunuyordu (Aydoğan, 2019: 36). Anlaşıldığı üzere Orta Çağ'da eğlence kültürünün özelliği bir anlamda teatral olmasıydı. Modern zamanlar için vandallık ya da barbarlık olarak görülen eğlencenin Orta Çağ'daki görünümü oldukça normal ve hayatın akışına uygun olarak gerçekleşmekteydi. Eğlence kültürünün Antik Çağlardan Orta Çağ ve sonrasına doğru evriminde etkili olan unsurlardan birisi görüldüğü üzere egemen güçler olmuştur. Bir tarafta güç ve prestij amacıyla oluşturulan kültür, sonraki yıllarda dini kaygılar eşliğinde dönüştürülmüştür.

Sanayi Devrimi'nin gelişiyile birlikte kentleşme ve çalışma saatlerinin düzenlenmesi eğlence kültürünün gelişmesinde ve değişmesinde önemli rol oynamıştır. İşçi sınıfı boş zamanlarını geçirmek için yeni yerler ve aktiviteler aramaya başlamıştır. Bu dönemde halka açık eğlence mekanları, tiyatrolar, konser salonları ve daha sonra sinemalar kent yaşamının

vazgeçilmez unsurları haline gelmiştir. 20. yüzyılda radyo ve televizyonun yaygınlaşması eğlence kültürünü yaygınlaştırmış ve popüler kültürün doğuşuna zemin hazırlamıştır. Oyun, dinlence ve eğlence zamanla Püritenliğin olumsuz etkisinden sıyrılmıştır. Püritenizmden Hedonizme yol alan bu yeni eğlence kültürünün oluşmasında etkili olacak olan şey dini otorite değil kapitalist otorite olmuştur.

19. yüzyılın sonlarına doğru rasyonel bir eğlence anlayışı ile hem çalışma yaşamı hem de ev yaşamı bir düzenlemeye tabi tutulmuştur. Dini ilkelere göre pazar gününde çalışmaya karşı bir tutum varken, işçilere yönelik cumartesi gününü de kapsayan bir eğlence kültürü oluşturulmuştur. İşçi sınıfı için sanat galerileri, parklar ve eğlence mekanları açılmış, sağlıklı zihnin sağlıklı bedenle yaratılacağı düşüncesi etkin olmuştur. Hakim sınıfların rasyonel bir eğlence kültürü oluşturmasındaki amaç elbette işçi sınıfını eğlendirmek değil, aksine onların yaşamlarını düzenlemek ve itaat etmelerini sağlamak olmuştur (Aydoğan, 2019: 75). Modernleşme beraberinde kurumsallaşmış bir eğlence kültürü getirmiştir. Vahşi kapitalizm yıllarında sürekli çalışmanın olduğu bir durumun aksine 20. yüzyılda eğlenceye verilen önem artmış, popüler eğlence biçimleri ortaya çıkmıştır. Eğlence kültürü bu yüzyıldan itibaren metalaşmaya ve ticarileşmeye uğrayarak daha önemli hale gelmiştir.

Eskiden eğlence arayışında olan insanların tehlikeye ve kötülüğe sürüklenebileceği düşünülürken, günümüzde insanların yeterince rahatlayamayacağı ve eğlenemeyeceği konusunda belirgin bir korku mevcuttur. Geçmişte, eğlenebilmek için bir şeyler içerek gerginliği azaltma eğilimi giderek artıyordu. Yeni dönemde, eğlenememek sadece pişmanlık duyulacak bir olay olarak görülmekle kalmıyor, aynı zamanda kişinin kendisine olan saygısını da azaltıyor (Wolfenstein, 1998: 204). Bu yeni dönemde eğlenceyi deneyimleyebilen birey ne yapacağını ya da eğlenip eğlenemediğini bilmiyor, bunun bilincine varamıyor. Çünkü eğlence artık bireysellikten çıkıp ekonomik bir hal almaya başladı. Bunun ana aktörü de eğlence endüstrisidir, ilerleyen bölümlerde kesit olarak eğlence endüstrisi üzerinde tartışmalar yürütülecektir.

Eğlence kavramının ve bu kavramın beraberinde getirdiği kültürel dönüşümün incelenmesi, özellikle boş zaman olgusuyla modern dönemde anlam kazandığını

göstermektedir. Modern öncesi dönemlerde eğlence, yaşamın sınırlı bir alanında varlık gösterirken ticari yönü ya henüz gelişmemiş ya da oldukça sınırlı kalmıştır. Bu durum, eğlenceye dair bir kültürün henüz tam anlamıyla şekillenmediğine işaret etmektedir. Eğlencenin öneminin artmasıyla birlikte boş zamanın toplumsal ve bireysel önemi de yükselmiş, bu durum eğlencenin kültürel bir olgu olarak ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Özellikle Sanayi Devrimi sonrasında, boş zamanın ekonomik değeri daha belirgin hale gelmiş, bu da eğlence içeriklerinin nasıl organize edileceği konusunda yeni yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda, bireyin eğlence kültürünün merkezinde yer alması, kendini ifade etme ve anlam arayışlarını boş zamanlar üzerinden gerçekleştirmesi önemli bir unsur haline gelmiştir (Gencelli, 2022: 353). Sonuç olarak, eğlence kültürünün modern sonrası dönemde asıl anlamını bulduğu ve bireyin değişen yaşam pratikleri doğrultusunda şekillendiği söylenebilir.

Boş zamanların yükselişiyle birlikte bu alanın nasıl doldurulacağı asıl mesele olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireylere bağlı olarak geliştiğinde özgür olmayan eğlence ile karşılaşırız. Bundan dolayı da sıkıcılık ortaya çıkacak, eğlencenin asıl anlamı kaybolacak ya da eğlenceli olmayan bir eğlenceyi deneyimleyeceğiz. Adorno'ya göre (1991:192-193) boş zamandaki davranış gerçekten özerk olduğunda ve özgür insanlar tarafından belirlendiğinde eğlenceli bir taraf ortaya çıkar. Eğlence kaba olmanın dışında kontrol dışı geliştiği vakit keyifli olabilmektedir. Adorno, bireylerin boş zamanlar ya da eğlence mevzubahis olduğunda onunla ne yapacaklarına dair hayallerinin olmamasından yakınıır. Çünkü özgürlüğün değeri göz ardı edildi ve artık insanlar kendilerine sunulan basit eğlence kültürünü tüketerek boş zamanı değerlendirmektedir. Dolayısıyla eğlence kültürünün özgür olmayan eğlence ile dolup taşması sıkıcılığı ve monotonluğu ortaya çıkarırken, rızaya dayalı oluşan bir süreklilik yaratmıştır.

Reisman (1993) ise boş zamanın sanayi kültürü öncesinde bir eğlence kültürünü tam anlamıyla oluşturacak düzeyde olmadığını, boş zamanın yaşam ritüelinin içerisinde yer aldığını belirtir. Küçük boş zaman sınıfları çalışmanın aşağılayıcı bir tarafını görerek boş zamanı eğlendirici şeylerle dolduruyor, bir bakıma bu zamanı tüm toplum adına

kullanıyorlardı. Fakat 20. yüzyılın sonlarına doğru artık bu eğlenceli anlayışın yerini çok çalışmak ve tüketmek eylemleri aldı. Özgür eğlencenin yerine kontrol altına alınmış kitlesel eğlenceler ve tüketimler gelmiş oldu.

Modern öncesi dönemde iş ve eğlence arasındaki zaman ayrımı oldukça belirsizdi. Toplumsal gruplar, çalışma süreçlerinin bir uzantısı olarak ritüellerini icra etmekteydi. Örneğin, Sudan'daki Dogon halkı, toprağı işlerken kullandıkları dilsel ifadeleri eğlence sırasında da kullanırlardı. Bu durum, teknik bilgi ile ritüelin, iş ile eğlencenin birbiriyle nedensel iç içe olduğunu göstermektedir. İş, belirli zaman dilimlerine göre değil, görevlerin gerektirdiği ihtiyaçlara bağlı olarak şekillenmekteydi. Orta Çağ'da eğlence faaliyetleri de benzer bir şekilde, işin nerede başlayıp nerede bittiğinin kesin olarak ayrılmadığı ilkel dönemlerle paralellik göstermekteydi. Bu dönemde eğlence kültürü, çoğunlukla savaş temalı gösteriler ve güç gösterileri içermekteydi (Thomas, 1964: 51-53). Orta Çağ'da farklılık gösteren önemli bir unsur, dini ritüellerin eğlence pratikleri üzerinde daha baskın bir rol oynamasıdır. Özellikle Avrupa'da, daha önceden de bahsettiğimiz gibi kilise, eğlencelerin organizasyon sürecine önemli ölçüde müdahil olmuş; festivaller, tarımsal kutlamalar ve çeşitli ritüelistik etkinlikler kilise takvimine göre düzenlenmiştir. Böylece, eğlence kültürü zamansal olarak da dini takvime bağlı bir yapı kazanmıştır.

Eğlence kültürünün oluşumu ve eğlencenin dönüşümü, özellikle sanayileşme süreciyle birlikte daha belirgin hale gelmiştir. Orta Çağ'da eğlence kültürünün oluşumunda etkili olan Püriten ahlak, çalışmayı merkeze alan, fazla üretip az tüketmeyi öğütleyen, çalışma konusunda katı bir disiplin anlayışını benimseyen bir etik olarak öne çıkmıştır. Bu ahlak anlayışı, akıl ve bilimin ön plana çıktığı ve bilimsel gelişmelerin hız kazandığı endüstrileşme döneminde etkisini yavaş yavaş kaybetmeye başlamıştır. Endüstri Devrimi'yle birlikte, modern çalışma hayatı ve boş zaman kavramları yeniden tanımlanmış, eğlence kültürü ise bireylerin bu yeni toplumsal yapı içerisinde kendini ifade etme ve tüketim pratikleri ile ilişkilenen bir olgu haline gelmiştir. Sanayileşmenin erken dönemlerinde Püriten ahlak gereği kilise ve sanayi beraber hareket ederek işçi sınıfının eğlencesine ve zevklerine karşı çıkmaktaydı. Bu dönemlerde eğlencenin en popüler hali olan festivaller ve tatillere yönelik

kısıtlamalar getirilmiştir. Bu zamanda çalışma birincil önemdeyken Püriten ahlakın zayıflamasıyla birlikte çalışma ahlakı da eğlence ahlakıyla yer değiştirmiştir (Aydoğan, 2019: 124). Eğlence bu anlamda hazzın mutlak doğru olduğu, eğlencenin iyi görüldüğü Hedonist etik ile yoğrulmuş ve buna göre organize edilerek şekillenmeye devam etmiştir.

Bu süreci anlatırken eğlence kültürünün oluşumunu ve eğlence süreçlerine dair tartışmaları içeren eğlence sosyolojisi alanına bakmak gerekir. Eğlence ve onunla ilişkili olan eğlence kültürünün daha çok boş zamanlar tartışmasının içinde yer bulması, onun özgün bir tartışmaya varacak olan sürecini geciktirmiştir. Dolayısıyla sosyoloji, eğlence tartışmalarında belli başlı alanlara yönelik tartışmalara katkı sunmuştur. Sosyoloji büyük ölçüde, eğlence adı altında zevkli olana yönelmiştir. Ayrıca eğlencenin aktörü olan kişilerin eğlendirici rollerine ve bunların sanatlarının ticari tarafına odaklanmıştır. Son olarak ise sosyoloji, eğlenceyi farklı tartışma alanlarına ayırarak üzerinde yorumlamalar yapmıştır. Eğlencenin doğası, eğlendiricinin rolü, eğlenceyi tüketen halk, eğlencenin içeriği, eğlence endüstrisi ve eğlencenin toplumdaki yeri eğlence sosyolojisinin farklı yönlerine işaret etmektedir (Stebbins, 2007a: 178).

Tüm tartışma boyunca eğlencenin farklı yönlerine değinilmiş oldu. Bu kısımda daha çok eğlencenin kültürel alandaki içeriğine ve anlamına odaklanılacaktır. Eğlendiricinin eğlence kültürünü icra etmesiyle eğlence popüler kültür ürünü olarak daha çok tüketiciye yönelik organize edilmektedir. Yani eğlenceyi tüketen kişi halktan olurken, üreticiye yönelik yüksek kültür ürünlerinden farklı olarak eğlence, halka yönelik olmuştur. Yüksek kültür ürünleri ise boş zaman içinde kapitalist toplumda asıl yönetici tarafından iş ve çalışmaya uygun olarak tutulan hegemonik bir araç olarak karşımıza çıkmıştır (Stebbins, 2007b: 199). Eğlence de bu aracın bir parçası olarak kullanılarak, çalışma zamanı içerisinde oluşturulan eğlence kültürüne entegre edilmiştir.

Adorno ‘ya göre (2011: 77) eğlencenin kültür ile kaynaşması sadece yüksek kültürün alt seviyelere çekilmesiyle değil eğlencenin de zorla yukarıya doğru entelektüel bir yükselişle olmuştur. Eğlence, sosyoloji içerisinde tartışılmaya başlanırken kültürle bir araya

gelerek farklı bir anlama sahip olmaya çalışır. Eğlence kültürü bu anlamda hem entelektüel olanın bir temsili hem de kültürün alt tarafına yönelik oluşan yapısal bir organizmaya dönüşür.

Günümüzde sahip olduğu anlam bütününde eğlence, kapitalizm ile iç içe geçerek anlamının dışına çıkarak farklı bir kültürel bütünlük sağlamaktadır. Entelektüel olarak kültürel alana hitap etmesi ve buna zorlanması bireyin özgür iradeli eğlence düşüncesiyle olmamaktadır. Dolayısıyla toplum olarak hazzın insanı daha aşağılara çektiği seviyesiz ve çok tehlikeli bir şeye dönüşebiliriz. Eğlencenin anlamı bireyin tamamen ruhunun uyduğu, kendini kaybettiği ya da haz budalası olduğu şey değildir. Eğlence, insanı olgunlaştıran, bireyin kendisini ve çevresine dair bir görüşe sahip olmasını sağlayan ama aynı zamanda hayatla iç içe olduğu bir şeydir (İnam, 2016: 247-248). Eğlence dünyasında oluşturulan kültürün kapitalist çarktaki dönüşümü kendi çıkarları üzerinedir. Eğlence, hazzın doruklarına varmanın yanı sıra bu aşamalarda öğrenmeyi gerçekleştirdiği ve sıkıcılıktan uzaklaştığı bir süreci tanımlamalıdır. Çünkü birey çevresini tanımadan çevresine karşı olan gereksiz statüsünü sağlamlaştırmak adına kendine eziyet olabilecek deneyimlere zorlar kendini. Örneğin, her yaz köye tatile gitmek olası bir şey değildir; köy gelenekseldir, geridir ve hatta modern öncesidir. Yazın tatile deniz kıyısına gidilir, pahalı otellerde konaklama yapılır ve en önemlisi de sosyal medyanın gücü kullanılarak eğlencenin topluma gösterimi yapılır. Alatl, eğlenceye dair şöyle bir tespitte bulunarak dönüşümü bize göstermektedir. Eğlence spontane, kendiliğinden olan bir eylem ve uğraş olmaktan çıkıp üzerine sürekli hesap kitap yapılan bir iş halini almıştır (Alatl, 2016: 257). Bu tarz bir eğlence kültüründe yapay bir eğlenme durumu oluşurken, günün sonunda özgür olmayan eğlence alanından eziyet çekmiş olarak birey evine dönmektedir. Üzerine sürekli hesap kitap yapılan eğlence ise özgür olmayan zamanda bireyden bağımsız olarak gelişmekte ve bireye rahatlama duygusu hissettirmekten ziyade sıkıntılı olan bir eylemler dizisine dönüşmektedir.

Sonuç olarak, eğlence, insanlığın ilk yayılışından bu yana toplumun günlük yaşamında önemli bir rol oynamıştır. Dönemin toplumsal normları, teknolojik yenilikleri ve ekonomik koşulları insanların eğlence anlayışını ve biçimlerini değiştirmiş ve günümüzün çeşitlilik içeren eğlence kültürünü yaratmıştır. Bu bağlamda eğlence kültürü sadece bireysel bir uğraş

olarak deęil, aynı zamanda toplumsal bağların güçlendirilmesi, kültürel değerlerin korunması ve yeni nesillere aktarılması açısından da önemli bir araç olarak varlığını sürdürmektedir.

Eğlencenin bir kültür olarak tartışılması, bu kültürün süreklilięi ve toplumsal gruplar tarafından benimsenen pratiklerin dönüşümüyle yakından ilişkilidir. Eğlence pratikleri, her dönemde farklılaşarak bireylerin ihtiyaçlarına yanıt verecek şekilde yeniden şekillenmiştir. Bu bağlamda, eğlence kültürü yalnızca hazzı pratikleri barındırmakla kalmaz, aynı zamanda bireylerin duygusal ihtiyaçlarına da hitap eden hem ciddi hem de eğlenceli unsurları içeren kapsamlı bir yapıya sahip olmuştur.

BÖLÜM 2: EĞLENCENİN DÖNÜŞÜMÜ

1. Eğlence Kültürü: İslam ve Türk Toplumlarında Tarihsel Değişim ve Toplumsal Etkileşim

Eğlence kültürü, toplumda zaman içinde meydana gelen değişiklikleri ve bireyler arasındaki etkileşimleri önemli ölçüde yansıtmaktadır. Özellikle İslam ve Türk toplumlarında eğlence kavramı farklı aşamalardan geçerek ve dönüşüme uğrayarak günümüze kadar gelmiştir. Bu süreçte eğlence kültürü, dini inançlar, farklı toplumsal grupların kültürel özellikleri, yerel gelenek ve görenekler gibi çeşitli faktörlerin etkisiyle dönüşüme uğramıştır.

Toplumların eğlence anlayışı tarih boyunca çeşitli dinamiklerle dönüşüme uğramıştır. İlk çağlarda eğlence, toplumun manevi ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla genellikle dini ritüellerle iç içe geçmiş bir olguydu. Ancak zamanla toplumsal yapılarıdaki değişimler ve farklı kültürlerin etkileşimi toplumların eğlence anlayışını etkilemiştir. Özellikle İslam dünyasında eğlence kültürü, İslami değerlerle uyumlu bir şekilde şekillenmeye başlamış ve Müslüman toplumların eğlence anlayışı dini hassasiyetlerle bütünleşmiştir. Eğlenceden etkilenmemeyi ruhsal bir bozukluk olarak değerlendiren din adamları, eğlenceyi bazılarının tabiatında bulunan bir kabalık olarak da görmüşlerdir. Ancak bu konuda farklı yorumlar mevcuttur. Bu nedenle eğlence konusunda İslam'da orta yolu takip etmek, aşırılıklardan kaçınmak ve bu dengeyi korumak önemlidir (Pırlanta, 2015: 639).

Türk toplumunda eğlence kültürü tarihin farklı dönemlerinde farklı biçimlerde var olmuştur. Özellikle Türklerin Orta Asya'dan Anadolu'ya göçü ve yol boyunca karşılaştıkları farklı kültürlerle olan etkileşimleri, eğlence anlayışlarının zenginleşmesine ve çeşitlenmesine katkı sağlamıştır.

Eğlence yalnızca toplumun kolektif hafızasını somutlaştırmak ile kalmaz, aynı zamanda sosyal grupların kimliğinin şekillenmesinde de aktif bir rol oynar. Bu bağlamda eğlence kültürü toplumlar tarafından benimsenen ve sürekli olarak dönüştürülen bir olgu haline gelmiştir. Bu durum toplumun tarihsel olarak yaşadığı değişim ve dönüşümlerin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Toplumdaki kültür değişimlerinin görülebileceği alanların başında gelen eğlence, kültürel kimliği şekillendiren ortamı da yaratır (Öztekin, 2005: 133). Eğlencenin sosyal kimlik ve kolektif hafıza üzerindeki etkisi, kültürel dönüşümü incelemek için çok önemlidir. Bu bağlamda eğlence kültürü, toplumun tarih boyunca geçirdiği değişimleri yansıtan, kültürel kimliği şekillendiren ve bu kimliği yeniden üreten dinamik bir unsur olarak görülebilir.

Cahiliye döneminde ve İslam sonrası dönemde eğlence kültüründe çeşitli değişimler gözlemlenmiştir. Hz. Muhammed'den önce eğlence sektörü ve çeşitli eğlence pratiklerine yönelik genel olarak olumlu bir bakış açısı hâkimken, İslam sonrası dönemde de benzer bir olumlu tutum devam etmiştir. Bireyler, dini gruplar ve önemli toplumsal yapılar, kendi inanç ve normlarına uygun eğlence pratiklerini benimsemiş ve bu pratikler etrafında gelişen bir kültür oluşturmuşlardır. Bu durum hem dini hem de toplumsal kimliklerin ifade bulmasında önemli bir rol oynamıştır. Cahiliye döneminde eğlence fikri şiir, müzik, kumar ve insanların içki içtiği yerler, meyhaneler ve spor oyunlarını içeriyordu. Bu aktiviteler İslami inançlara aykırıydı ve toplumun her kesiminde popülerdi. (Pırlanta, 2015: 639-643). Ancak bu süreçle birlikte elde edilen zenginlik ve etkileşimde bulunulan bölgelerin kültürel etkisi, zamanla fetheden toplumlar üzerinde önemli değişimlere yol açmıştır. Bu değişimler, İslam coğrafyasında bazı eleştirilere neden olmuş ve eğlence pratiklerinin uygulanmasına ilişkin gelenekçi dini ve sosyal hayatın dönüştürücü rolünü vurgulamıştır. Bu bağlamda, geleneksel sosyal ve dini normların eğlence kültürü üzerindeki etkisi belirginleşmiş, eğlence pratiklerinin biçimi ve içeriği üzerinde önemli dönüşümler meydana gelmiştir.

Hız. Peygamber, Arap toplumunda eğlenme ve dinlenmenin önemini vurgulayarak, insanın bedensel ve zihinsel ihtiyaçlarının giderilmesinde bu aktivitelerin gerekliliğini belirtmiştir. Ona göre, insanın açlık ve susuzluk gibi temel ihtiyaçlarını karşıladığı gibi, beden

ve zihin yorgunluğunu gidermek için de eğlenme ve dinlenmeye ihtiyacı vardır. Ayrıca boş zamanları faydalı işlerle geçirerek, zihni dinlendirerek ve keyifli vakit geçirerek enerji kazanmakta bir sakınca görmemektedir. Hz. Peygamber'e göre meşru eğlence, Allah'a isyanı çağrıştırmayan, ibadet ve zikri engellemeyen, haramı teşvik etmeyen, kişiyi asıl görevlerinden alıkoymayan ve insan sağlığını tehdit etmeyen aktivitelerdir (Pırlanta, 2015: 643-644). Dolayısıyla Peygamber zamanında eğlence anlayışı İslam dininin sınırlarına uygun olarak organize edilse de cahiliye döneminden kalma yerleşik eğlence pratiklerine kökten müdahale etmek zor olmuştur. Hem İslam'ı yaymak hem de taraftar toplamak adına İslam düşüncesine aykırı olan eğlence etkinlikleri zamanla değişime uğratılmıştır. Yani keskin değişimlerin yerine daha ılımlı hareket ederek Müslümanların eğlence anlayışına dair düzenleme getirilirken, önceden kalma olan İslami değerlere ters düşen eğlence anlayışı da zamanla değiştirilmeye ya da buna dair bazı yasaklamalar getirilmeye çalışılmıştır.

Emevîler döneminde ise İslam toplumunun gündelik yaşamında ve kültüründe önemli değişiklikler olmuştur. Ganimetlerin topluma getirdiği zenginlik ile lüks yaşam tarzı, fethedilen bölgelerle kültürel etkileşim ve yabancı sanatçıların İslam toplumuna girişi, eğlence kültürünü etkileyen faktörlerden birkaç tanesiydi. Profesyonel müzisyenlerin çoğunun yabancı kökenli olması, toplumda farklılıklar ve aşırılıklara neden olmuştur. Ancak toplumun muhafazakar grupları, sektördeki aşırılıklara tepki göstermiş ve yeni düzenlemeler istemiştir. Eğlence faaliyetlerinin içki ve fuhuş gibi zararlı sonuçları ortaya çıkardığı düşüncesi ile toplum üzerinde bu dönemde bir baskı oluşmuştur (Aycan, 1998).

İslam öncesi ve sonrası Türk kültüründe bazı farklılıklar olmakla birlikte eğlence kültürünün üzerinde de dini ritüellerin ve Arap toplumu ile etkileşimin önemli etkileri olmuştur. Türk kültüründe eğlence anlayışı, avcı toplayıcı topluluklara benzer olarak gündelik yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Türkler, çeşitli topluluklarla birlikte yaşadıkları süre boyunca, kendi kültürlerine çeşitli kültürel öğeleri entegre ederek tarım çalışmalarında söylenen türkülerden, arkadaş gruplarının düzenlediği ziyafetlere kadar bu esnek yaklaşımı çeşitli eğlence pratiklerinde kendini gösterir ve özgün bir eğlence kültürünün varlığını ortaya koyar.

Eğlence, Türklerin gündelik yaşantısının bir parçası olduğundan, Türk insanı günü belli zaman dilimlerine ayırıp, eğlenme veya çalışma saatleri gibi düzenleme yapmamıştır. Günün herhangi bir anında, kendisini veya etrafında bulunanları güldürecek, dinlendirecek, coşturacak, kısacası eğlendirecek hareketler, taklitler veya söylemlerde bulunabilmiştir. Kırsal kesimlerde, tarlaya giderken yolda söylenen türküler, dinlenmek için mola verildiği yerlerde kalkıp oynamalar; tarlada çalışırken sırayla türkü söylemeler, müzik eşliğinde tarlalarda çalışmalar bunun bir göstergesidir. (Ersan, 2006: 78-79). Eğlence, Türklerin çalışkan benliğine entegre edilerek iş ve çalışma zamanının daha verimli geçirilmesi yönünde etkili olan pratiklere dönüştürülmüştür.

Dönem olarak Osmanlı Devleti'nin son zamanlarına bakıldığında ise İstanbul'daki eğlence kültürü Arap kültürünün etkilerinden sıyrılmış, dini etkinin eğlence pratikleri üzerindeki dönüştürücü etkisinin azaldığı bir dönemi kapsamaktadır. Bu dönemde gündelik yaşam içerisinde incelenen eğlence hayatı, toplumsal hayatın diğer alanlarından (siyaset, çalışma hayatı, ideoloji vb.) yalıtılmış değildir, tam tersine bu alanlar ile karşılıklı diyebileceğimiz bir ilişki içerisinde (Önen, 2018: 301).

Batılılaşma etkilerinin hissedilmeye başlandığı 19. yüzyılın ortalarına kadar, İstanbul'un eğlence hayatının saray eğlenceleri, farklı dini ve etnik kökenlere sahip bireylerin kişisel etkinlikleri ile meyhane ve batakhane gibi mekânlarda şekillenen eğlence biçimlerinden oluştuğunu söylemek mümkündür. 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren eğlence anlayışındaki değişimin kendini gösterdiği İstanbul'da, Avrupa yaşamına olan hayranlık yönetici elit ve aydınların eğlence anlayışının üzerinde etkili olmuş ve eğlence anlayışını dönüştürmüştür. Bu zamanda eğlencenin basitliği ve her kesime hitap etmesi, eğlence merkezini Pera'ya taşımıştır (Harmandar, 2020: 117-118). Batılılaşmanın etkisiyle 19. yüzyılın ikinci yarısında İstanbul'da eğlence anlayışı değişerek Avrupalı yaşam tarzına yaklaştı. Bu değişim, eğlence merkezinin Pera'ya taşınmasına neden oldu ve şehrin sosyo-kültürel yapısında ve ona bağlı eğlence kültüründe değişiklikler yarattı.

Modernleşme sonrası İstanbul'da Pera ile birlikte Galata da bir eğlence merkezi haline gelerek Osmanlı insanının eğlence pratiklerini deneyimlemesine olanak sağlamıştır.

Osmanlı'daki dini ve baskıcı tutumun yerine kadınların ve erkeklerin beraber eğlenebildiği, içkili eğlence mekanlarının baş gösterdiği yeni bir kültür ortaya çıkmıştır. Fakat tüm bu yeni anlayışa rağmen Osmanlı'daki hakim sosyal ve toplumsal görüşe göre Cumhuriyet'in eğlenceye bakışının olumlu karşılanmadığını, hatta Cumhuriyet'in ilk yıllarında eğlencenin "bir gayrimüslim" ve "düşman" geleneği addedildiği belirtilir (Önen, 2018: 304). Eğlencenin gayrimüslim kesimler tarafından organize edilmesi, bu düşüncenin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Osmanlı saray eğlencelerinde, Osmanlı geleneklerinin yansıtılması ve toplumsal alanda gayrimüslimlerin eğlence pratiklerinin deneyimlenmesi, Müslüman bireylerin de bu eğlence türlerine ilgi duymaya başlamalarına yol açmıştır. Gayrimüslimlerin organize ettiği eğlenceler hem kültürel çeşitliliği artırmış hem de Müslüman toplulukların bu eğlence biçimlerine karşı ilgisini çekmiştir.

Osmanlı İmparatorluğu'nun son yüzyılıyla Cumhuriyet'in kuruluşuna kadar geçen dönemde, eğlence kültürü giderek kent yaşamıyla özdeşleşmeye başlamıştır. Bu süreçte eğlence aktivitelerinin ağırlıklı olarak kentlerde yer alması, taşranın "sıkıntı mekanı" olarak algılanmasına yol açmıştır. Bu durum, özellikle II. Meşrutiyet dönemi ile Cumhuriyet'in ilanı arasındaki süreçte belirgin hale gelmiştir. Hedonist bir anlayışın ötesinde sıkıntı ya da eğlence mekanları olsun, çalışma alanının dışında kalan alanlar sıkıntı alanları ya da eğlence alanı olarak konumlanmıştır (Özarlan, 2016: 51-52). Bu durum, taşranın eğlencenin deneyimlendiği ancak daha çok alt kültüre hitap eden bir alan olarak tanımlanmasına sebep olmuştur. Kentteki eğlence ise, sıkıntıdan ziyade bir keyif ve sosyalleşme alanı olarak öne çıkmıştır. Taşradaki eğlence mekanları zorunluluktan varlık gösterirken, kentteki eğlence mekanları modern bir anlayışla seçilerek ve mekana uygun bir şekilde organize edilerek planlanmaya başlanmıştır.

Kapitalizmin Osmanlı'da varlığını göstermesiyle beraber eğlence pratikleri Batılı anlamda şekillenmeye başlamıştır. Cumhuriyetle birlikte kültürel olarak eğlence pratiklerine Batılı muadiller girmeye başlamış oldu. Cumhuriyet sonrası dönemde, eğlence kültürünü dönüştürmek ve boş zamanı yeniden organize etmek amacıyla Batılı tarzda danslar, kadın ve erkeklerin aynı mekânda bir arada bulunması gibi uygulamalar ile geleneksel muhafazakâr

kültüre aykırı sayılabilecek yeni bir yeme içme kültürü ideolojik olarak teşvik edilmiştir. Bu ideolojik müdahaleler, özellikle Köy Enstitüleri aracılığıyla kırsal kesime de yayılmaya çalışılmış ve yeni eğlence kültürünün kırsal alana taşınması ideolojik bir hedef haline getirilmiştir. Ancak bu yeni kültür, taşra için henüz uygun görülmemiş ve kırsal kesimde yaşayanların direnciyle karşılaşmıştır. Kırsal halk, geleneksel yaşam tarzlarına bağlı kalarak modern ve kent odaklı eğlence anlayışına karşı bir direnç sergilemiştir (Özarslan, 2016: 53-54). Taşranın yerleşik kültürünün maneviyatı hem geleneğe hem de inanca bağlı olarak seküler eğlence pratiklerini kabul etmekten uzak olmuştur. Dolayısıyla eğlencenin dönüşümü kentte daha dinamik bir hal almış ve zamanla taşradaki anlayışı dönüştürecek bir etkiye sahip olmuştur.

Eğlence kültüründe metalaşma, modern anlamda bir eğlence kültürünü ortaya çıkarırken 1970'lerin sonunda popüler kültür ürünü olarak piyasaya çıkan arabesk müzikle kentin merkez-çevre bağlamında varlık gösteren bireylerde deneyimlenmeye başlandı. Bu anda çevrede bulunan halk popüler kültür ürünü olan eğlencelik deneyimlerini benimserken, merkezde olan ise bu eğlence alanına uzaktan bakmıştır. Dolayısıyla modern anlamdaki eğlencenin karakteristiği kendini metalaşmada ortaya çıkarmıştır. Çünkü eğlence bu noktadan sonra içine girilen, aktif rol alınan, merkezin yönettiği ve alıp sattığı bir ürün haline gelmeye başlamıştır. Modern dünya geleneksel eğlence biçimlerini piyasalaştırdı ve dinsel tasavvufi biçimlerini değersizleştirerek bunun yerine çalışmayı, tasarruf yapmayı önemseyen Protestan etiğini yerleştirdi. Bu yeni eğlence kültürü yeni elitler arasında kolayca kabul görmesine rağmen, taşrada durum daha yavaş ve karşıt anlayışta gelişti. Zamanla Batılılaşma sürecinde modern eğlence taşralı müdahalelerle melez hale getirildi. (Özarslan, 2016: 57-58). Taşradaki eğlencenin değişmesi zaman alırken; eğlence, değişimini kente göç eden taşralı bireyin düşüncesinde ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla taşra sıkıntı ile anılırken, kentli yaşam eğlenceyi kolonize ederek eğlencenin kente bilhassa İstanbul'a özgü olduğunu belirtmiştir. Köye dönüş, köyde emeklilik hayatı, işsiz olanın köyde hayvancılık ya da tarımla uğraşması gibi olgular aslında kentteki hayatın birey tarafından iyi bir şekilde yaşanamamasından kaynaklanan bir taşra-kır cezalandırması olarak tahayyül edilebilir.

Hayat, bireyi taşraya ve sıkıntıya sürerken, aslında bireyi eğlenceden uzaklaştırmaktadır. Taşra eğlencesi ise geniş aileler, torun, çoluk çocuk gibi öğelerle tam anlamını bulabilirken, kentsel eğlence alanında yalnızlık, gece hayatı, seküler yaşam tarzı var olmaktadır. Diğer açıdan bakıldığında taşralı bir eğlence tanımının içerisindeki asıl aktör erkek birey olurken, eğlence pratikleri erkek birey tarafından deneyimlenmektedir. Fakat seksenler sonrası modernleşen kentlerde kadın da eğlence alanına giriş yaparak bu pratikleri deneyimlemiştir. Fakat kadının buradaki rolü yine toplum nezdinde hoş görülmeleyen bir anlayışa sahip olmuştur. Kadın dansöz, konsomatris ya da hayat kadını rollerinde erkek merkezli eğlence kültürünün tam olarak bir metası görünümünde olmaya devam etmiştir.

2. Eğlence ve Televizyon

Televizyon, çok yönlü bir araç olarak kabul edilir; endüstriyel, teknolojik, kültürel ve eğlence alanlarında önemli etkileri vardır. En temel özelliği ise sağladığı fiziksel ve teknik olanaklardır. Bu olanaklar sayesinde insanlar, kendi yerel çevrelerinin ötesine geçerek küresel bir bakış açısına ulaşabilirler. Bu bağlamda televizyon, toplumsal yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak izleyiciyle sürekli bir etkileşim içinde olmuştur (Şeker, 2016: 35-36). “Tıpkı yaşamın içinde çözülerek eriyen televizyon ya da televizyonun içinde çözülerek eriyen yaşam gibi. Yaşamla televizyon birbirlerinden ayrılması imkânsız bir solüsyona benzemektedirler” (Baudrillard, 2003 :56). Dolayısıyla televizyona dair şöyle bir tanımlama yapılabilir. Televizyon, günlük yaşamın bir temsili olarak gelecekteki olayları önceden haber veren, gerçek dünya ile olan bağlantımızı sağlayan ve bize dünya hakkında görüntüler sunan bir araç olarak hayatımızda yer edinebilir (Baudrillard, 2003: 83).

Televizyon, insanların hayatına gizemli bir şekilde girmiş ve zamanla popülerliği artmıştır. Bu artış, teknolojik ve sosyal gelişmelerle birlikte televizyonun günlük yaşamdaki rolünü önemli ölçüde artırmıştır. Televizyonun ilk icadından sonraki zamanda ülkemizde sadece TRT gibi belirli kanalların bulunduğu ve aile dizileri ile siyasi propaganda gibi içeriklerin yayınlandığı dönemler yaşanmıştır. Ancak günümüze doğru gelindiğinde ticari değerler ve kar etme arzusu daha fazla öne çıkmış; televizyon, eğlence deneyimlerinin bir platformu ve bireylerin kendilerini gösterecek bir sunum alanı haline gelmiştir.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte televizyon izleme alışkanlıklarında değişiklikler yaşanmıştır. Bireylerin televizyon izlemekten ziyade telefon, tablet veya bilgisayar gibi teknolojik cihazlara yönelme eğiliminde oldukları gözlemlenmektedir. Önceleri akıllı cihazların yaygın olmadığı dönemlerde televizyon izleme oranı oldukça yüksekti. RTÜK’ün 2018’de yaptığı “Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması”na göre TV izleme süreleri orta ve üst yaş grubunda daha fazla iken 2006’dan bu yana TV izleme sürelerinde kademeli olarak düşüş yaşanmıştır. Özellikle Z kuşağı için TV izleme cazip bir eğlence pratiği olmamakla birlikte, çeşitli sosyal medya uygulamalarının yaygınlaşması, Z kuşağının Türkiye’nin siyasal-sosyal gündeminden uzaklaşma isteği onların eğlenceyi farklı deneyimlemelerine neden olmuştur.

Televizyonun ortaya çıkışından önceki dönemlerde haber kaynağı olarak yazılı ve basılı kaynaklar kullanılmaktaydı. Özellikle gazete, haber kaynağı için en önemli basılı araçtı. Televizyonun icadından sonraki bazı dönemlerde haber kaynaklarına erişim genellikle televizyon ile sınırlı kalmıştır. Onun dışında eğlence alanında kullanılan televizyon, çocuklar için bir eğlence kaynağı olarak ele alınmakta ve bu da daha çok yayımlanan çizgi filmlerle sağlanmaktaydı. Sadece çocuklar için değil yetişkinler için de televizyon cazip bir eğlenme aracıydı. Ancak günümüze gelindiğinde, haber kaynağı olarak sosyal medya araçları ve uygulamalarının yaygın bir şekilde kullanıldığı, çocukların eğlence kaynağının ise telefon ve tablet gibi dijital cihazlara dönüştüğü görülmektedir. Bu süreçte, çocukların eğlence alanı da sokaklardan sanal sokaklara kayarak önemli bir dönüşüm yaşamıştır. Böylece, fiziksel oyun alanlarının yerini dijital platformlar almış, eğlence anlayışı sanal dünyalar üzerinden yeniden şekillenmiştir.

İnternet ve mobil iletişime yönelik artan talepler eğlence ve medya endüstrisinde bazı değişiklikler meydana getirmiştir. İzleyiciler, internet üzerinden erişilebilen ve kişiselleştirilebilen zengin televizyon içeriğini benimserken, mobil cihazların kullanımı zaman ve mekan kısıtlamalarını ortadan kaldırarak mobil eğlenceye olan talebi arttırmıştır. Yeni nesil, geleneksel televizyon kanalları yerine internetten gelen zengin içeriklerle sanal platformlara veya kişiselleştirilmiş içeriklere yönelmeyi daha çok tercih eder duruma

gelmiştir (Pazarbaşı, 2016: 177). Yeni nesil için yeni medyanın, yeni teknolojik araçların eğlenceye yönelik özellikleri daha cezbedici olurken, eğlenmeye yönelik sınırsız bir erişimi sağlamaktadır. Televizyon üzerinden eğlenceye erişmek kısıtlı görülürken, diğer taraftan telefon ya da internet üzerinden eğlenceyi deneyimlemenin sınırları daha geniştir.

Televizyonun sadece eğlence sunma amacının altında farklı amaçlar olduğu tartışılabilir. Bazılarına göre, televizyon çocukların bilinçaltına müdahale etmekte olup aynı zamanda reklamlar aracılığıyla tüketicileri manipüle etmektedir. Özellikle yirmi beşinci kare ile bilinçaltına mesaj gönderilmesi durumu buna örnek verilebilir. Televizyonun eğlendirici özelliğinin sıkça tartışma konusu yapılmasının nedeni, eğlence endüstrisinin gelişerek farklı işlevler arasındaki sınırları belirsizleştirmesidir. Bilgi ve eğlence kavramlarının bir arada kullanılması da bu yönelimin bir sonucudur. Televizyonun içeriğinde gerçek ve kurgu arasındaki sınırlar eğlence endüstrisinin gelişmesiyle bulanık bir hal almaktadır (Uzun, 2002: 24). Televizyonun eğlence üzerinden bireyleri manipüle etmesi de buradan gelmektedir. Birey izler, eğlenir fakat farkında olmadan kurgu ve gerçeklik arasında sıkışıp kalarak yarı aktif bir öge haline gelmektedir.

Televizyon toplumsal yaşamı yansıtan ve toplumsal normları etkileyen bir kültür endüstrisidir. Bu platform, iletişimdeki toplumsal farklılıkları, grup kimliği arzusunu, toplumsal değerlerin, fikirlerin sorgulanmasını, kabul edilmesini ve toplumsal değişim deneyimini dikkate alırken bireye yol gösterir. Bu nedenle eğlence sektöründe televizyon aracılığıyla sunulan içerik son derece önemlidir (Pazarbaşı, 2016: 179-180). Fakat sunulan içeriğin birey kontrolünün dışında oluşurken bireyi son derece hızlı bir şekilde manipüle edip, bireylerin fikirlerine nüfuz edebilmektedir.

Neil Postman "Televizyon: Öldüren Eğlence" adlı çalışmasında televizyonun eğlenceyi amaç edinmesini eleştirir ve bu eleştiriye desteklemek için şu ifadeleri kullanır; Postman'a göre yüz yüze geldiğimiz sorun televizyonun ekonomik ve sembolik yapısının neden olduğu ve olacağı sorundur. Televizyonu kontrol edenler bilgiye ulaşma olanağımızı kısıtlamaz, tam tersine kolaylaştırır. Televizyonu idare edenler onu aralıksız izlememizi cesaretlendirmek için bilgiyi basitleştirilmiş, tözsel, tarihsel içerikleri boşaltılmış ve bağlamından koparılmış

biçimde sunarak enformasyonu eğlence paketine sokmaktadırlar. (Postman, 2012: 157-158). Postman'a göre, bu araç sürekli eğlenceli bir toplum yaratır ve her türlü sorunu eğlenceye indirger. Böylelikle insanlar televizyon karşısında kendilerini eğlendirme dışında bir şey yapmazlar. Dolayısıyla Postman eğlenceye dair şöyle bir tanımlama yaparak eğlencenin ideolojik yönüne vurgu yapmaktan kaçınmaz. Ona göre “Eğlence, televizyondaki her türlü söylemin üst-ideolojisi” (Postman, 2012: 102).

Televizyonun varlık nedeni, insanları eğlendirmek ya da hoş vakit geçirmek olarak görülse de araştırmalar son zamanlarda daha çok eğlenceye dair içeriğin izlendiğini ve eğlence arayan izleyicilerin bulunduğunu ortaya koymaktadır (Çakır, 2005: 124). Ancak televizyonun sadece eğlenceye odaklanmadığı da unutulmamalıdır. Televizyon, eğlenceyi deneyimletmek ve izleyiciyi etkilemek zorundadır. Aksi takdirde, reytingler düşer ve televizyon gerçeklik alanından silinir. Dolayısıyla, çekici olabilmek için izleyiciyi etkilemek adına her türlü algı, reklam veya yanıltma işlemi gerçekleştirilir.

Eğlence kültüründeki değişimler ve televizyonun rolü üzerine yapılan araştırmalar, televizyonun gerçekte değişimin bir etmeni mi yoksa aynası mı olduğu konusunu ele almaktadır. Televizyonun kendisi yani yayınlanan programların içeriği tartışmalıdır. Televizyonda gerçek ve kurmaca eksenler arasındaki sınırların bulanıklaştığı belirtilmektedir (Çakır, 2005: 139). Televizyonun toplum için önemli bir icat olduğu kabul edilmektedir, ancak her icadın getirdiği olumsuz yanlar olduğu unutulmamalıdır. Televizyonun olmadığı dönemlerde, insanlar mum ışığında sohbet ederek zamanlarını değerlendirirdi. Ancak televizyonun gelmesiyle birlikte zaman algısı değişmiştir. Artık insanlar erken uyuma ihtiyacı duymazlar çünkü televizyonun renkli eğlencesine kapılmışlardır. Televizyondaki programların zamansallığı da buna uygun olarak düzenlenir. Birey, gününü işte geçirdikten sonra ekran başında rahatlama ihtiyacı duyarak gerçeklik algısının derinlerinde kaybolmakla meşgul olmaktadır.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, toplumsal grupların ve bireylerin sahip olduğu ilişkiler ve pratikler değişmiş ve bireylerin eğlence algısı sosyal olmaktan bireysel olmaya doğru evrilmiştir. Bu, teknolojinin etkisinin bir sonucudur ve televizyonun bu değişimde

önemli bir rolü olduğu söylenebilir. Eğlence kültürü sadece televizyon ile değil birçok değişikene bağlı olarak önemli değişimler yaşamış ve yeniden yapılanmaları içererek her zaman var olmuştur. Dinamik bir toplum yapısında eğlence kültüründeki değişim ve dönüşüm hızı da aynı ölçüde hızlı olmuştur.

3. Türk Toplumunda Eğlence Göstergeleri ve Dönüşümü

Eğlence olgusu dışı vurumunda ve sunuş alanında bazı araçlar kullanarak kendini bireye beğendirmektedir. Türk toplumunda birkaç göstergenin sunumunda eğlence odaklı pratikler olarak sürekli bir dönüşüm içerisinde olan düğünler, kına geceleri, bekarlığa veda ve mezuniyet partileri ile yerleşik kültüre sonradan eklenmiş olan “gender reveal” ve “baby shower” gibi eğlenceyi içerisinde barındıran organizasyonlar karşımıza çıkmaktadır. Dönüşümle beraber kültürde yerleşik olan geleneğin değişimi ve içeriğinin farklılaşması doğal olurken, dış etkilenmişlikten dolayı farklı organizasyonların türemesi de bireyin çağa, değişime ve toplumsal dinamiğe ayak uydurduğunu göstermektedir.

Debord’a (1996: 87) göre mevcut zamanın aslında birçok eğlencenin geri dönüşümü gibi gösteren bu zaman, ayrıca eğlenceli olmayan bir çağdır. Ona göre bu çağda dönüşümün getirdiği şeyin içeriğinde sahte şenlikler ve parodiler yer alırken ekonomik anlamda fazlalığa yol açarak hayal kırıklığına neden olmaktadır. Bu çağdaki gerçek eğlencenin yerine reklamlarla süslenmiş sahte eğlenceli anlar ve pratikler ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bu toplum gösteri toplumu adını alarak gerçekliğin tersyüz edilmiş halinin gösterildiği bir düzlem olarak türemektedir. Baudrillard ise buna gerçeğin modellenmesi, tersyüz edilmesiyle asıl olanın yerini alması bakımından hipergerçeklik demiştir (Baudrillard, 2013: 14). Bu sahte eğlence ihtiyaçlarının varlığı kendini simülasyonda ortaya çıkarmıştır.

Baudrillard (2013: 29-30) ayrıca bu eğlence pratiklerini Disneyland mekanıyla daha fazla açıklamaktadır. Ona göre Disneyland eğlence için inşa edilmiş kusursuz bir modeldir. Bu alan bireyi kendine çeken bir sıcaklığa ve albeniye sahiptir. Eğlence odaklı oyun ve oyuncaklar bireyin gözünü boyar; mekanın rahatlığı ise ayrıca cezbedici bir özelliktir.

Elbette bu durumun başlıca nedenlerinden biri olarak bireyin tercihlerinden ziyade kültürün ve kültürel ürünün ticariliği ve eğlencenin iktisadi yönünü içine alan kültür endüstrisi kavramından bahsedilebilir. Bu endüstriyel yapı içinde oluşan toplumsal düzeni yalnızca "gösteri toplumu" olarak nitelendirmek ile kalmayıp, aynı zamanda "tüketim toplumu" olarak da tanımlayabiliriz. Bu yaklaşım, tüketim olgusunun daha belirgin ve anlaşılır bir konuma yerleştirilmesine olanak tanır. Eğlenceli olan tüketimin merkezinde iletişim kurma eylemi yer almaktadır. Bireyin sosyalleşme arzusu onu tüketime; özelde ise eğlence pratiklerinin tüketiminden yana hareket etmesine olanak sağlar. Tüketirken sadece ihtiyaç giderme amacı değil, eğlenceli vakit geçirme amacı da ortaya çıkar. Disneyland gibi eğlence mekanlarında, AVM'lerde ya da kamusal alandaki tüketim odaklı ilişkilerde kültür endüstrisinin etkisi altında ilişkiler planlanmış olarak kurulur. Bu anlamda tüketim birey tarafından önemsenir ve daima sürdürülür (Ürkek, 2019: 1).

Kültür endüstrisi bu durumda konumu bakımından sağlam bir yerdeyken; tüketim odaklı birey üzerinde denetime ya da yönlendirmeye yönelik hareket edebilir ve kendi çıkarı için eğlenceye de son verebilir. Eğlence bu anlamda toplumun kendi çıkarı için

deneyimlediği ve hemfikir olunan bir alandır. Eğlence, ciddi olanın dışında aptallaştığı zaman kendi özüne dönecektir. Adorno' ya (2011: 78-79) göre eğlence bir kaçıştır, gerçeklikten ziyade ciddi olandan kaçıştır. Ciddi olan bireye bir düşünce bırakır; ciddileşme, özgürleşme vaadiyle gider, eğlence tüm bunlardan kaçıştır ve kültür endüstrisinin denetimine girmek olarak kabul edilebilir. Sonuç itibarıyla kültür endüstrisinin kontrolünde tüketim gereksinimleri karşılamak için değil, arzuya dayanan olgu haline gelmektedir. Tüketimin devamlılığı için ise bu alanının hazzı ve eğlenceyi çağrıştırması için genişlemesi ve yeni bir anlam kazanması gerekiyor (Ürkek, 2019: 48). Eğlence olgusu bu anlamda tüketilmek için var olan, daima arzulanan, gerektiği için değil, ciddi olanın karşısında durması gerektiği için varlığını koruyan bir şekle bürünmektedir.

Gösteri ya da tüketim toplumu olarak adlandırdığımız toplum yapısının karakteristik özellikleri Türk toplumu içerisinde kendini belirgin hale getirmiştir. Bu toplum içerisindeki eğlence odaklı dönüşümü kitle iletişim araçları üzerinden görmek mümkündür. Geçmişte bireyler hikaye anlatan kişiler etrafında eğlenirken zaman geçtikçe bunun yerini radyo, televizyon, fotoğraf, yazılı ve basılı malzemeler gibi kitle iletişim araçları almıştır. Dolayısıyla aynı eğlence deneyimlerini farklı kültürlerle sahip izleyicilerin deneyimlemesi sağlanmıştır (Varol, 2013: 142). Eğlence sektörünün kitle iletişim araçları üzerinden metalaşması onu dev bir sektöre dönüştürerek yerel kültürden geleneksel eğlence yapılarını da etkilemiştir.

Ele alacağımız kültürel dönüşümün ana etkeni olarak kitle iletişim araçları yeni davranış modelleri, iletişim ve yaşam biçimlerini ortaya atarak kültürü değişime uğratmaktadır. Kitle iletişim araçlarındaki eğlence pratiklerinin yoğun olmasıyla birlikte baskın değerlerin izleyiciye aktarılmasını sağlayarak bunun toplumda giderek yaygın kültürel değerler olmasına neden olmaktadır (Varol, 2013: 151). Dolayısıyla dönüşümün arkasında yatan şey iletişim ve etkileşimin bireye doğrudan değmesidir. İletişimin kısıtlı olduğu geleneksel toplumda yerel kültüre özgü yerel eğlence pratiklerinin sadeliği ön plana çıkarken, etkileşimin güçlü olduğu modern toplumlarda yeni olanın cezbedici olması makuldür. İletişimdeki bu yoğunluktan sonra ise bireye özellikle eğlence üzerinden bir

rahatlama vaat edilirken, eğlence kültürünün tüketicileri olmaları sağlanmıştır. Sonuç olarak karşımıza eğlence endüstrisi olarak dev bir sektör çıkmaktadır (Varol, 2013: 155).

Bu endüstrileşmiş dev sektördeki eğlence göstergeleri zaman içerisinde taşradan kente, gelenekselden moderne doğru çeşitli etkenler altında nispeten hızlı dönüşümlere uğramıştır. Bu eğlence göstergelerinden düğün, kına geceleri, gender reveal, baby shower, asker uğurlamaları, bekarlığa veda partileri ve mezuniyet partileri oldukça farklı bir sunum alanına sahip olmuşken, kültürel bağlamdaki dönüşümleri tespit etmek kolay olmaktadır. Şimdi bunlardan birkaçına bakarak farklılaşmaları ele alalım.

Düğünler ve kına geceleri yerleşik kültürde büyük öneme sahip eğlence organizasyonları olarak ele alınmaktadır. Düğünler, Türklerde yeni bir ev açma, soyun devamı ve aile kurmanın ön koşulu olarak önemli bir görevi yerine getirmesinin yanı sıra eğlence kültürünün de önemli bir parçası olmuştur (Berber, 2009: 3). Bu organizasyonlar daha çok izleyici için eğlenceli bir içerik barındırırken, bu organizasyonların aktörleri ise gösteriş yapma, olabilecek en iyi eğlenceyi düzenleme uğraşı içine girmektedirler. Kına gecesi, Osmanlı İmparatorluğu'nda özellikle Anadolu halkı için renkli bir düğün ritüeli olarak ele alınmaktaydı. Fakat Cumhuriyet sonrası modernleşme adımları ve laikleşme hareketleri ile kentli orta ve üst sınıf tarafından terk edilmiştir. Çünkü Osmanlı'dan kalma bu ritüelin içerisinde geleneksel bağlamda dini bir ideolojinin yer aldığı öne sürülebilir. Bu ritüel ayrıca geri kalmışlık, köylülük veya gelenekçilik olarak adlandırıldığından ötürü terk edilmesi olağan olabilirken, günümüzde farklı versiyonlarıyla halkın tüm kesimlerinde ortaya çıkması dönüşümün şaşırtıcı etkisini bizlere sunmaktadır (Üstüner, Ger & Holt, 2000: 209). Toplumsal dinamikler bağlamında, geleneksel ve kırsal olan unsurlar modernleşme süreciyle dönüşüme uğrayarak, özünde eskiyi barındıran ancak anlayış olarak yenilikçi bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Bu dönüşüm, geçmişin unsurlarının günümüz adapte edilmesiyle meydana gelir.

Cumhuriyet sonrası yönetici elit sınıfında düzenlenen eğlence organizasyonları içerisinde balolar ön plana çıkmaktadır. Daha çok resmi ve özel elbiselerin giyildiği, şarap ya da şampanya, batılı tarzda lüks yiyeceklerin tüketildiği bu balolar kadına yönelik

geleneksel ve dinsel bakış açısını eğlence pratikleri bağlamında sarsan önemli bir organizasyon olmuştur. Cumhuriyete özgü bu eğlence tarzı daha sonrasında geleneksel değerlerle harmanlanarak hem taşrada hem de kentli orta ve alt sınıfa ait bireylerde evlilik ritüeli içerisinde kendine yeni bir şekil çizmiştir (Subaşı, 2020: 18). Bu dönüşümün temelinde, sekülerleşme hareketiyle birlikte ortaya çıkan ve modern olarak nitelendirilebilecek eğlence içeriklerinin yer aldığı; kadın ile erkeğin bir arada dans ettiği, Batı etkisi altında gelişen yeni bir eğlence kültürünün oluştuğu görülmektedir.

Bu tarz eğlence pratiklerinin özünde kadınların geleneksel bağlardan kopup sosyalleşme arzusu yatmaktadır. Eğlencenin cinsiyetleştirildiği durumlarda pasif bir rolde kalan kadın için kına, düğün ve mezuniyet kınası gibi organizasyonlar eğlence kültüründe aktif rol alan bir aktör olmalarına zemin hazırlamıştır. Geleneksel kına geceleri, mezuniyet kınaları gibi eğlenceye yönelik durumlarda ataerkil ilişkileri yeniden düzenleyen geleneksel sembolizmi kullanan bir düzenden uzaklaşarak, kente ve kentliye ait olan yeni modern eğlence tarzı ortaya çıkmıştır. Özellikle kız-kıza eğlence düşüncesinin hakim olması geleneksel-modern ikiliğine bir karşı çıkış olarak kamusal alanın erkek egemen ideolojisinden kaçış ve hemcinsleriyle bir araya gelebildikleri bir eğlence deneyimini ortaya çıkarmıştır (Subaşı, 2020: 25). Dolayısıyla bu dönüşümün yaşanmasının nedeni olarak ataerkil düzenden tesis edilmiş eğlence kültüründen uzaklaşma isteği kadın birey için baskın gelmiştir. Bu süreç, kadınların eğlence kültüründeki rollerini yeniden tanımlamalarına ve geleneksel cinsiyet kalıplarını aşarak daha özgür bir sosyalleşme alanı oluşturmalarına olanak tanımaktadır. Bu nedenle, kadınlar hemcinsleriyle birlikte erkek egemen normların dışında kendi eğlence kültürlerini oluşturma fırsatı bularak eğlence alanına katılmaktadır.

Sonuç olarak Türkiye'deki düğün sektörünün gelişmesine bağlı olarak Batılı tarzda yeni pratikler ortaya çıkmaktadır. Bekarlığa veda, gelin hamamı gibi pratikler mevlit, yas, geleneksel anlamda düzenlenmiş kına ve düğün organizasyonlarının yerini alarak kadınların homososyal birlikteliklerine katkı sunmuş; kadınlar arası birliktelik, dayanışma ve eğlence koşullarını ortaya çıkarmıştır. Kına ve düğün var olan endüstride metalaşmış olsa da homososyal ağlarla kadınlar kendi başına yeni düzenlemeler yapmıştır (Subaşı, 2020: 19-

20). Bu açıdan günümüzde eğlence pratikleri bir moda olarak hızla tüketilmekte ve yerini yeni içeriklere bırakmakta olduğu söylenebilir. Etkileşimin güçlü olduğu, popüler kültürün etkili olduğu bu durumda dönüşümün hızı olağanüstü bir hal alırken bireyler yeni deneyimleri görmekten ve tüketime odaklı bir kültürü yaşamaktan haz duymaktadırlar.

Diğer bir eğlence göstergesi de kadınlar özelinde yapılan bekarlığa veda partileridir. Batı kültüründen Türk kültürüne geçen ve henüz adaptasyon sürecini tamamlamamış olan bir eğlence deneyimi “bekarlığa veda partileri”, gelin olacak olan kişinin hemcinsleriyle düğün öncesi bir araya gelmesiyle nispeten kalabalık olmayan bir ortamda gerçekleşen bir eğlencedir. Aslında erkekler arasında yaygın olan bu eğlence, kadınlar tarafından benimsenerek özellikle sosyal medyada bir sunu olarak gösterilmiş ve popüler hale getirilmiştir (Özdemir, 2022: 161). Eğlencenin ataerkil yapısı nedeniyle, başlangıçta erkek bireylerin merkezinde yer aldığı bekarlığa veda eğlenceleri, zamanla kadınların sosyalleştiği ve bu ataerkil düşünceye karşı çıktığı bir dönüşüm geçirmiştir. Bu değişim, kadınların toplumsal rollerini yeniden tanımlamaları ve eğlence pratiklerinde daha aktif bir yer almalarıyla birlikte, ataerkil yapıların sorgulanmasını da beraberinde getirmiştir.

Türk kültüründe bekarlığa veda partilerine denk düşen eğlence ise kına gecesi olarak ele alınmaktadır. Fakat arada bazı bariz farklar olurken, evliliğe uyum sağlamak ve yakın arkadaş ortamında daha rahat eğlenmek için bekârlığa veda partileri kadınlar tarafından daha çok benimsenmiştir. Bekarlığa veda partileri, seküler tarzda deneyimlenerek asıl amacın eğlence olduğu ve bunun da sunumu önemsenen bir durumu ortaya çıkmıştır. Sosyal medyada sunulan içerikler incelendiğinde muhafazakâr görünümlü kadınların seküler anlayışta tesis edilen partilere ilgisi büyük olduğu görülmektedir. Kadınlar şampanya yerine meyve suyu ve soda, kendilerine özgü danslar ve pozlarla bu partilere farklı bir karakteristik özellik katmıştır. Eğlence kavramı geleneklerin, kültürlerin nesilden nesile aktarılmasını, kültürün öğrenilmesini ve benimsenmesini içinde barındıran bir kavramdır. Eğlence kültürü kültürel belleğin oluşumunu sağlayan bir ortam hazırlamaktadır (Özdemir, 2022: 160). Fakat bu dönüşümün sonuç kısmına bakıldığında geleneksel olandan kopuş ve geleneksel olana bir karşı çıkış görülmektedir.

Son olarak ise “baby shower” ve “gender reveal” olarak adlandırılan, özünde yeni bir doğuşun kutlanmasını barındıran yeni eğlence pratiklerinden bahsedilebilir. İnsan, kullanım araçlarının değişmesine bakmaksızın daima bir paylaşım ve iletişim kurma arzusu içinde olmuş ve toplumsal varlık oluşunun hakkını vermek istemiştir. Bu nedendir ki kutlama, bireysel ve toplumsal tatmin için dikkate değer bir kültür olmuştur (Arslan, 2018: 347). Doğum ve ölüm gibi doğal olaylarda tam tersi anlamda kutlamalar yapılır. Ölüm için yas tutulurken, doğan insan için kutlama yapılır. Ataerkil toplumda doğacak olan bireyin erkek cinsiyetinde olması için de ayrı bir istek, sevinç ve mutluluk duyulur.

Fakat tabiatın uyanışı, ekinlerin baş vermesi, yas tutma, milli duygularla uğurlama ve karşılama gibi amaçlarla yapılan eğlence organizasyonlarının yerini artık “after parti” ya da “kostüm parti” gibi Türk kültüründe daha önce görülmemiş organizasyonlar görmektedir. Asker uğurlamasında ele kına yakma, çocuğun diş çıkarmasında kutlama yapılması gibi durumların yerine popülaritenin amaçlandığı, fotoğrafların çekilip en iyisinin sosyal medyada paylaşıldığı kutlama ve eğlence pratikleri deneyimlenmeye başlandı. Bu değişim baştan aşağı çok hızlı bir şekilde meydana geldi (Arslan, 2018: 347-348). Dolayısıyla, mevcut eğlence kültürü tamamen ortadan kalkmamış ancak özünde önemli dönüşümler geçirerek kendini daha farklı bir biçimde yeniden şekillendirmiştir. Bu süreç, geleneksel unsurların korunması ile birlikte, toplumsal değişimlerin ve yeni değerlerin etkisi altında eğlence pratiklerinin dönüşüm geçirmesine olanak tanımıştır.

Bu dönüşümü bize gösteren en güzel örnekler -içinde bazı aşırılıklar barındırarak- yeni doğacak olan bebek ile anne adayının ihtiyaçlarını karşılamak için düzenlenen “baby shower” ve bebeğin cinsiyetinin bir kutlama organizasyonu içerisinde öğrenilmesini barındıran “gender reveal” etkinliğidir. Türk kültüründe özellikle Anadolu’da “beşik mevlidi” olarak gördüğümüz, yeni doğan çocuk için yakın akrabaları tarafından hediyeler getirilmesi uygulaması varlığını sürdürmüş ve çeşitli kutlamalar da yapılmıştır (Arslan, 2018: 349). Geleneksel olarak yerel kültürün içerisinde olan bu uygulamalar günümüzde daha çok parti kültürüyle harmanlanmış, sosyal medyada sunulmak ve gösteriş yapılma amacını taşıyan bir içeriğe bürünmüştür. Doğmamış olan çocuğun cinsiyetini öğrenme

üzerine yapılan kutlamalar ya da etkinliklerde aşırılıktan kaçınmayan ebeveynlerin yeni bir eğlence tarzı oluşturduğu görülmektedir.

Tüm bu eğlence organizasyonlarına bakarak eğlencenin asıl olarak monotonluğu, tekdüzeliği ortadan kaldırarak bireye canlılık ve rahatlama getiren bir olgu olduğu söylenebilir. Bu organizasyonların toplu olarak yapılmasından dolayı bireyler arasında yoğun bir etkileşim ve iletişim aracı olarak kabul edilmektedir (Kirman, 2005: 20-21). Düğünler, parti konseptli eğlenceler, bekarlığa veda ve diğer birçok etkinlik önceki halinden mutlak olarak farklılaşmış fakat özünde benzer özellikler taşımaktadır. Özellikle toplu bir şekilde yapılması eğlencenin haz verici özelliğini öne çıkarmış ve önceki benzerleriyle aynı karakteristiğe sahip olmuştur. Şuna da değinmek gerekir ki bireylerin eğlenmesi için arzu ve niyet yeterli olmamakta olup ekonomik şartların da uygun olması önemlidir. Çünkü geleneksel toplum yapısından ayrılarak eğlence, modern toplumda bir sektör haline gelmiştir. Modern bireyin eğlenirken tatmin olmaması gerçeğinin bir nedeni olarak yine metalaşmış eğlencenin üst ve orta sınıfa hitap etme özelliğini kazanması olacaktır (Kirman, 2005: 25). Eğlence, bu durumda bireylerin sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılamakla kalmaz aynı zamanda ekonomik gücün bir parçası haline gelmiştir. Eğlencenin modern toplumda metalaşması, özellikle üst ve orta sınıfa hitap eden etkinliklerle tatmin duygusunu ekonomik statü ile ilişkilendirir ve iktisadi bir hal alır.

Bu bölümde ele alınan eğlence göstergeleri zamanla Türk toplumunda önemli ölçüde değişmiş ve çeşitli nedenlerden dolayı farklılaşmıştır. Değişen sosyal dinamikler ve kültürel etkileşimler, geleneksel düğünlerden bekarlığa veda partilerine, kına gecelerinden baby showerlara ve cinsiyet belirleme etkinliklerine kadar eğlence kültüründe de birtakım dönüşümlere neden olmuştur. Ayrıca iletişim araçlarının gelişmesi, yaygınlaşması ve kültür endüstrisinin eğlenceye yönelik ticari özelliği de bu dönüşümlere katkı sağlamıştır.

Geleneksel anlamda kadınlar pasif roller üstlenirken, eğlence alanında erkeklerin başı çektiği bir durum söz konusu olmuştur. Fakat bu durum zamanla dönüşüme uğrayarak günümüzde kadınlarının aktif katılımını ve sosyal etkileşim arzusunu yansıtacak bir duruma evrilmiştir. Bu değişim, kadınların kendi eğlence deneyimlerini tesis etmelerinin yanı sıra

bireysel olarak onu deneyimlemelerini ve birbirleriyle vakit geçirmelerine olanak tanırken, aynı zamanda ataerkil anlayışa da meydan okumaktadır. Diğer yandan bununla birlikte, bu dönüşümün bir sonucu olarak uygulamaların özünde tamamen farklılaşmasa da kültürel değerlerden uzaklaşma eğilimi gösterdiği ve özgün kimliğini yitirdiği görülmektedir.

Geleneksel eğlencelerin yanı sıra, Batı'dan gelen yeni eğlence içerikleri Türk kültürüne uyarlanmış ve bu bağlamda deneyimlenmeye başlanmıştır. Sosyal medyanın etkisiyle şekillenen gösteriye dayalı eğlence anlayışı bu yeni uygulamaların popülerliğini artırmıştır. Bu dönüşümler, toplumun kültürel, sosyal ve ekonomik yapılarının bir yansıması olup, zaman içinde çeşitli şekillerde kendini göstermektedir. Eğlencenin, kişilerarası ve toplumsal düzeyde bir iletişim, dayanışma ve memnuniyet aracı olarak işlev görmesi, aynı zamanda bu deneyimin toplumun değerleri ve kültürüyle uyumlu olması önem arz etmektedir. Dolayısıyla, eğlence pratikleri ve içerikleri, sürekli olarak değişim ve dönüşüme uğramakta; geleneksel unsurlar ile modern unsurlar arasında dengeli bir konumda yer almaları ve bu dengeyi korumaları gerekmektedir.

Baudrillard'ın düşüncesine göre yorumlayacak olursak, eğlence artık gerçekliğin bir yansıması olmaktan çıkmıştır. Dahası simülasyonun bir parçası haline geldiğini söyleyebiliriz. Türk toplumunda da buna uygun durumlar gözlemlenebilir. Özellikle sosyal medya aracılığıyla yapılan iddialı paylaşımlar, eğlenceyi yalnızca bir yaşam tarzı olarak

değil, aynı zamanda statü ve güç sembolü olarak da vurguluyor. Bu durumda insanların eğlenceyi kendilerini ve statülerini sergilemek için bir araç olarak kullanmalarına yol açtığını göstermektedir. Günümüzde Türk toplumunda ve kültüründe eğlence, tüketim ve gösteriş üzerinden şekillenen ve deneyimlenen bir pratik olarak karşımıza çıktığı söylenebilir.

Özellikle son yıllarda Türkiye'de popülerlik kazanan cinsiyet belirleme partileri, baby shower etkinlikleri ve düğünler, eğlencenin tüketimle iç içe geçtiğini gösteren önemli örneklerdir. Cinsiyet belirleme partileri, bebeğin cinsiyetini öğrenme heyecanını paylaşmanın yanı sıra, sosyal medyada paylaşılacak görsel şölenlerin ve şaşalı

organizasyonların bir parçası haline gelmiştir. Aileler, bu tür etkinliklerde sadece mutluluklarını değil, aynı zamanda sosyal statülerini ve maddi güçlerini de göstermek amacıyla büyük harcamalar yapmaktadırlar.

Baby shower gibi etkinliklerin yanı sıra düğünler de Türk toplumunda büyük bir öneme sahiptir. Düğünlerde yapılan harcamaların büyüklüğü ve gösterişliliği sadece bu mutlu günü kutlama amacının ötesine geçer. Binlerce davetli, lüks mekanlar, gösterişli gelinlikler ve takılar, eğlenceyi bir simülasyon haline getirir ve gerçekliğin yerini alır. Bu tür organizasyonlar, Baudrillard'da olduğu gibi gerçek bir ihtiyacın ötesine geçerek tüketim ve gösteriş odaklı bir pratik haline gelir.

Türk toplumunda eğlence kavramı, kısaca değinmek gerekirse televizyon programları aracılığıyla da önemli bir boyut kazanmaktadır. Özellikle gündüz kuşağında yayınlanan yemek konulu ve ev dekorasyonu programları, seyirciler için bir eğlence kaynağı olarak izlenirken, programdaki katılımcılar da kendi yaşamlarını ve sahip oldukları maddi değerleri sergileyerek bir tür gösteriş yarışına girmektedirler. Bu programlarda, ev sahiplerinin çeyizleri, düğünlerde kullandıkları eşyalar ve evlerinin dekorasyonu gibi konular ele alınırken katılımcılar sahip olduklarıyla öne çıkmaya çalışmaktadırlar. Programdaki katılımcılar, kendilerini ve sahip oldukları statüyü göstermek için bu tür platformları bir fırsat olarak kullanırken, izleyiciler de bu gösteriş yarışını keyifle izlemektedirler. Bu durum, Türk toplumunda eğlencenin ve gösterişin sadece özel etkinliklerle sınırlı kalmadığını, aynı zamanda günlük yaşamın içine de yayıldığını göstermektedir. Televizyon programları aracılığıyla sunulan bu tür eğlence izleyiciler için bir tür kaçış noktası sağlamaktadır. Bu bağlamda, Türk toplumunda eğlence ve gösteriş hem özel etkinliklerde hem de medya aracılığıyla günlük yaşamda kendini gösteren önemli unsurlardır. Bu durum, toplumun genelindeki tüketim kültürünün ve gösterişin ne kadar yaygın olduğunu ve buna ek olarak eğlencenin artık sadece bir ihtiyaç olmanın ötesine geçtiğini göstermektedir.

Ekonomik kriz sırasında insanlar genellikle yüzeysel olan maddi harcamalara yönelebilmektedir. Giyim kuşam konusunda kendisini tatmin edecek harcamaların

yapılması, evde yemek yerine dışarıda yemek ve kahve içmek için yapılan harcamalar ve kısa süreli eğlence etkinliklerine yönelik harcama eğilimleri kriz zamanlarında hayattan kaçış olarak yapılabilecek eylemler olarak yorumlanabilir. Bunun nedeni, ekonomik belirsizlik ve sıkıntıyla başa çıkmak için uzun vadeli yatırım yapma yeteneğinin azalmasıdır. Geleceğe dair güvensizlikle karşı karşıya kalan insanlar pratik ve hızlı tatmin arayışına girmektedirler. Bu durumda tüketiciler, uzun vadeli kazanımlar için gerekli olan sağlığı göz ardı ederken, mevcut imkanları kullanarak yalnızca kısa vadeli mutluluk elde etmeye odaklanma eğilimindedirler. Örneğin “Black Friday” gibi indirim günleri tüketiciler tarafından oldukça ilgi görüyor ve bu günlerde mağazalarda izdiham yaşanmasına neden olabilmektedir. Ancak gerçekte bu indirimler çoğu zaman sahte olabilirken tüketicileri gerçekten ihtiyaç duymadıkları ürünleri satın almaya yönlendirebilmektedir. Özellikle Türkiye’de cuma gününe denk gelen Kara Cuma gibi günler, tüketicilerin indirimlerle daha fazla kırmızı etiket görmesi anlamına gelen manevi bir duyarlılığı temsil etmektedir. Bu durumda bireylerin anlık hazzın mı yoksa uzun vadeli mutluluk ve sağlığın mı önemli olduğunu yeniden değerlendirmeleri gerekebilir. Ekonomik zorluklar karşısında tüketim odaklı olmaktan ziyade daha sürdürülebilir ve anlamlı hedeflere ulaşmaya yönelik adımların atılması önemlidir. Bireyin yaşam kalitesini artırmak ve geleceğe daha sağlam temellerle ilerlemek için bu daha doğru bir strateji olabilir.

Son yıllarda, özellikle 2019’dan sonra yaşanan pandemi, eğlence anlayışında köklü değişikliklere neden oldu. Türkiye başta olmak üzere dünya genelinde artan ekonomik sıkıntılar ve sosyal refah sorunları, toplumun sosyal yaşamını derinden etkiledi. Daha önce bahsettiğimiz eğlencenin temsili olan düğünler ve düğünlerin yapıldığı mekanlar bu durumdan en çok etkilenen eğlence pratikleri olmuştur. Fakat birey bu duruma da adaptasyon sağlayarak hiçbir zaman eğlence odağından vazgeçmeyerek daima sürdürmüştür. Örneğin, kız isteme merasimleri videolu görüşmeler üzerinden yapıldı ve doğal olan etkenlere karşı bir direnç oluştu.

Eğlence kavramı özelinde incelendiğinde, mekanların geçici olarak kapanması ve daha sonra yeniden faaliyete geçmelerine rağmen eski canlılıklarına kavuşamamaları,

geleneksel eğlence anlayışına büyük bir darbe vurmuştur. Eğlence kavramı, mekânsal olarak değişti ve insanlar evde aileleriyle birlikte daha çok sosyal olmayan etkinliklere yönelmeye başlamıştır. Yani birey gruptan soyutlanarak kendi yaşam dünyasında sosyalliği barındırmayan eğlence pratiklerine yönelmiştir. Bir arada deneyimlenen eğlencenin yerini daha bireysel olarak deneyimlenen eğlence aktiviteleri aldı. Diğer yandan, sosyal medya platformları üzerinden yeni eğlence formları ortaya çıktı. "Challenge" lar gibi aktivitelerle kopan insan iletişimi, sanal ortamda yeniden oluşturulmaya çalışıldı. Teknolojik ilerlemelere bağlı olarak, eğlence anlayışı da değişime uğradı. Geleneksel kutlamaların sanal versiyonu olan "metaverse" gibi platformlar, çeşitli eğlence figürleri ve aktiviteleriyle ön plana çıktı.

Pandemi sonrası kapanmalar, insan doğasına ağır geldi ve bireyler eğlenme deneyimlerini paylaşmak için sosyal medyayı daha fazla kullanır hale geldi. Ayrıca ekonomik meseleler de eğlence deneyimlerini etkiledi. Temel gıda maddelerinin fiyatlarının yükselmesi, düğünlerde geleneksel takı takma ritüelinin değişmesine neden oldu. Örneğin, altın ve para gibi takıların yerine zaman zaman sıvı yağ gibi daha ekonomik ve manidar takılar tercih edildi.

Sonuç olarak, toplumdaki bu gelişmelerin yansıması genellikle olanakların artmasına rağmen, eğlenceden alınan keyfin azalması şeklinde olmuştur. Bireyler, artık mutluluklarını elde edemedikleri şeyler üzerinden değerlendirme eğilimindedir. Bu bağlamda, eğlenceye yönelik anlayış modern toplumda hızla değişmekte, geleneksel uygulamalardan uzaklaşarak tüketim ve gösteriş odaklı yeni formlar kazanmaktadır. Bu dönüşüm, bireylerin tatmin ve mutluluk arayışlarını zorlaştırırken, ekonomik ve sosyal koşullar da eğlencenin gerçek anlamını zayıflatarak onu farklı bir çerçevede yeniden tanımlamaktadır.

4. Küresel Pandemi Sonrası Toplumun Eğlence Deneyimleri

Önceki bölümde, küresel pandeminin eğlence anlayışında yarattığı değişimler sınırlı bir çerçevede ele alınmıştır. Bu bölümde ise pandeminin küresel ölçekte toplumsal yaşam

üzerindeki etkileri incelenecek ve bu olağanüstü durumun mevcut eğlence anlayışını hangi boyutlarda dönüştürebileceği üzerine daha kapsamlı bir tartışma sunulacaktır.

Covid-19 ismiyle bilinen küresel ölçekteki pandemi, 2019 yılında Çin’de ortaya çıkmıştır. Türkiye’de pandemiye bağlı ilk vakaların ortaya çıkması ise 2020 yılının ilk aylarını bulmuştur. İnsanlık tarihinde birçok küresel pandemi ile karşı karşıya kalan dünya, buna bağlı olarak birçok kayıp vermiştir. Covid-19 pandemisi bulaşıcılığı hızlı olan ve hastalık sürecinin ağır geçirildiği bir süreci kapsamaktadır. Bu nedenle pandeminin zorlu etkilerinden korunmak ve sağlıklı kalmak için bir dizi önlemler getirildi. Özellikle sokağa çıkma yasakları, çoğu mekânın süreli olarak kapatılması gibi önlemler ile toplumsal etkileşimi azaltarak pandeminin etkilerini en aza indirmek amaçlanmıştır. Özellikle pandemi sürecinde kişisel mesafenin öneminin artması, bu çalışma kapsamında ele aldığımız eğlencenin sunum alanlarının kapatılması sonrası bireylerin eğlence pratiklerinde dönüşüme neden olmuştur. Diğer bir taraftan tarihi 1990’lı yıllara dayanan sosyal medya araçları ve internet teknolojisi bu pandemi sürecinde daha görünür hale gelerek eğlence deneyimlerinin sunum alanı olmaya başlamıştır.

Küresel pandemi gibi beklenmedik salgın hastalıklar, savaşlar ve ihtilaller toplumu her açıdan etkilediği gibi toplumsal alan içerisinde yeni yapılanmaları da ortaya çıkarmaktadır. Örneğin, Türk toplumunda olumsuz bir davranış gibi görünen mesafe, pandeminin yapısı bağlamında oldukça önemli hale gelmiş ve her birey tarafından içselleştirilmiştir. Çünkü “geleneksel toplumlarda hastalıklar nispeten yerel düzeyde belirli yaşam alanlarıyla sınırlı tutulabilse de günümüz toplumlarında dünya, alışveriş sistemi aracılığıyla küreselleştiği için hastalıkları sınırlı bir alana hapsedmek ve tecrit etmek daha zor hâle gelmiştir.” (Turner, 2011: 253). Bu nedenle mesafelerin önemi hiç olmadığı kadar artmış bulunmaktadır. Fakat diğer taraftan bireyin bir ihtiyaç olarak gördüğü sosyalleşme olgusu önünde engel olan pandemi bireyin toplumsal varlığı için de bir tehdit olmuştur (Deniz, 2020: 193). Pandemi gibi beklenmedik salgın hastalıklar, toplumu derinden etkileyerek toplumsal alanlarda yeni düzenlemelere yol açmıştır. Bu süreçte, mesafe kavramının önemi artmış ve pandemi, sosyalleşme ihtiyacını engelleyerek bireylerin

toplumsal varlığını tehdit etmiştir. Bu durum, insanların sağlık ve sosyal ihtiyaçları arasında hassas bir denge kurmalarını zorunlu kılmıştır.

20. yüzyıla doğru gelirken internet teknolojisiyle birlikte yeni bir ilişkiler ağının ortaya çıktığını görüyoruz. 1980’li ve 1990’lı yıllarda ortaya çıkmaya başlayan ve ismine “sanal toplum” dediğimiz bu olgu pandemi sürecinde daha çok görünür hale gelmiştir. Artık alışveriş, bankacılık, kamusal hizmetler gibi işlerin yanında eğlence pratikleri de sanal ortamda ya da internet tabanlı uygulamalar üzerinde deneyimlenmeye başlanmıştır (Tuna, 2021: 328-330). Geçmişte, pandemi öncesi süreçte ortak kullanılan mekânlarda aktif katılım ile yapılan eğlence pratiklerinin yerini, günümüzde yeni akım medya ile sanal ortamda kurgulanan eğlence pratikleri almıştır. Eğlence bu yönüyle dinamik bir yapıya sahiptir. Pandemi sürecinde eve kapanan bireylerin vakit geçirebilecekleri şeyler kısıtlı iken sosyal medya ve internet bu süreçte daha fazla rağbet görmektedir. Eğlence deneyimlerinin ve pratiklerinin bir sunum alanına ihtiyacı olduğu için sosyal medya alanı bu imkânı bireylere sunmaktadır. Özellikle müzikli eğlence mekânlarının kapatılması, düğün, parti gibi toplu eğlence pratiklerinin kısıtlanması ve süreli olarak yapılamaması bireyi eğlence pratiklerini deneyimleyebileceği yeni alan arayışına sokmuştur. Sosyal medya üzerinden yapılan çevrimiçi konserler (Deniz, 2020) gibi eğlence aktiviteleri, eğlence anlayışının nasıl değiştiğini ve içinde bulunan sürece nasıl adapte olduğunu göstermektedir.

Pandemi süreci boyunca eve kapanmak zorunda kalan bireyler sadece sosyal medya alanında eğlence pratiklerini deneyimlemiyor. Özellikle ev içi ilişkilerde değişim, ev içi aktivitelerde farklılıklar da eğlence pratiklerine örnek gösterilebilir. Kişi ve aile üyeleri bu süreçte yeni roller ve iş bölümü bağlamında daha çok etkileşime girmektedir. Birey kendisine bir şey katacak yeni eğlence pratiklerini keşfetmekte, yeni uğraş alanları ve hobiler edinmektedir (Karakaş, 2020: 554). Kimisi için sosyal medyada geçirilen süreç eğlenceli bir deneyim olurken kimisi için ise yeni ev içi aktivitelerle aile bağlarını güçlendirmek eğlenceli deneyimler sunmaktadır.

Veysel Bozkurt ve Serpil Aytaç'ın (2021) "Life Satisfaction and Happiness During The Pandemic" adlı çalışması, pandeminin insanlar üzerindeki etkisini anlamak için önemli

bir kaynaktır. Bu çalışmanın verilerine göre, pandemi koşulları bireylerin mutluluk düzeyini azaltmış ve yaşam doyumunda gerilemeye neden olmuştur. Özellikle gelecek kaygısı, maddi sıkıntılar ve iş olanaklarının azalması gibi faktörler bireylerin mutluluk düzeylerini olumsuz etkilemiştir. Bu verilerden anlaşıldığı üzere, pandemi koşulları altında insanlar eğlence pratiklerini sınırlı bir şekilde deneyimleyebilmiştir.

Pandemi sürecinde herkesin zorluklar yaşadığı bir gerçektir. Özellikle ekonomik sıkıntılarla mücadele eden ve zaten günlük geçimini sağlama mücadelesi veren yoksul bireyler için pandeminin getirdiği ekonomik zorluklar eğlence kavramını tamamen gözden düşürmektedir. Çünkü ekonomik açıdan yetersiz olan bir kişinin normal zamanlarda bile eğlenceye ayırabilecek vakti olmadığı gibi pandemi sürecinde eğlence pratiklerinden tamamen soyutlanmaktadır. Daha önce belirttiğimiz gibi ilişkisel olarak eğlence pratiklerine aktif katılan bireyler ve yaşadıkları süreçlere odaklanarak, eğlencenin nasıl deneyimlendiğini anlayabiliriz. Eğlenceyi anlayabilmek için eğlence mekanizmalarının evrenselleştirilmesi gereklidir. Çünkü herkesin eğlenceye erişimi ve deneyimi farklıdır.

Bu değerlendirmeler, bireylerin salgın gibi küresel ölçekteki olayların eğlence anlayışını nasıl değiştirdiğini göstermektedir. Sosyoekonomik statü ve sağlık sorunları, insanların yaşam tarzlarını ve eğlenceye yönelik arzularını ve zevklerini değiştirmektedir. COVID-19 her sektörü etkilediği gibi eğlence alanını da fazlasıyla etkilediği bilinmektedir. Eski eğlence anlayışı ve hoşça vakit geçirme kalıpları yenileriyle değiştirildi, eski yüz yüze etkileşimli eğlence sanal/çevrimiçi alanda organize edilen eğlenceyle değiştirildi veya eğlence evreninde sosyal etkileşimlere yönelim yeniden sağlandı. Yine de eğlenceden ayrı kalmayan birey eğlenmek için şartlara ayak uydurmuş ve yeni pratikler geliştirmiştir.

5. Eğlence Anlayışında Meydana Gelen Dönüşümler

Eğlence tarihinin dönüşümüne bakıldığında, eğlence pratiklerinin toplumun belirli kesimlerinde farklılık gösterdiği görülmektedir. 1970'li yıllardan sonra alt sınıfın eğlence kültürü arabesk müziği etrafında şekillenmiş, bu durum özellikle gecekondu halkı için önemli bir ifade biçimi haline gelmiştir. Öte yandan, üst sınıfların eğlence tarzı balolar,

partiler ve disko gibi etkinlikleri içeren modern eğlence biçimleriyle şekillenmiştir. Sınıfsal ayrımlar eğlence pratiklerinde belirgin olsa da sınıflar arası etkileşimler bu pratiklerin geçişkenliğini sağlamış ve eğlence kültüründe bir kaynaşmaya zemin hazırlamıştır. Örneğin, arabesk müziğin, alt sınıflarda değer görmesi, üst sınıflar tarafından ideolojik bir araç olarak kullanılmasına da olanak tanımıştır. Öyle ki siyasi parti temsilcilerinin bir dönem arabeski seçim propagandalarında kullanması buna örnek gösterilebilir.

Milenyum çağından sonra ise teknolojik atılımlar, yapay zeka, sosyal medya ve diğer pek çok faktörün etkisiyle eğlence mekanları ve araçlarında köklü bir dönüşüm yaşanmıştır. Geleneksel eğlence pratiklerinden kopuşla birlikte modern kent eğlencesi ön plana çıkmış, geleneksel olan ise daha çok "vintage" veya "nostalji" adı altında yeniden deneyimlenmiştir. Bu durum, eğlencenin modern hayata nostaljik bir şekilde uyarlanması olarak değerlendirilebilir. Nostalji her zaman iyimser ve değerli bir kavram olarak görülürken geleneksel olanın eski ve geri kalmış olduğu yönündeki algı dikkat çekmektedir. Eğlence kültüründeki bu dönüşümün günümüzde nasıl bir yansıması olduğu ve eğlencenin gerçekten eğlenme amacı taşıyıp taşımadığı üzerine düşünmek ve tartışmak gerekmektedir. Buna ek olarak günümüzde sosyal medya gibi platformlar aracılığıyla sergilenen ve kimi zaman aşırı olarak nitelendirilen eğlence pratiklerine de değinmek önemlidir. Sosyal medya, eğlence kültürünün bir sunum alanı haline gelmiş ve bu alan sekülerleşen eğlence anlayışıyla birlikte yeni eğlence biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Sahip olunan eğlence kültürüne bakılacak olursa, Cumhuriyet sonrası karmaşık ve kozmopolit bir gelişim sonucu eğlencede bir bütünsellikten söz etmek mümkün gözükmemektedir. Akçura'ya göre (2016: 290) eğlence statüsünde ele alınabilecek olan etkinlikler, ilk balolar, dans ve eğlence yarışmaları, Taksim gazinoları, güzellik yarışmaları vb. her zaman sınırlı kentli bir kesim tarafından deneyimlenmiştir. Buna karşın kırsal kesimin geleneksel eğlence kültürü kentleşmeden dolayı kimlik kaybına uğrayarak yeni bir biçim oluşturamamıştır. Bu eleştiriden hareket ederek söylenebilir ki parça parça karşımıza çıkan eğlence kültürü dağınık bir hal almıştır. Günümüze baktığımızda ise sürekli yeni bir

format ile yeni sunucularla karşımıza çıkan eğlence programlarının ve yarışma etkinliklerinin eğlence kültürüne ne kadar hitap ettiği konusu tartışılmaktadır.

Bu anlayış elbette bir noktada kabul edilebilir olmaktadır çünkü toplum olarak dönüşüme ayak uydurmak zorunluluğu vardır. Küresel pandemi sonrası bireyin eve kapanması dolayısıyla onu ev içi eğlence etkinliklerine yönlendirmiştir. Genç kuşağın telefon ve internet üzerinden eğlenceye ulaşması pandemi öncesi anlayıştan farklılık göstermemektedir. Diğer yandan genç kuşak dışındaki grupların ise televizyon karşısında onlara sunulanı izlemek ve deneyimlemek onların eğlence kültürlerini şekillendirmiştir. Dolayısıyla televizyondaki yarışma programları yeni bir eğlence anlayışı getirirken onu kabullenmek bir noktada mecburi olmuştur.

Eskiden neredeyse herkes Jr.'ı, Sue Ellen'i, Bobby'yi tanıyordu. Annelerin soyduğu elmalar bıçak ucunda evde dolanıyordu fakat günümüzde böyle bir şeyden söz etmek mümkün değil artık. Herkes farklı ekranlarda farklı şeyler seyrederek eğlencenin farklı hazlarını yaşıyor. Eski eğlence anlayışımız gayet basitti. 1970'lerde senfonik rock vardı. Sonra disko müziği geldi. Bu yeni bir eğlence anlayışından ziyade eski olanın yeniye uyarlanmasıdır. Bugünün eğlencesinin yeni olan kısmı gerçek zamanlılığıdır (Erden, 2016: 265-268). Zamanın kendisi modern dünyada artık çok daha değerlidir. Elektriğin olmadığı zamanları düşünelim, akşam saat sekize kadar vakit geçirilir, eğer varsa geleneksel eğlence pratikleri sözlü olarak deneyimlenirdi. Çünkü şartlar gecenin ilerleyen saatlerine kadar uyanık kalmaya müsaade etmezdi ve buna gerek de yoktu. Daha sonraki zamanlarda gece de kontrol altına alındı. İnsanlar eğlenceyi gerçek zamanlılığında sıkıştırmak zorunda kalarak uzun soluklu deneyimler yerine daha kısa süreli pratiklere yönelmiş oldu. Bu yüzden televizyon izlemek yerine sosyal medya uygulamalarında YouTube'da, Instagram'da kısa videolar kaydırılarak işten arta kalan kısa molalar değerlendirilmiş oluyor. Her sabah gazete okuyarak habere ulaşmak yerine sosyal mecranın hızlı verisine odaklanarak kendimizi doyuruyoruz.

Eğlencede de durum tam olarak böyledir. Neden 6 saniyelik videoların bir milyon beğenisi varken insanlar televizyondan uzaklaşıyorlar? Neden belli bir yaşın altındaki

insanlarda televizyon izleme süresi iki buçuk saatin altına inmişken diğer ekranlarda insanlar 6 saatini harcıyor. Çünkü alternatif ekranlardan sunulan eğlence televizyonlarda sunulan 2 saatlik uzun ve sıkıcı olanlardan farklıdır ve kumanda tamamen bizim elimizdedir. Dolayısıyla burada çok hızlı, hata şansını en aza indiren ve kısa sürede çok fazla şeye ulaşmamızı sağlayan bir ortam var (Erden, 2016: 269). Sonuç olarak insanlar zaten sınırlı olarak sahip oldukları zamanlarında hazzı deneyimleyerek eğlenmek istemektedirler. Uzun olanın sıkıcılığı, zaten tembel olan bireyi daha kolay eğlenebileceği bir tarafa yönlendiriyor. Geleneksel medyanın hakimi olan televizyon da artık geleneksel olan anlayıştan çıkarak internete bağlanabilen Smart TV'lere dönüşerek çağın yeniliklerini yakalamaya çalışmaktadır. Kumandanın kişinin elinde olması, filmi ya da diziyi durdurmak, geriye sarmak, istediğini istediğin yerde izleyebilme şansını yakalamak eğlence kültürünün vazgeçilmez olanıdır. Bu açıdan eğlence denilen şeyi sıkıştırmak ve anlarımızı dakikalara hatta saniyelere indirgemek zorundayız. Gerçek zamanlı eğlenmekle asıl eğlenceye ulaşır hale geleceğiz. İşte insanlar çalışırken kulaklıklarla çalışıyor, yolculuk yaparken müzik dinliyor ve bu nedenle birçok şeyi aynı ana sıkıştırmazsak onu deneyimleme şansımız kalmayacaktır (Erden, 2016: 269).

Eğlence kültürünün dönüşümü beraberinde eğlenceye yönelik gerekli olan kaynağın kazanılması için yapılması gerekenleri de dönüştürüyor. Ekonomik buhranlar içerisinde bireyler, geçinme zorluğunun yanında reklamlarla manipüle edildiği, kredi kartlarıyla köleleştirildikleri tüketim çılgınlığı içinde her zamankinden daha çok çalışıyor, yaz tatillerinde bile daha çok çalışarak eğlence için daha çok kazanmak zorunda kalıp zamanlarından fedakârlık ediyorlar. (Vassaf, 2016: 281). Daha önce de bahsettiğimiz gibi ilkel toplulukların bile eğlence için daha çok vakti vardı. Mevsimsel şöenler, festivaller ve dini kutlamalar çokça yer alırdı eski medeniyetlerde. Günümüz insanı ise eğlenmek için önce acı çekecek daha sonra kalan enerjisini eğlenceye verecektir.

Eğlence, insanın "homo ludens" olarak tanımlanan, oyun oynayan doğasından kaynaklanan ciddi bir uğraş olarak değerlendirilmektedir. Eğlenceyi, özgürleşme ve oyunun bir formu olarak görmek gerekirken, günümüzde eğlencenin özgürleşme alanından çıkıp bir

tür baskı ve sıkıntı haline geldiği gözlemlenmektedir. Örneğin, komşular arasında sıkça sorulan "Bu yaz nereye gittiniz?" sorusu, eğlencenin toplumsal statü gösterisine dönüştüğünü işaret etmektedir. Bu bağlamda insanlar, özgürce deneyimleyebilecekleri bir tatilden ziyade, sosyal statülerini pekiştirmek amacıyla pahalı tatil beldelerine gitmeyi tercih etmektedir (İnam, 2016: 250).

Eğlencenin asıl amacı rahatlama, tazelenme ve enerji kazanma olarak tanımlanırken, lüks mekanlarda deneyimlenen eğlence statü göstergesi olarak sunulmaktadır. Örneğin, bireyler gittikleri lüks yerlerde yedikleri yiyeceklerin pahalılığından şikayet ederken aslında bu durumun, bireylerin sosyal statü ve maddi güçlerinin yeterli olduğu mesajını içerdiği söylenebilir. Ancak günün sonunda birey sosyolojik bir bakış açısıyla değerlendirildiğinde, bu statü ve güç gösteri iddiasının aslında kendi içsel kabulüne de ters düştüğünü fark etmektedirler. Birey bir taraftan eğlenme amacıyla eylemlerinde bulunurken diğer yandan bunu dışarıya yansıtma anlamında bir adım atmaktadır. Bu durum, eğlencenin nasıl dönüştüğüne ve bireylerin bu dönüşüm içerisindeki yerlerine dair önemli bir sosyolojik çıkarım sunmaktadır.

Son zamanlarda sosyal medya platformu olan Instagram'ın bile kısıtlanması eğlence kültürünü etkilemiştir. Sırf bir şey paylaşamayacağı için tatil planlarını erteleyen insanlar ortaya çıktı. Çünkü eğlence modern zamanda gizli kalmaz herkesle paylaşılması gerekiyor ki asıl anlamını bulabilsin. Sabaha kadar tepinmek, partilerden hikayeler paylaşmak, uçak biletini paylaşmak, lüks mekânlarda takılmak ve bunu göstermek eğlence sayılıyor. Burada bireyin ruhu sıkıntıdadır çünkü günün sonunda yol kenarında arabasında sabahlayacaktır. Adorno ise bu acılı eğlenceye şöyle eleştiride bulunuyor.

Kavurucu güneşte uyuklamak hiç de keyifli değildir, muhtemelen fiziksel olarak rahatsız edicidir ve kesinlikle zihni yoksullaştırır. Oldukça çekici olabilen bronzlaşmada, meta fetiş karakteri gerçek insanlara talip olur; kendileri fetiş haline gelirler. Çalışanlar tatilden zorunlu cilt tonunu kazanmadan dönerlerse, meslektaşlarının kendilerine 'Tatilde olmadın mı?' diye soracaklarından emin olabilirler (Adorno, 1991: 191).

Tatile gitmek ve orada eğlenmenin bir amacı vardır. Günümüzde borçlanmak, acı çekmek ve pazartesi sendromu yaşayarak işe başlamaktır. Toplumda bu durum daima

gözlenmektedir. Yeni alınan bir eşya mutlaka başkasına gösterilir veya birilerine gösteriş yapmak amacıyla var olanın en iyisi, en pahalısı alınmak zorunludur. Eğlencede ise birey sahip olmadığı birikimiyle lüks bir deneyim yaşamak ister. Bronzlaşmak isteyen kadın daha çekici bulurken kendisini plajdan ya da arabadan çekilen bir story karşı cinsi etkileme amacını taşır. Amaç eğlenmek değil eğlenceyi amacına ulaşmak için kullanmak olarak yorumlanabilir.

Yarışma ve eğlence programlarına değinmişken tekrardan televizyonun eğlencenin şekillenmesindeki rolüne değinmek gerekiyor. Türkiye’de 31 Ocak 1968’de televizyon yayınlarının deneme yayını olarak başlamasıyla birlikte toplumun eğlence kültüründe dönüşüm yaşandı. 1970’li yıllarda televizyon yayınlarının yaygınlaşmasıyla “Televizyon İzlemek” eğlenmekle eş anlamlı olarak algılanıyordu. Televizyon izleyicileri, ilk yıllarda televizyon yayınlarını açılış jeneriğinden, kapanış jeneriğine kadar gözlerini ayırmadan izlemeleriyle eğlence gereksinimlerini karşılıyorlardı (Çankaya, 2016: 298). TRT’nin tek kanal olarak varlığı ve radyonun hakimiyeti dönemin eğlence anlayışını önce müzik bağlamında daha sonra görselliği de katarak yeni bir bağlamda şekillendirmiştir. Radyolarda arabeskin hakimiyeti, televizyonda Türk ve Amerikan sinemasının gösterimi bir dönem insanları ekran başına kilitlemişti. Her şeyin modasının geçtiği gibi önce radyo daha sonra da televizyonun varlığı sorgulanmaya başlamış ve ölmeye yüz tutmuştur. Tüm bunların yerini telefon, tablet ya da bilgisayar gibi internet tabanlı olan daha ileri teknolojik aletler olarak insanların ilgisini buraya yönlendirmiştir. Televizyonun ya da radyonun o eski cazibesi kısmen eski kuşağın ilgi alanında varlığını sürdürürken çok yakın zamanda adından bile söz edilmeyecek durumlara geleceklerini söylemek yanlış olmayacaktır.

Teknolojinin gelişimi bir yandan da kentleşme olgusunun ilerlemesini sağlayarak daha modern kentler ortaya çıkarmıştır. Kentleşme beraberinde göçü getirmiş, göç eden kırsal kesimin kültürünü kentsel alanlara taşımıştır. Kırsal kesim bu hareketle birlikte kendi eğlence kültüründen bir parça alıp kente taşımıştır. Fakat bütünsellikten uzak olma özelliğiyle oluşan bir kültürel hareketlilik olmuştur. Dolayısıyla eğlenme kültürümüz ve eğlence anlayışımız kent kimliğiyle ve kentleşmeyle birlikte değişti. Sokaktan AVM’ye, saklambaçtan playstationa, kahveden cafeye, radyodan music box’a eğlence hayatımızda ciddi bir dönüşüm

yaşıyoruz (İnam, 2016: 253). Fakat bu dönüşüm içerisinde çıkmazları da yaşamaktayız. Bu sefer de gelenek ve modern olanın çatışması, gelenekten gelenin ötekileştirilmesi söz konusudur. Elbette kırsalda olanın eğlence anlayışı kentte tamamen değişmemiştir. Gecekondu oluşumu, akrabaların aynı sokak ve mahallere yerleşmeleri, kırsal kesimin kültürünü yansıtan mekanların oluşumu, eğlence kültürünün dışarıdan soyutlanarak kendi içinde deneyimlenmesinin önünü açmıştır. Kentteki merkezden ziyade periferide olan kesim için yine sokak düğünleri, geleneksel eğlenceler ve daha birçok çeşitli etkinlikler devam ettirilmeye çalışılmıştır. Fakat, yeni kuşağın kentte doğması ve kent kültürü ile büyümesiyle az önce bahsettiğimiz saklambaçtan playstationa, kahveden cafeye, radyodan music box'a gibi geçişleri deneyimlemesini sağlamıştır.

Kentleşmenin sonucunda modern kentler eğlence endüstrisinin geleneksel yaşamından çok farklılıklar arz ettiği üstelik onu parçaladığı hareket mekânlarına dönüşmüştür. Tüketicinin, nesnelerin ve öznelerin endüstrileştiği bu zamanda eğlence kültüründe süreçler dönüşüme uğramıştır. Kent dinamikleri çevreyi biçimlendirirken, insanı ve eğlence kültürünü de düzenlemektedir (İlhan, 2021: 33). Gelenekteki eğlencenin zamansal süreci kısıydı; modern kentteki dönüşüm sayesinde eğlence zamansal olarak daha fazla yer bulmaya başladı. Kent yaşamı geceyi kontrol altına alıp eğlencenin sabaha kadar sürmesini sağlayarak buna dayanan endüstriyi desteklemiştir. Kent dinamikleri, hareketlilik, mekânsal çeşitlilik ve insan sirkülasyonu gibi etkenler kırsal olandan farklı olarak eğlenceyi ihtiyaçlara göre çok daha hızlı dönüştürmektedir.

Geleneksel eğlencenin merkezinde dini ve ritüel gibi çeşitli öğeler yer almaktadır. Bayramlar, toplu eğlenceler ve dönemsel kutlamalar bir şeyin gelişini kutlama ya da bir ritüeli gerçekleştirme üzerine dayalıydı. Kentsel çağdaş eğlencelerde ritüellere dayalı eğlenceler geri planda kalırken eğlence ışıklandırılmış gecede kendine yeni bir alan bularak dönüşüme uğramaktadır. Öyle ki gece artık sadece dinlenme veya eğlenme zamanı olmaktan çıkmış gibi görünüyor; eskiden sınırları olan bu alanlar, şimdi daha çok dağılıp, kalıplardan sıyrılmanın ve sınırları zorlamanın zamanı haline gelmiş durumda. Dahası, çağdaş şehirde yirmi dört saat dolsa bile, gün asla sona ermiyor (İlhan, 2021: 69). Gece, hayatın akışının duracağı bir zaman

dilimi olmanın ötesinde yeni tarz eğlencenin deneyimlenmesinin tamamlayıcı noktasına doğru ilerlemektedir. İnsanlık artık güneşin doğuşuna ve batışına göre hareketlerini tayin etmenin ötesine, özgür bir zamanın içine doğru ilerliyor.

Kentlerin gelişmesi, kentlerdeki mekanların çeşitliliği ve eğlence endüstrisinin ağırlığını koymasıyla eğlencenin bazı mekanlar özelinde dönüşümü kendini gösteriyor. Eğlence tek başına aktif olarak kendini göstermiyor bunun yanında başka olgularla beraber varlığını güçlendiriyor. Bu etkenler içerisinde ön plana çıkan özelliği ise ekonomik arka plan olmaktadır. Ritzer bu duruma yönelik birbirinin içine geçmiş dünyayalar olarak çeşitli yorumlarda bulunuyor. Birbirinin içine geçmiş dünyalar, tüketicileri kendilerine çeken ve onları tüketmeye, eğlenmeye ve bunu sürdürmeye sevk eden bir tür gösteriyi temsil eder. Örneğin, birkaç yüzyıl önce insanlar çeşitli mal ve hizmetler için bir yerden bir yere yürümek zorundaydı. Fakat günümüzde ise tek bir alışveriş merkezinde bu çeşitliliği bulmak aşırı kolaylaştı (Ritzer, 2019: 196). Eğlence de bundan nasibini almış, dağınık olan, o şekilde planlanan eğlence tek bir mekanda deneyimlenmek için toplanmıştır. Bu açıdan eğlence dünyasına alışveriş ya da yemek dünyasında ulaşmak oldukça kolaydır. Bu duruma da “yemeğlence” diyen Ritzer (2019: 51), birbiri içerisinde ilişkilendirilen mekanların özelliğine dikkat çeker ve bu mekanları konulu restoranlar, cruise gemileri, tüketim katedralleri, zincir mağazalar, AVM, elektronik mağazalar, kumarhane ve oteller şeklinde örneklendirir. Eğlencenin birbirine geçmesiyle birlikte AVM ile eğlence mekanları arasındaki ayrım ortadan kalkmaya başlamıştır. Öyle ki eğlence parkları eğlenceye yönelik iken AVM mal satmaya yönelik olmuştur. Birbirine geçme ile AVM artık bireylere eğlence sunar hale gelmiştir (Ritzer, 2019: 199).

Diğer yandan yeni bir eğlence kültürü zaman ve mekan açısından bir uzaklaşmaya neden olmuştur/maruz kalmıştır. Zaman ve mekandan uzaklaşma özellikle maddi olmayan tüketim araçlarında gerçekleşmiş oldu. Bu yeni eğlencede yüz yüze iletişim yoktur, üretici ve tüketici birbirine uzaktır. Datanın önceden gözetlenerek işlenmesi, online eğlence sitesine girmeden o eğlenceyi bize hazırlar. Giddens, böyle bir uzaklaşmanın mekanları “fantazmagorik” hale getirdiğini söylerken (Ritzer, 2019: 213); David Harvey’in zaman ve

mekanın sıkıştırılması meselesi de bunu destekler.. Zaman ve mekanın sıkıştırılması/sıkışması birbirine geçmesi ya da birbirinden uzaklaşması yeni üretim ve tüketim araçları ortaya çıkarırken eğlenceyi de uzaktan deneyimlenebilen ve seyirlik hale getiren bir durum ortaya koymuştur.

Eğlencenin ortaya çıktığı ve deneyimlendiği mekanlarda dönüşüm ekonomik olarak devam ediyor. Yeni sistemde sokaktaki bir parkta eğlenebildiğimiz parasız bir sistem yoktur. Eğlenceye yönelik seçenekler artarken istenen bedelde de artış yaşanmaktadır. Özellikle kredi kartları eğlence ekonomisinin sürmesi için gereken en önemli araçtır. Yüzeysel ve geçici bir hazzı sağlayan bu sistem borçlandırma üzerine kuruludur. Sade ve bedava eğlenceden, cebimizden feragat ederek yapılan ve de deneyimlenen eğlenceye geçiş yapmış olduk.

AVM, lunapark ya da herhangi bir eğlence parkını düşünecek olursak, cebimizin ya da cebimizdeki kartların yeteri kadar dolu olmadan eğlenen bireyi göremezsiniz. Halbuki eğlenmek insana huzur veren, onu rahatlatan bir eylem olması gerekirken borçlandırarak sonrasında iç sıkıntısı veren bir hale dönüşüyor. Eğlencenin veya bu kültürün günümüzdeki yansıması ticari özelliğinden dolayı bir borçlandırma/vergilendirme üzerinedir. Karşılıksız eğlenemezsin, eğlenmek için bir şeylerden feragat etmek gerekiyor. Eğlencenin kendisi bir borçtur. Tamamen sisteme borçlanan birey anlık hazzın ötesinde ömürlük sıkıntıları üzerine borç alarak evine geri dönüyor. Bu durum aslında sistemin devamlılığını sağlamaktadır. Aksi takdirde eğlence endüstrisinin ayakta kalması olanaksız olacaktır.

Geleneksel eğlence kültürü bedava ya da ona yakın bir konumda iken modern anlamdaki eğlence kültüründe metalaşma, metalaşan eğlencenin üretilip tüketilmesi elzemdir ve bunun kurbanı da aşırı tüketime meraklı bireylerdir. Entelektüel olan bireylerin rafine zevkleri vardır, kitap okumak, temiz hava alıp sohbet etmek vb. fakat gösteriş meraklısı, kendine tüketim konusunda hakim olamayan bireye ne verilirse onu tüketecek bir duruma gelmiştir. Bu durum eğlencenin kendi iç dinamiğinde dönüşüme neden olmuştur. Artık rahatlamak, vakit geçirmek, hazzı yaşamak için yapılan ya da içinde bulunulan özgün bir eğlence kültürünün aksine her an her yerde değişim değeri olan eğlencenin tüketilmesi, yapay

olanın benimsenmesi ve günün sonunda borçla eve dönme gibi durumları içine alan sürekli değişen bir kültürün ortaya çıktığını söyleyebiliriz.

Eğlence kültürünün dönüşümünü en çok da düğünler, nişan merasimleri ya da buna benzer toplu halde yapılan etkinlikler üzerinden kolayca görebiliyoruz. Nişan merasimine katılan bir bireyin tespitleri, geçmişe yönelik kıyaslamaları ve dini kaygılar özelinde yorumlamaları eğlencenin değişimini bize gösteriyor.

Geçtiğimiz günlerde, yakınlarımızdan birinin nişan merasiminde bulunduk. Yıllardır yaşadığımız sosyal ve kültürel kimlik karmaşasına; bir kez daha şahit olduk. Yüzüklerini taktığımız gençler de aileleri de dindar, muhafazakâr kimselerdi. Gördüğümüz, bildiğimiz kadarıyla anlayış ve yaşayış olarak, helal dairesi içinde kalmayı tercih ederlerdi.

Önce, usulüne uygun Kur'an okuyarak ve dua ederek takıları taktılar. Sonra, erkekleri başka bir mekâna çay içmeye gönderip; kadın kadına, kız kıza, eğlenmenin gereğini yaptılar.

Merasimim "Kur'an" kısmı güzeldi ama "horan" kısmı değildi. Bir alt kata kadar ulaşan popüler müzikler ve ağır hareketli oyun havaları birinci bölümde oluşan mistik havayı, yüz seksen derece değiştirdi.

Biz bu ikilemi söz, nişan, düğün programlarında; sünnet, doğum günü, evlilik yıldönümü, yılbaşı gibi anma ve kutlamalarda; açılış, uğurlama, karşılama merasimlerinde; muhtelif gerekçelerle yapılan pikniklerde, şölenlerde, şenliklerde; hatta her yıl bir ay boyunca organize edilen Ramazan etkinliklerinde yaşıyoruz. Kimilerimiz, helal dairesini iyice daraltıp kendimizi kısıtlı bir alana ve konuma hapsediyor; kimilerimiz de modaya uyup, meşru ve münasip olanın ötesine geçiyoruz.

Sonuç olarak, oyun ve eğlence kültürünün, anlayışının, yaşayışının hem fitrî ihtiyaçlara cevap vermesi hem de değerler sistemine dayanması gerekiyor. Bu zemini oluşturamayan ülkeler ve toplumlar; ister istemez, başka kültürlerin ve medeniyetlerin takipçisi, taklidi haline geliyor (Erdim, 2019).

Buradaki tespite dayanarak söyleyecek olursak eğlencenin özellikle bu tür organizasyonlarındaki sunumu helal haram tartışmasını körüklüyor. Eğlencenin bir kesim tarafından haram olarak görülmesi de bunun dayanağıdır. Örneğin Püriten etikteki çalışmanın öncelenmesi, eğlencenin geri plana atılması, “Boş duranı Allah sevmez, bu dünya zevklerini bırakıp öbür dünya için çalışın” gibi söylemlerle İslam dininde de eğlencenin manasına eleştiride bulunulmuştur. Fakat ne İslam’da ne de başka kültürlerde eğlencenin kötü bir yerde görülmesi mümkün olamaz. Asıl eleştirilen kısım değişen eğlencenin sekülerleşmesi durumudur. Çalgı çenginin eğlenceye dahil olması, kadın ve erkeklerin bir arada eğlenmesi ve gösterişle şekillenen eğlence pratikleri dini kültürde eleştiriye maruz kalmaktadır. Olması

istenen şey ise kişisel zevklere hitap eden eğlence kültürünün aynı zamanda dini ölçütler ayarında olmasıdır.

Bahsettiğimiz bu tarz eğlence organizasyonlarının sekülerleşme ve helal haram bağlamında tartışılmasını somut olarak sosyal medya alanında görmekteyiz. Bu tarz tartışmalı eğlence durumlarına örnek vererek eğlence kültüründeki dönüşümü daha net ortaya koyacağız.



Görsel 1: Muhafazakar Kadınların Eğlencesi

https://www.instagram.com/reel/C8wvbvltPwI/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

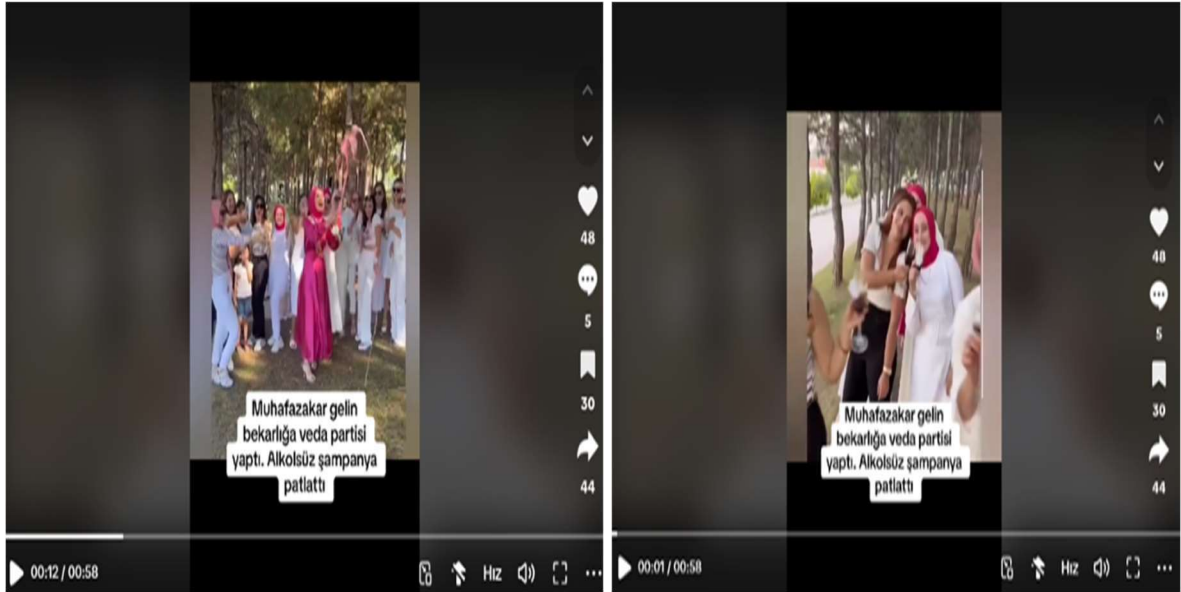
Genel olarak dindarlıkla ilişkilendirilen muhafazakarlık anlayışında şekillenen eğlence kültüründe bireylerin dini kaygıları gözetmeleri beklenir. Eşcinsellik ve benzeri yönelimlerin hoş görülmediği ve oldukça eleştirildiği muhafazakâr anlayışı benimseyen bireylerin eğlence anlayışında radikal köklü düşüncelerini geri planda bıraktığı görülmektedir. Eğlence anlayışında beklenen sade ve dini ölçütler günümüz için pek geçerliliğini korumamıştır. Dindar olanın eğlencesi belli ölçütlerde olacak; seküler olanın eğlencesinde de alkol, dans ve

buna benzer etkinlikler olacak şeklinde kullanılan eğlence anlayışında değişimler yaşanmıştır.



Görsel 2: Muhafazakâr Olanın Seküler Eğlence Anlayışı

https://www.instagram.com/reel/C5VxLB5MHyO/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWF1ZA==



Görsel 3: Alkolsüz Şampanyanın Eğlencedeki Yeri

<https://www.tiktok.com/@dijitalgastecom/video/7264170333320547590>

Özellikle muhafazakar camia olarak nitelendirilen kesimin eğlence anlayışı oldukça tartışmalı olmuştur. Şampanya patlatma, dans, canlı müzik bazen dansöz oynatma ile yapılan seküler eğlence pratiklerine bir bakıma özentî olarak görünen yeni bir muhafazakâr eğlence anlayışı ortaya çıkmıştır. Bu anlayışta dini bütünlüğe aykırı olan maddi tüketimin muhafazakar kesim tarafından benimsenmesi eğlencedeki sınırları değiştirmiştir. Tam olarak farklılık olmasa da alkolsüz şampanya ile yapılan gösterimde eleştirileri üzerine alan bir eğlence anlayışı ortaya çıkmaktadır. Geleneksel bağlamda kadınların eğlence kısmında geri planda kalmasının ötesinde modern anlamdaki eğlence kültüründe kadın hem ön plana çıkmış hem de yerleşik kuralları tepki çekmeyi göze alarak aşmaya ya da esnetmeye çalışmaktadır.



Görsel 4: Gender Reveal

https://www.instagram.com/reel/C5iMkl6gtzG/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFiZA==

Eğlenceli olan başka etkinliklerden biri de gender reveal olarak kullanılan doğmamış bebeğin cinsiyetini öğrenme üzerine organize edilen cinsiyet öğrenme partileridir. Geleneksel anlamdaki karşılığı pek bulunmasa da bebeğin doğduktan sonraki her gelişim aşamasında ortaya çıkan bazı etkinlikler vardı. Bebeğin diş çıkarması, kırkının çıkması, sünneti vb. etkinlikler çocuk merkezli eğlence deneyimlerini oluşturmaktadır. Bu kültürün devam etmesinin yanında buna eklenen yeni organizasyonlar da ortaya çıkmıştır.

Bebeğin kutsallaştırılması, çocuk yapmanın verdiği ya da yapabilmenin verdiği statü gereği hem çocuğun olacağını haberini vermek hem de bunu bir gösteriye dökmek için cinsiyet belirleme partileri düzenlenmektedir. Bu partiler veya etkinlikler, aile ya da arkadaş arasında olmanın yanında büyük organizasyonlar eşliğinde meydana gelmektedir. Bunun için harcanan paralar eğlencenin ekonomik olarak ne kadar büyük bir anlama geldiğini göstermektedir.

Sonuç olarak, geleneksel kına geceleri ülkemizde giderek daha az tercih edilmekte ve bunun yerine bekarlığa veda partileri ilgi görmeye başlamaktadır. Kadınlar eğlence amacıyla otellerde düzenlenen organizasyonlara katılmakta ısrar ederken; başörtülü olanlar da saten pijamalar giyerek seküler yaşama özenmektedir. Muhafazakar kesim ise şampanya şişesine elma suyu koyarak deneyimlenmek istenen eğlenceye farklı bir boyut kazandırmaktadır. Bu davranışın altında yatan nedenler, taklit etme ihtiyacı ya da aşağılık kompleksi gibi bilinçaltı eğilimleri olabilir. Aynı zamanda, geleneksel düşünce yapısından kopma isteği ve sekülerleşen dünyaya uyum sağlama çabası da bu dönüşümde etkili olabilmektedir.

Benzer şekilde, bebek doğumuna ilişkin ritüeller de zamanla birer gösteriş ve abartı unsuru haline gelmiştir. Kültürel bayramlarımızı ise birer tatil fırsatına indirgemiş durumdayız. Ramazan ve Kurban Bayramları tatil modunda geçirilirken, Sevgililer Günü, Noel ve Cadılar Bayramı gibi yabancı kültürlerle ait kutlamalar daha fazla benimsenmektedir. Özellikle Cadılar Bayramı kostümleri ve kostüm partileri yaygınlaşırken, dini ve milli bayramlar ise "nerede o eski bayramlar" şeklinde eskiye atıf yapılarak anılmaktadır.

Dini bayramların geri plana atılmasının nedenleri arasında, bu bayramların anlamlarının giderek kaybolması gösterilebilir. Milli bayramlar ise özellikle stadyumlar ve ortak alanlarda coşkuyla kutlanırken günümüzde çeşitli sebeplerle daha sessiz ve sınırlı bir şekilde kutlanmaktadır. Bu durum, milli eğlence kültürümüzün zayıfladığını ve belki de yok olma tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu göstermektedir.



BÖLÜM 3: BİR ÇATIŞMA ALANI OLARAK EĞLENCE

Tarih boyunca iktidar sahibi otoriteler, yönetici sınıflar ya da iktidarlar, toplum üzerinde gözetim ve denetim sağlamak amacıyla çeşitli araçlar kullanmışlardır. Denetim ve yönetim süreçlerinin etkin bir şekilde sürdürülebilmesi için, toplumun ve bireylerin ne yaptığını görmek ve duymak, yani onları gözetlemek, iktidarın temel gereksinimlerinden biri olmuştur. Bu bağlamda gözetlemenin yönetsel anlamda önemi oldukça büyüktür ve gözetim araçlarının varlığı da en az bu süreç kadar kritik bir rol oynamaktadır.

Bu bölümde, bir gözetleme aracı olarak değerlendirilebilecek eğlence olgusuna ve bu olgunun içinde yer aldığı kapitalist endüstriye odaklanılacaktır. Eğlence, sadece bir boş zaman aktivitesi ya da bireysel bir keyif unsuru değil, aynı zamanda iktidarın denetim ve yönetim süreçlerinde bir yardımcı unsur olarak işlev görmektedir. Eğlencenin, özellikle kapitalist toplumlarda, bireyler üzerindeki etkisi ve bu etkilerin politik ve ekonomik boyutları üzerine bir tartışma yürütmek önemli olmaktadır.

Bunun yanı sıra, eğlencenin içerisine yerleşmiş olan politik anlayış, özellikle üniversite festivalleri bağlamında incelenerek eğlencenin bir çatışma alanı olarak nasıl şekillendiği tartışılacaktır. Üniversite festivalleri, bir yandan öğrencilerin sosyalleştiği ve eğlendiği alanlar olarak görülürken, diğer yandan politik söylemlerin ve güç ilişkilerinin ortaya çıktığı alanlar haline gelmektedir. Eğlencenin politik ve ekonomik boyutları çerçevesinde yapılan tartışmaların son noktası ise, bu deneyimlerin sunulduğu ve yaşandığı mekanlar üzerinden olacaktır. Eğlence mekanları, bireylerin sadece eğlenmekle kalmadığı, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin yeniden inşa edildiği ve iktidar ilişkilerinin pekiştirildiği alanlar olarak ele alınmalıdır.

1. İktidarın Gözetleme ve Denetim Aracı Olarak Eğlence

Gözetim ve denetim birçok araçla sağlanabilir iken, günümüzde bireyin tüketim toplumunun bir parçası olması, onu eğlenceyi bir tüketim nesnesi haline getirmeye yönlendirmektedir. Bu durum, bireyi başıboş hareket edebileceği bir özgürlük alanı yerine, belirli sınırlar dahilinde denetlenen bir gözetim alanına hapsedmektedir. Eğlence, bu bağlamda, iktidarların bireyler üzerindeki denetimini gerçekleştirebilmesi için önemli bir araç haline gelmektedir.

Gözetim ve denetim süreçlerinin işleyebilmesi için öncelikli olarak bireylerin ve toplumun varlığı ile bu bireylerin spesifik eylemleri gereklidir. Bireyin eylemselliği, bu bağlamda, eğlence pratiği üzerinden somutlaşmaktadır. Eğlencenin deneyimlenmesi için belirli bir zamana ve mekana ihtiyaç duyulmaktadır. Bu zaman ve mekan, bireyin "boş zaman" olarak tanımlanan alanında ortaya çıkmaktadır. Kapitalist toplumlarda, eğlencenin işten, üretimden ve diğer zorunlu aktivitelerden arta kalan zaman diliminde gerçekleşmesi, boş zamanın sadece bir dinlenme aracı olmanın ötesinde, aynı zamanda eğlence pratiklerinin deneyimleneceği bir alan sunması açısından kritik bir öneme sahiptir.

Boş zaman içerisinde ele alınan eğlence olgusu için yaptığımız ayrı, özerk bir tanım ve alan kazanma çabamızı bir kenara bırakarak; burada eğlence pratiklerini boş zaman pratikleri olarak ele almak, gözetim ve denetim mevzularını açıklama ve anlama konusunda bize yardımcı olacaktır. Boş zamanın içinde yaratılan eğlence çevrenmiş ve sarılmış olan bireyin sistemden uzağa, sistemin dışına kaçıışı olarak ele alınmaktadır. Fakat bu uzaklaşma ve kaçış aslında düşünüldüğü gibi gerçekçi bir kaçış değil, sınırlı bir kaçıştır. Bu kaçış tam olarak sistemin içine doğru bir kaçış olarak düşünülebilir (Şener, 2016: 52). Sistem olarak ele aldığımız kapitalist sistem ya da burada bahsedeceğimiz eğlence endüstrisi ya da iktidar mekanizması, hepsinin ortak amacı aslında sistemden sahte bir kaçış rotası oluşturarak tüketim odaklı bireyin sistemden uzaklaşmadan sisteme doğru bir geri kaçışı sağlamak olacaktır. Dolayısıyla eğlendiğini düşünen birey, sistem tarafından ilerde bahsedeceğimiz gibi halihazırda bir gözetim altına alınmış ve yönlendirilmeye hazır hale getirilmiş olacaktır.

Eğlence endüstrisi kavramı, üretilen ve kitleselleştirilen eğlence pratikleriyle birlikte ortaya çıkmıştır. Bu endüstrileşme amacı içinde sınırlandırmayı, sınıflandırmayı ve kalıplaştırmayı kapsayan, ürettiğini tüketmesi amacıyla hareket edip tüketime yönlendiriciliği olan bir endüstridir. Fakat bunu yaparken az önce bahsettiğimiz gibi sistemin dışına çıkışı engelleyen ve aynı zamanda modern hayatın stresinden kaçan bireyleri sakinleştiren bir eylemde bulunur. Bireylerin ise eğlenirken bir araya gelmelerini sağlamanın yolu eğlence dediğimiz olgunun bir endüstri haline getirilmesidir. Bireylerin sürekli olarak eğlenceye yönelmeleri güçtür, bu açıdan eğlence bireye gider, bireye yönelir. (Şener, 2016: 53-54). Bir araya gelen bireyin eğlence pratiklerini deneyimlemesini ve yeni pratikler yaratmasına ön ayak olan bu yönlendirici mekanizma, bireyi kendisinin hakim olduğu ve istediği zaman gözetleyebileceği sistemin içerisinde tutmaya gayret gösterir. Yeni eğlence pratiklerinin oluşumu ve deneyimlenmesi yine sistem temelli meydana gelerek denetime tabi olmaktadır.

Dolayısıyla bir araya gelerek boş zamanın değerlendirilmesi ve eğlencenin deneyimlenmesi, eylemlerini içeren boş zaman etkinliklerinden uzakta bir yerde konumlanan eğlence endüstrisi, bireyin sonraki adımını ne zaman nerede atacağını söyleyen dayatmacı bir yapıya sahiptir. Yani eğlence odaklı endüstri, bireyin hem boş zamanını değerlendirmeyi hem de onu gözetleyerek sisteme karşı çıkışa sebep olabilecek derin düşüncelere dalmasını önlemeyi düşünen bir yapıya sahiptir (Şener, 2016: 55).

Eğlence endüstrisinin tüm bu sınırlandırma ve yöneltme eylemlerini gerçekleştirirken bunu yapacak yeterli veriye sahip olması gerekir. Eğlence denen olgunun toplumsal dinamikler kapsamında daima şekil değiştiren ve dönüşen bir yapı olduğunu söylemiştik. Denetleyip yönlendiren de bu dinamiklere ayak uydurması açısından gözetim eylemini üstlenmesi gerekmekte ve gözetim nesnelere de sahip olmaktadır. Gözetim eylemi uzun zamandır insanın hayatında var olan bir şeydir. Marx'ta fabrika işçilerinin işlerini yapıp yapmadığının kontrolü, Weber'de bürokrasinin, Foucault'ta disiplin ve iktidar ögesinin temelini oluşturmaktadır. Gözetleme tek başına anlamsız olurken, gözetleme denetlemeyi; gözetlenme ise denetlenebilir olmayı saptayarak denetimin sağlanmasının ön koşulu olarak

karşımıza çıkar. Dolayısıyla gözetleme eyleminin büyüğü yanını keşfetmek eğlence odaklı endüstriye düşer ve bu endüstri gözetlemeyi pazar haline getirir ve topluma ve onun kitlelerine bunu satmaya çalışır (Şener, 2016: 56-58). Foucault'ya (1992: 220) göre gözetim, hem üretim araçlarının bir iç mekanizması, hem de disiplinsel iktidarın bir dışlisi olduğu ölçüde, determinist bir ekonomik araç haline gelir. Dolayısıyla ulaştığımız şey gözetimin, gözetlenmenin ya da denetimin ekonomik işlemci merkezli olması ve bu amaçla gerçekleştirilmesi mevzusudur.

Gözetim/gözetleme eyleminin bir nesnesi/aygıtı olması elzemdir. Çünkü iktidar mekanizmasının görünür olması merak duygusunun tatminini sağlayacaktır. Gözetleme her ne kadar iktidara sahip olmayı gerektirse de ya da gözetleyen olana bir iktidar görevi yüklese de bu açıdan risk altındadır. Çünkü gücünü görünmezliğinden alan gözetleyen, görünür hale geldiğinde gücü azalır ve sarsılır. Dolayısıyla görünmez olanın görünür olması büyüğü bozar (Şener, 2016: 59). İktidar üzerindeki merak yok olduğunda denetim gücünden yoksun bir erk ortaya çıkacaktır. Görünmeden görmek, gücü elinde bulundurmak için önemlidir. Merak uyandırmak her zaman o nesneye bir üstünlük atfedecektir. Dolayısıyla iktidarlar bu merak duygusunu sürdürerek ve metalaştırarak kitlelere satma uğraşında olmak isterler ve ekonomik bir amaç ortaya koyarlar.

Gözetim nesnesi olarak günümüzde değişen eğlence kültürü bağlamında sosyal ağları ve televizyonu ele alabiliriz. Televizyon ve eğlence üzerine önceki bölümde konuşmuştuk. Burada ise gözetleme için bir araç olarak kullanımı açısından değerlendirmek gerekiyor. Televizyon programcıları, televizyonun doğasına uygun olan eğlence ile bireylerde merak uyandıran gözetlemeyi bir araya getiren programları ortaya çıkarmıştır. Eğlence programları, gözetlemeyi içerirken gerçeklik algısının da karşılandığı eğlence içerikleri olarak kabul edilmektedir. Bu programlar ile ev içinde mahrem ve kutsal alanlar birer kamusal alana dönüşmüştür. Bu gözetleme ve gözetlenme kabul edilmiştir ve gözetlenen teşhirci, gözetleyen ise röntgenci halinden memnundur (Şener, 2016: 63-65).

Sosyal ağlar ve daha özelde sosyal medya kurgusallığında ortaya çıkan gözetim mahremiyet, aleniyet ve teşhir kavramlarını tartışmayı gerektiriyor. Eğlence aracı olan

sosyal ağlar işteş gözetlemenin ön koşulu olmuştur. Bu gözetleme türü karşılıklılık ve gönüllülük esasına dayanır. İçinde bulunduğumuz toplumda birey medya merkezli teşhir ile gözetlenme, beğenilme ve onaylanma arzusu içerisine girer. Artık herkesin herkesi izlediği bir gözetim toplumu içerisindeyiz (Aydın, 2020: 2589). Yani, sosyal ağlar bireye hem gözetlenen hem de gözetleyen olmanın hazzını yaşatır. Kişi kendisini eğlence pratikleri üzerinden teşhir ederek var eder, bu varlığın ön koşulu ise karşıdakini tanıyabilmesidir, bu tanışıklık da ancak gözetleme ile olur (Şener, 2016: 66). Eğlence ile harmanlanan gözetim, gözetlenmek, teşhir ya da mahremiyetin ihlali önceki zamandan bağımsız artık rahatsızlık veren bir durumdan arzu edilen bir duruma geçmiştir.

Panoptik modelde iktidar mekanizması istenmeyen, zorunlu ve yorucu bir gözetleme hali içerisinde olmuştur. Fakat günümüze geldiğimizde panoptik modeldeki gözetleyen ve gözetlenenin bilinmezliği yerini sosyal medyadaki herkesin birbirini gözetlediği yeni panoptikona bırakmıştır. Gözetim ve gözetlenme normalleştirilirken mahremiyet kaygısı ortadan kalkmış, görünür olma uğruna kamusal olanın tüketimiyle karşı karşıya kalmaktayız. Chomsky'nin deyişiyle 'rızanın imalatı'na olanak sağlayan bir sosyal ağlar düzeni var olmuştur. Araçsal aklın oluşumu ve kullanılmasıyla tek boyutlu insanın yaratılması, eğlence üzerinden iktidar için gözetleme aracı sunulmaktadır (Aydın, 2020: 2579-89). Dolayısıyla bu durum, toplumun kör kütük eğlenmesini, derin düşüncelere dalmamasını, tek boyutlu eğlenceyi deneyimlemesini amaçlamaktadır.

Modern yaşamın, gösteri toplumu içinde hem maddi hem de manevi açıdan kapitalist zihniyetin denetimi altında olduğu öne sürülebilir. Günlük yaşam, tüketim odaklı bir modele doğru hegemonik ideoloji tarafından yönlendirilmektedir ve kapitalist sistem, toplumu disipline etmek için gösteri ve tüketim üzerine inşa edilmiş bir yapıyı benimseyerek bireyleri gönüllü itaatin, köleliğin ve uyumun öznesi haline getirir. Para, şıklık, şöhret ve başarı gibi temel hedeflere dayanan gösteri toplumu, kitle iletişim araçları aracılığıyla bu unsurların yayılmasını ve benimsetilmesini sağlar; medya araçları, sadece basit araçlar değil, aksine gösterinin bütünsel yapısına katkıda bulunan araçlar olarak değerlendirilmelidir (Aydın, 2020: 2580-84). Gözetim toplumunun gösteri toplumu halinde

ana teması eğlence, gösteriş, var olma ve onaylanmadır.

Gösteriş yapmak gözetlenme sistemine giriştir. Gösteri toplumunda görünür olmak tehlike arz eder. Kullanıcıların eğlence pratikleri sistem için bir veridir, pazarlama için önem arz eder. İktidar mekanizması eğlence üzerinden değişen dinamiklerle bireyi sisteme dahil eder, mahremiyeti ortadan kaldırır. Başkaları bireyin özel hayatını eğlence için kolaylıkla kullanabilir. Bireyin o anda hissettikleri gözetleyen ve eğlenenler için pek de değerli değildir (Niedzviecki, 2010: 48). Dolayısıyla eğlenen bireyin sosyal medyadaki görünürlüğü, iktidarı heveslendirmekle kalmaz, otoritesine ve denetim için gerekli olan gücüne güç katar.

Sosyal medya, gözetim olgusunu derinleştiren ve genişleten bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplum, adeta bir sanal panoptikona dönüşmüş; bireylerin paylaştıkları eğlence pratikleri de bu dijital gözetim sistemine entegre olmuştur. Michel Foucault'nun kavramsallaştırdığı "panoptikon" modelinde, toplumdaki bireylerin kendilerini gözetleyen güçleri göremediği, ancak sürekli izlendikleri duygusunu taşıdığı "dev kule" metaforu, sosyal medyada da benzer bir şekilde işleyebilir. Sosyal medya, bireylerin paylaşımları aracılığıyla kendilerini izlemeye ve gözetlemeye açtıkları bir platform haline gelmiştir. Çevrimiçi olan herkes aynı zamanda gören ve görünen olurken, bazen de Bentham'ın panoptikonunda olduğu gibi gözetleyen gözetlenen için görünmez olmaya devam etmektedir fakat görünürlük her zaman kalıcıdır (Aydın, 2020: 2580-86). Dolayısıyla yöneten ya da gözetleyen için sosyal ağlar eğlence pratiklerini deneyimleyen bireyin ve pratiklerinin dönüşümüne dair verileri toplayıp analiz etmek, gerektiği yerde bir denetim aracı olarak kullanmaktır. Birey eğlenirken dünyanın büyüüne kapılıp kendisini tehlikeli bir teşhirin içine atarak aleni bir şekilde sistemin kollarında sallanmaktadır. Sonuçta hem eğlenen hem de eğlenceyi tesis eden için keyifler yerindedir. Bir yandan tüketen diğer yandan tüketime dayanan bir sürdürülebilirlik vardır. Dolayısıyla eğlencenin daima aynı kalması mümkün değildir. Dönüşüm şart, çekici olması mühim ve en önemlisi de tüketilmesi elzemdir.

Gözetim olgusu, yöneticinin kendi hegemonyasını kurup güç elde etmek ve bu gücü korumak amacıyla kurulan araçsal bir süreç olarak ele alınır. Fakat iktidar, günümüzde küresel anlamda bir kontrol elde ederken, denetimi “eğlence” üzerinden yürütmektedir. Postmodern zamandaki hazcılığa dayalı yeni tüketim biçiminin postmodern kültürde akılcılık yerine arzu, haz ve eğlencenin öneminin arttığı belirtilebilir. Görünür olmayı, eğlencenin merkezine koyan postmodernizm, gözetim olgusunda yaşanan değişimi toplum için kolaylaştırmıştır (Bitirim, 2017: 47-54). Hazcılık, arzu ve eğlence üzerinden kurulan postmodern dönemde yeni kimlikler kurulmakta, bu kimliklerin kurulmasında ise görünür olmanın bir tür iyi hali önemsenmektedir.

Gözetime tabi olan toplumlarda özel hayatın gizliliği bir tür risk altındadır ve denetime maruz bırakmak isteyen iktidar için bu gizlilik ulaşılacak istenen bir şeydir. İktidarın görünmeden gözetleme ve bilme isteği veri bankacılığı aracılığıyla bireylerin yaşantısının her anından bir şeyler alınıp denetlenmesiyle tatmin edilmektedir. İki tür gözetimle karşı karşıyayız; katı olan devlet gözetimi zor kullanma ile sistemden sapmayı engellerken, akışkan olan kapitalist gözetim bireyleri elde ettiği verilere dayanarak cezbeder ve yönlendirir. Gözetim araçları artık eğlence araçları halini almıştır. Günümüz yaşantısında eğlence araçlarıyla eğlenceli bir hal alan denetime gönüllü bireyler katılmakta ve denetimin gerçekleşmesi kolaylaşmaktadır. Artık herkes kendi ünlüsünü gözetlemekte aynı zamanda gönüllü olarak gözetlenmeye maruz kalmaktadır ve çevresinin sıradan ünlüsü haline gelmiştir (Çığ, 2016:101; Bitirim, 2017: 55-62). Toplumsal bağlamda birey eğlenirken bunu geleneksel anlamda çok fazla görünmeden yapabilmekteydi ve böylelikle sistemin çevresinden dolaşabilirdi. Fakat günümüzde “influencer” olma çabası içine girip sıradan ünlü olmak ve eğlencesini sunmak isteyen sistemin içinde gözetlendiğini biliyor ama aynı zamanda farkında olmasa da denetlenip sistemsal olarak belirlenen yoldan ilerlemesi için yönlendiriliyor. Dolayısıyla günümüzde bu yeni eğlence kültürü bireyin sisteme karşı taviz vermesini, sisteme tabi olmasını ve hatta rıza göstermesini sağlamıştır.

Geleneksel eğlence biçimlerinde karşılıklı atışmalar, oyunlar, danslar vb. birçok bireyler arası etkileşimli içerikler vardır. Fakat şimdiye bakacak olursak eğlencenin

deneyimlenmesi için satın alma eylemini gerçekleştirmesi gerekmektedir. Kredi kartı kullanımı ve satın alma eylemleri ile elde edilen veriler “süper panoptikon” ile sonuçlanmıştır. Panoptikonda görünmeden gözetim ve gözetlenmeye karşı isteksizliğin yerini süper panoptikonda veri kaynağı olan gözetlenenlerin rızaya dayalı bir durumu yer almıştır. Bauman’a göre veri tabanlarından elde edilen verilerle kredi verilmeye değer olduğumuz anlaşılır. Bu durum ise eğlence alanına giriş için gerekli olan izni bizlere sunar. Veri tabanlarında ne kadar çok bilgi varsa birey eğlence alanında o kadar çok hareket alanına sahip olur (Bauman, 2018: 64-65). Veri tabanlarına girmek için ise birey hareketli olmak zorunda, yeni eğlence deneyimlerine sahip olma arzusunda ve bununla vakit geçirme arzusu içerisine girer. Yani tepede direkte duran kameranın önünde dans eder ki, böylelikle birey eğlence endüstrisinin o inanılmaz olanaklarına ulaşsın ve radarına girebilsin. Aksi takdirde ünlü olmak hayal olacaktır. Birey ünlü olmak, görünür olmak için eğlence kültürünü dönüştürür, dönüştürürken kendi istek ve beğenilerini sunma çabasına girer.

Sosyal medya davranışları, önemli ve beğenilen biri gibi görünme isteğiyle şekillenmektedir. Ancak, bu davranışlar manipülasyona açık olup, bireylerin gerçeklik ile kurgu arasındaki çizgiyi bulanıklaştırabileceği ve manipüle edilebileceği düşünülmektedir. Anonim kalma ihtiyacı ise sadece felsefi değil, siyasi ve ideolojik nedenlerle de açıklanabilir. Sosyal medya, bireylere küresel gelişmeleri takip etme imkanı sunarken, paylaşımlar genellikle teşhir ve tüketimle ilişkilidir (Uyanık, 2013). Anonim kalma ve teşhir edilme arasında yine bu bağlamda keskin sınırlar vardır. İdeolojik olarak ele alınan anonim kalma isteğinin arkasında toplumsal olarak çekinceler mevcuttur. Yani eğlence pratiklerinin, tüketim şeklinin benimsenmemesi ve onaylanmaması korkusu bireyi bir tür denetimden yoksun eğlence deneyimine yönlendiriyor. Diğer tarafta ise bireyin fiziksel görünümünün teşhirinden ziyade eğlence kültürü, arzusu ya da pratikleri teşhir ediliyor. Dolayısıyla gözetlenen şey denetleniyor, denetlenen olan ise bireye uyarlanıp piyasaya sunuluyor. Eğlencedeki dönüşüm ise birey merkezli değil de sistem merkezli oluyor.

İşteş gözetleme, gözetleyen ile gözetlemeye maruz kalan arasında karşılıklı bir etkileşim süreci olarak tanımlanabilir. Bu dinamik, bireylerin sadece eğlenmekle

kalmadığını, aynı zamanda başkalarının eğlence pratiklerini de gözetleme ihtiyacı duyduğunu ortaya koymaktadır. Teşhir olgusu, bu bağlamda, toplumsal yapıyı giderek daha fazla dönüştüren bir unsur haline gelmiştir. Birey hem onaylama hem de onaylanma arzusuyla, ötekinin eğlencesini izlemek ve sosyal çevresindeki sıradan kişileri birer "ünlü" olarak gözlemlemek istemektedir. Bu işleyiş, bireylerin hiç olmadığı kadar "sanal yaratıklar" haline geldiği ve bu sanal dünyadan beslendiği bir durumu ifade etmektedir. Günümüzde bireyler, tıklanma ve izlenme oranları ile ölçülen sanal bir toplumun parçası olarak varlıklarını sürdürmekte, bu sayısal göstergelerle tanımlanan bir sosyal gerçeklik içinde yaşamaktadırlar. Dolayısıyla, modern toplumun dijitalleşen yüzü, bireyler arası gözetim ilişkilerini güçlendirirken, aynı zamanda bireyin kendisini teşhir etme ve gözetim altına alma süreçlerini de yeniden şekillendirmektedir. Dolayısıyla böyle bir sistemde, eğlence pratiklerini deşifre ederek, farklı eğlence deneyimlerine sahip olarak fark edilip ödüllendirileceğini sanan bireyler mevcuttur (Niedzwiecki, 2010: 65). Böyle bir sistem içerisinde sahte olan seçim özgürlüğünden beslenen eğlenceli insan, sisteme başkaldırı gücünün sahibi olabileceğini düşünür fakat aslında olan şey sisteme tamamen entegre olma durumudur. Diğer bir deyişle sistem içerisinde kullanılan eğlence araçları eğlenceye katılan bireyi zararlı düşüncelerden arındırmış bir duruma getirmektedir. Buna da modern insanın “yönlendirilmiş bilinci” diyebiliriz (Swingewood, 1996: 35). Swingewood bu duruma Trotsky sinemasına değinerek örnek verir. Bu sinemada eğlence içeriklerinin sunulmasının yanında çeşitli propagandalar da yapılmaktadır. Ekonomik, eğitsel, siyasi propagandaların yapılması değişen ve dönüşen eğlence ile birlikte asıl yapılmak istenene varıyor: Eğlence değişir ama birey değişmez, daima tüketir, tükettikçe var olur. Adorno’ya (1996: 26) göre tüm bu durum şu şekilde özetlenebilir: “Kültür sanayinin tüketiciler üzerindeki tasarrufu eğlence vasıtasıyla dolayımaktadır; dolaysız, yalın bir dikta ile değil.”

Burada bahsettiğimiz eğlencenin yeni bir kültüre haiz olması, bireyi dönüştürürken bunu yapacak bir alan olarak boş zamanı kullandığını belirtmiştik. Boş zaman bizim için bu anlamda eğlenceyi deneyimleyebileceğimiz bir alan olurken, iktidar yapıları için aleni bir av sahasıdır ve ayrıca bireysel olduğu kadar daima ideolojik bir boyuta da sahip olarak karşımıza çıkar (Aytaç, 2004: 115). Dolayısıyla eğlencenin buradaki dönüşümü bu ideolojik

boyut kapsamında olacağından boş zamanın hür iradeyle birey tarafından eğlenirken yönetilmesi ve yaşanması hayal ürünü olmaktadır.

Hakim olan yönetici iktidarlar bir taraftan ideolojik aygıtlar ile bireyi her zaman denetleyebileceği bir alan yaratır, diğer yandan ise bireyin spontane eğlenebildiği boş vakti denetlemeye ve disipline etmeye uğraşır. İlk alandan kaçmak isteyenler eğlenceye doğru yönelirler ve bu eğlencenin getirisi ise eğlencenin pek de deneyimlenemediği sanayi toplumunun bireyden alıp götürdükleridir. Ve Bundan dolayı eğlenen birey manipüle edilmeye daha yatkın olarak “seçmeci ilgi” yetilerinde kayba uğrar (Aytaç, 2004: 124). Denetleyenin ulaşmak istediği nokta da tam olarak budur, eğlenen bireyin seçimlerine göre değil ona verilene göre hareket etmesidir. Yani birey çeşitli eğlence içerikleri arasında kaybolduğunu zannederken bu çeşitliliğin dışardan sağlandığını bilmez ya da umursamaz. Geleneksel yapıda sınırlı sayıda ve kültürle etkileşimli eğlencelerin yerine modern zamanda her gün yeni birtakım eğlence içeriğinin ortaya çıkışı ve bireye dayatılması söz konusu olmaktadır.

İktidarların boş zamana hakim olma isteği bu zaman içerisinde meydana gelen eylemlerin birey üzerindeki etkisinden faydalanma isteğine dayanmaktadır. Dolayısıyla eğlence olgusu siyasallaşma yoluna gitmiştir. Roma’da gladyatör savaşlarının eğlencelik işlevleri imparatorun siyasi gücünü ve otoritesini güçlendirirken, günümüzde şaşılaştıran ailelerin statülerinin güçlü olduğu vurgusuna yönelik amaçlar taşımaktadır. 1970’li yıllardan sonra popüler kültür ürünü olarak arabesk müziğinin ortaya çıkışı kitleler tarafından daha çok beğenilirken, müziğin etkisinin artmasıyla siyasi gözün ilgisini çekmiştir. 1980 ve sonrasında siyasi propagandalarda arabesk müziğin kullanımı eğlencenin siyasallaşmasına örnek olmuştur. Bu dönemden sonra eğlence endüstrisi kapitalist yetkinin kontrolü altında olmasıyla birlikte siyasi yetkinin de kontrol etmek istediği bir endüstriye dönüşmüştür.

Türkiye’de eğlence kültürü üzerinden oluşturulan ideolojik tanımlamalar haberleşmeden iletişime, siyasi kararlardan ekonomik düzenlemelere, kimliklerin tasnifinden propagandaya ve daha birçok alana nüfuz etmiştir. Bundan dolayıdır ki siyasi

yetki karar alma ve ikna etme amaçları için eğlence kültürünü bir araç olarak kullanmıştır. Dolayısıyla Türkiye’deki eğlencenin tesir alanı genç, çocuk, yaşlı demeden her alana doğru genişletilmiştir (Tamçelik, 2016: 1150). Özellikle 2000’li yıllardan sonra Türkiye’deki siyasi hayatın köklü değişimlere sahne olması, eğlence kültürünün de muhafazakarlaşma yoluna girmesine neden olmuştur. Bu süreçte eğlence, bireylerin pasifize edilmesi ve toplumsal davranışlarının kontrol altına alınması amacıyla bir araç olarak kullanılmıştır. Bireyler, hangi eğlence biçimlerine katılacakları ve bu deneyimler aracılığıyla neyi, nasıl düşünecekleri konusunda dolaylı yoldan bir yönlendirmeye tabi tutulmuşlardır. Eğlence kültürünün bu dönüşümü hem politik hem de ideolojik anlamda bireylerin düşünsel dünyasının şekillendirilmesine yönelik bir strateji olarak değerlendirilebilir.

Osmanlı Tarihi, geleneksel yapısı ve İslam Kültürü, günümüzde eğlence kültüründeki çeşitli unsurlarla birlikte iktidar tarafından halka benimsetilmeye çalışılmaktadır. TRT ve ATV gibi televizyon kanallarında Osmanlı İmparatorluğu’nu konu alan dizilerin artması, iktidarın kendi ideolojik yaklaşımlarını topluma yansıtmaya amacının bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bu diziler aracılığıyla geçmişe ait geleneksel ve dini değerler, eğlence sektörü üzerinden izleyiciye aktarılmakta ve bu süreç muhafazakârlaşmanın bir aracı haline gelmektedir.

Öte yandan, Yeşilçam sinemasının içeriklerinin İslami değerlere uyumlu olmaması ve geçmişteki özgürlükçü eğlence anlayışı, günümüzde Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) tarafından uygulanan katı sansür politikaları ile yeniden şekillendirilmektedir. Sigara, alkol kullanımı, duygusal yakınlaşma sahneleri gibi unsurların sıkı bir şekilde sansürlenmesi, eğlence içeriklerinin muhafazakâr değerlere uygun hale getirilmesine yönelik bir çabanın parçasıdır. Bu sansür uygulamaları, Türkiye’deki televizyon programlarının ve dizilerin içeriğinde belirgin bir değişim yaratmış ve daha muhafazakâr bir eğilim oluşturmuştur.

Buna ek olarak, Netflix, Youtube gibi dijital platformların RTÜK tarafından denetim altına alınmak istenmesi ve Türkiye’de bu platformların yerel ofisler açmalarının zorunlu hale getirilmesi, hükümetin eğlence içeriklerine yönelik müdahalesinin dijital dünyaya da

taşındığını göstermektedir. Bu adımlar, iktidarın eğlence kültürü üzerindeki kontrolünü genişlettiğini ve topluma belirli bir ideolojik çerçevede sunulan eğlence içeriklerini ön planda tuttuğunu ifade etmektedir.

Yeşilçam sinemasındaki duygusal içeriklerin günümüz televizyon dizilerinde yer bulması neredeyse imkansız hale gelmiştir. Bu durum, çağdaş dizi ve televizyon sektöründe ciddi bir kaygı oluşturmamaktadır; zira toplumsal talep de bu yönde şekillenmemektedir. Bunun temel nedenlerinden biri, sanal ortamların ve dijital eğlence platformlarının denetiminin büyük ölçüde siyasi otoritelerden ziyade kapitalist düzenin kontrolünde olmasıdır. Kapitalist sistemde, "izleyicinin talep ettiği içeriği sunmak" temel ilke olarak kabul edilirken; geleneksel televizyon kanallarında ise muhafazakar iktidar, "kültürümde, dinimde ne varsa, neye izin veriliyorsa, benim düşüncelerimi yansıtan içeriklere izin veririm" anlayışıyla hareket etmektedir. Dolayısıyla eğlence kültürü yalnızca içeriklerin satışıyla değil, aynı zamanda ideolojik mesajların iletimiyle de yakından ilişkilidir.

Diğer taraftan muhalif söylemin de eğlence üzerinden gitmek istediği bir nokta karşımıza çıkıyor. İktidar yanlısı sosyal medyada hakim söylemin “ötekinin zulmü”, muhalif söylemin ise “gericiliğin azabı” şeklindeki tanımlamaları, eğlence üzerinden toplumsal tahayyülün yorumlanmasıdır (Tamçelik, 2014: 39). İktidar eskiyle olan bağı güçlendirmek, geleneksel eğlence içeriklerini sürdürmek isterken; muhalif söylem eskide olanın eskide kalması taraftarıdır. Türkiye’deki muhalif söylem ve sistem içindeki aktörler dönüşümden yana olarak bazı söylemlerde bulunup ona göre aksiyon almaktadırlar.

Eğlencenin siyasallaşmasından ziyade, kültür endüstrisinde eğlencenin rolü ve iktidarların eğlenceyi nasıl kullanıp dönüştürdüğüne odaklanmak daha önemli bir hale gelmiştir. Bu endüstri eğlenceyi bir ideolojik aygıt olarak kullanabilir, ki çoğu zaman böyledir. Eğlencenin gerçekleşme ve sunum alanı olarak ise asıl ideolojik aygıt olan kitle iletişim araçları önemli rol oynar. Bu endüstriye ne kadar yaklaşırsak, eğlence üzerinden bizlere doğrudan bir tahakküm yerine dolaylı bir ideolojik tahakküm uygulanmak istenir. Yani, güçlü olan ideolojiler rızaya dayalı olarak kurulanlardır. Gizli olan gözetmene karşı direnme ihtiyacı ortaya çıkmaz. Eğlence bu durumda kültür endüstrisince ciddi söylemler

arasına sıkıştırılarak üretilir ve uygulanır, buna bağlı olarak kitlelerce eleştirilmeye mahal verilmez (Bilsin, 2007: 168-196). Kitlelerin eleştirdiği şey eğlencenin varlığı meselesi olacaktır, nasıl ve nerede meydana geldiği değil. Yeter ki var olsun ve ben onu deneyimlerim. Çünkü kendini eğlenceye unutmak isteyenler için eğlence, bir iradeyi ortaya çıkarır (Adorno & Horkheimer, 1996: 33). Bu da kitlelerin zihinsel ve ruhsal dengelerini korumalarına yardımcı olur.

Birey bunu yaparken kitleler ile hareket eder. Oluşturulan bu iradede birey çoğu zaman başkaları tarafından onaylanmadıkça ya da sanal ortamda başkalarına rast gelmedikçe kendi yaşam deneyimlerine bile inanmaz (Mills, 1974: 437). Kitlesel hareket, eğlence açısından büyük bir öneme sahiptir. Eğlencenin sosyalliği çerçevesinde deneyimlenmesi, iktidar için kolay bir denetim alanı yaratmaktadır. Modern zamanlarda eğlencenin bireysel olarak daha çok deneyimlendiğini söylesek de aslında gerçek anlamını kitlesel bağlamda bulmaktadır.

Son olarak eğlence üzerinde ülkelerin güç savaşı bağlamında nasıl kontrollü ve yasakçı oldukları üzerine bir örnek verelim. ABD Senatosu, Çin kökenli sosyal medya uygulaması olan TikTok'un ulusal güvenlik riski oluşturabileceği endişesiyle ülkede yasaklanmasını öngören bir yasa tasarısını onayladı. Başkan Joe Biden'in bu tasarımı imzalamasıyla birlikte, ByteDance'in ABD'li yatırımcılara şirketin hisselerini satması için dokuz aylık bir süre tanınacak. Ancak TikTok, bu sürece itiraz etmeye hazırlanıyor (ABD'nin TikTok'u yasaklama girişimi ne anlama geliyor?, 2024).

Daha önce bu tür yasaklama girişimleri, ABD Anayasası'nın Birinci Değişikliği'nin ifade özgürlüğüne ilişkin hükümleri nedeniyle engellenmişti. Yasaya karşı çıkanlar, bu adımın kullanıcıların ifade özgürlüğünü kısıtladığını ve platformun önemli bir iletişim aracı olduğunu savunuyor. TikTok, dünya genelinde, diğer mecraların kısıtladığı konularda bile seslerin duyulmasını sağlıyor.

Bu yasağın, iş kaybı, teknoloji endüstrisine zarar ve alternatif platformlara geçiş gibi istenmeyen sonuçlara yol açabileceği öngörülüyor. Ayrıca, ABD'nin TikTok'u yasaklama

girişimi, Çin'in siber egemenlik fikrini destekleyen diğer otoriter rejimlerin pozisyonunu güçlendirebilir. Çin, 2000'lerin başından beri siber egemenlik fikrini savunarak her devletin kendi internet politikasını belirleme hakkını vurguluyor. Batılı ülkeler ve internet aktivistleri ise evrensel değerlerin önemine vurgu yaparak ABD'nin küresel internet modelini destekliyorlardı. Ancak, ABD'nin TikTok yasağı gibi adımları, küresel internet modeline olan desteği zayıflatıyor gibi görünüyor. Bu durum, ABD'nin diğer ülkelerin internet politikaları üzerindeki etkisini azaltabilir ve internet özgürlüğü mücadelesinde önemli bir oyuncunun devre dışı kalmasına neden olabilir.

Buradan anlaşılacağı gibi eğlencenin sosyal medya üzerinden ortaya çıkması devletlerin kitlelere hakim olma ve kitlelerden veri toplama uğraşlarını gösteriyor. Ülkemizde de TikTok üzerinden oldukça tartışmalı konular gündeme gelmişti. Eğlencenin muhafazakârlaşmasının etkisinin yanında entelektüel çevreden TikTok kullanıcılarının bilinçsizliği ve görgüsüzlüğüne vurgu yapılmış, dindar kesim tarafından da dini gelenek ve kültüre aykırı hareketlerin sunum alanı olduğu konusu öne atılarak bazı endişeler dile getirilmişti.

Güçlü devletlerin bu tarz uygulamalarla bireylerin verilerine, tüketim alışkanlıklarına, eğlence tarzlarına dair ulaştıkları verilerle eğlence üzerinden toplumsal bir denetim oluşturulması hedefleniyor. Günümüzde ise sosyal medya üzerinden Çin ve ABD arasında bir soğuk savaşın sürdüğü aşikardır. Bunun, eğlence olgusu üzerinde daha ne kadar dönüşüme neden olacağını sonraki yıllarda göreceğiz.

2. Üniversite Festivalleri Bağlamında Eğlence Olgusuna Bakış

Her eğitim öğretim dönemi sonunda, bir araya gelme, okula ve arkadaşlara veda etme ve dönemin stres ve baskısını üzerimizden atma amacıyla çeşitli eğlence pratikleri düzenlenir. Bu tür etkinlikler genellikle "fest" olarak adlandırılan festivaller çerçevesinde gerçekleştirilir ve özellikle öğrencilerin ilgisini çeker. Sosyal bireyler, bu tür etkinliklere katılmaktan keyif alır ve bu deneyimi yaşamak son derece memnuniyet vericidir. Eğlence kültürü bağlamında oluşturulan festivaller daha çok genç nüfusa hitap ederek bireyin okul

hayatındaki stres ve geleceğe yönelik kaygısından uzaklaşması için bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Festival sözcüğü TDK (2023) sözlüğüne “göre düzensiz toplantı, curcuna” anlamlarına gelmektedir. Diğer bir deyişle festivaller, eğlenceli aktiviteler olan ve bazı özel konseptlerin kutlandığı toplumsal refah ve mutluluğu önceleyen eğlence pratikleridir (Sert, 2017: 188).

Tarihsel olarak baktığımızda her toplumun bu anlamda bir kutlama ve eğlenme kültürü var olmuştur. Baharın gelişinin kutlanmasından tarımın kutlanmasına, yağmurun yağışının kutlanmasından çocukların doğumunun kutlanmasına kadar geniş bir yelpazede deneyimlenen ve organize edilen festivaller 21. yüzyılda gençlik kültüründeki ticarileşmeden, yeni bir genç kültürünün oluşmasından kaynaklı genç nüfusun merkezinde olduğu bir organizasyona dönüşmüştür.

Gençlerin festivaller gibi eğlence deneyimlerinde aktif rol almaları farklı kültür, inanç ve geleneklere aykırı durumların yaşanmasına neden olmuş, dolayısıyla genç nüfus yaşlı nüfus ya da iktidar karşılaşması ve gerginlikler meydana gelmiştir. Geçmişten günümüze insanlar boş zaman olgusu içerisinde rahatlamak, eğlenmek ya da stres atmak için birtakım eylemlerde bulunmuşlardır. Günümüzde partiler, festivaller ya da konserler eğlence olgusunun oluşumu için gerekli olan bir araya gelme eylemine ön ayak olarak eğlence pratiklerinin oluşumunu sağlamıştır. Tarihsel olarak, iktidarlar her zaman festivallerin, karnavalların ve halk kutlamalarının düzenlenmesine izin vermiştir. Politikacılar ve yöneticiler, hızlı değişimleri ve uyarlanmış sosyal gerçekleri bu etkinliklerin içine yerleştirerek toplum tarafından daha kolay kabul görmesini amaçlamışlardır. Fakat toplumdaki önemli sosyal krizler, olaylar, kopmalar ve değişimler genellikle festival etkinlikleriyle birlikte gelmiştir (Sert, 2017: 190). Son beş yıllık sürece odaklandığımızda üniversite gençliğinin merkezinde olan festivaller ve konserler organize edilirken bazı sosyal krizler doğmuştur. Özellikle sağ-muhafazakâr görüşlü iktidar cephesinin ve yine gelenekçi yapıya sahip bireylerin bu tarz etkinliklere karşı yasaklama ve kısıtlama içeren hareketleri bu krizi daha fazla körüklemiştir. Bu krizlerin altında yatan ana sebeplerden birisi de seküler gençlik kültürünün muhafazakâr geleneğe karşı duruşu olarak söylenebilir.

Gençlerin boş zaman etkinlikleri, sahip oldukları imkânlarla orantılı olarak farklılık gösterir. Üniversite öğrencileri, gençlik döneminin getirdiği fiziksel ve ruhsal değişimleri yeni tamamlamış veya tamamlamak üzere olan bir aşamadadır. Boş zaman etkinliklerine katılım, gençlerin fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimine katkı sağlar. Özellikle ailelerinden ilk kez ayrılan üniversite öğrencileri için boş zaman etkinlikleri önemlidir. Ülkemizde ise üniversite öğrencileri genellikle boş zamanlarını kitap okuyarak, sinemaya ve tiyatroya giderek, televizyon izleyerek, müzik dinleyerek, internette vakit geçirerek, arkadaşlarıyla sohbet ederek ve alışveriş yaparak değerlendirir. Ancak bu aktivitelerin çoğu pasif niteliktedir ve daha aktif etkinliklere yönelmeleri faydalı olabilir (Gökmen & Şentürk, 2022: 334-335). Tam da bu anda genç bireylerin sosyalleşmesi ve benlik kaygılarından kurtulması için daha çok aktif olabileceği sosyal eğlence organizasyonlarına ihtiyaç duymaktadırlar. Dolayısıyla engellemelere ve kısıtlamalara maruz kalan genç bireyde sosyal kaygı, huzursuzluk ve yalnızlaşma gibi duygular türemektedir. Bu açıdan yeni bir eğlence kültürünün oluşması genç bireylerin aktif olduğu eğlence deneyimlerin varlığı bir açıdan mecburi olmuştur.

Bu anlamda eğlenceyi barındıran kültürün ya da halk kültürünün bireyi ideolojik hedeflere yönlendirmesi iktidar için bir kaygı barındırabilmektedir. Aslında eğlence ciddi olanın dışında kalan, ciddiye alınmayan ama her türlü alanda, dini, ekonomik ve politik alanlarda olan bir olgudur. Bu anlamda eğlenceye giden süreçlerde sınırlar belirsiz ve değişkendir (Özdemir, 20212: 2-4). Bu ciddiyet dışı alanda bireyin eğlenmesi, ideolojik fikirler benimsemesi bir takım yeni politik düşüncelerin ön koşulu olabilmektedir.

Bu açıdan temel olarak eğlence için düşünülen organizasyonlar farklı amaçlar ve eylemler için bir araç olarak kullanılmaktadır. Ciddi olan ve ciddi olmayan arasında meydana gelen eğlence ters dünya bakış açısına sahip olan ciddi alana ait başka aktörler tarafından saldırıya uğrar. Ciddi olanın müdahaleleri ile eğlencenin eğlencelik özelliği sorgulanmakta ve bazı profesyonellerin dikkatini daima bu eğlence odaklı insan topluluğu üzerinde tutmaktadır (Özdemir, 2021: 4-5).

Dönem olarak özellikle 2022 yılının mayıs ayını ele aldığımızda üniversitelerin kapanmaya yaklaşması ve tatil döneminin başlamasıyla birlikte, geleneksel mezuniyet partilerinin ötesinde daha yenilikçi ve eğlenceli organizasyonlara olan ihtiyaç ortaya çıkmıştır. Ülkedeki ekonomik ve politik gerilimler, pandeminin bıraktığı çöküşü içeren ruh hali, öğrencilerin üzerlerinde hissettikleri çeşitli kaygılar ve yeniliklere karşı olan heyecan, eğlence kültürüne yeni ve daha heyecan verici hareketler ve organizasyonlar eklemiştir.

Ancak, bu yeni tür festivallerin, özellikle "colorfest" gibi eğlence organizasyonlarına karşı muhafazakâr tabanlı politik eleştiriler ve kısıtlamalar olduğu görülmektedir. Muhafazakâr ve sağ görüşlü iktidarlar, bu tür organizasyonlara engellemeler getirmiş ve bu da öğrenci-iktidar ilişkisinde yıllarca zaten var olan gerilimi artırmıştır. Bu engellemeler ve kısıtlamalar, yeni eğlence kültürünün dönüşüm aşamasının somut bir örneği olmakla birlikte, çeşitli tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Hakim iktidar mekanizmasının bu tarz eğlencenin mevcut kültüre ve değerlere uymadığı, hatta dini değerlere aykırı olduğu tartışması, bu kısıtlamaların ve engellemelerin asıl nedeni gibi görünmektedir. Diğer yandan, bu organizasyonlara katılacak sanatçıların da bu kısıtlamalara karşı tepkisi artmaktadır. Hakim iktidar mekanizmasına yakın olan muhafazakâr görünümlü seküler sanatçılar, iktidar mekanizmasıyla karşı karşıya gelmemek adına bu yönde bir eleştiri getirmişlerdir. Diğer yandan seküler yaşamı benimsemiş sol görüşlü, iktidara karşı her zaman bir gerilim içerisinde olan sanatçılar ise yenilikçi eğlence pratiklerini benimseyerek bu alanda aktif rol almaktan çekinmemişlerdir. Fakat bu durumda ise iktidarın yönetim mekanizmaları olan valilikler ya da belediyeler aracılığıyla karşıt görüşten saydıkları sanatçıların rol aldığı festivaller, konserler ya da eğlence organizasyonlarına karşı kısıtlamalar ya da yasaklamalar getirilmiştir.

Bu tür festivallerin özellikle doğuda, Fırat Üniversitesi gibi bazı üniversitelerin bünyesinde düzenlenmesi, gençlik için "eğlence" olarak tanımlanırken, bölgenin muhafazakâr eğilimli yapısı tarafından geleneklere, göreneklere ve hakim kültüre ters düştüğü şeklinde eleştirilere ve tepkilere neden olmuştur. "Bu evlatlarımızı elimizden almak için uygulanan bir projedir, gençlere bu etkinliği düzenleyerek yönlendirenlere Allah

basiret, feraset ve maneviyat versin. Çünkü bunlar özünden koptular. Bu ciddi bir faciadır. Bu noktada şuurlanmaları gerekiyor. Ama biz o görüntülerden utanç duyduk" şeklindeki söylemler bölgede faaliyet gösteren STK'lar tarafından söylenerek festivale karşı bir tepki oluşturulmuştur (Fırat Üniversitesinin düzenlediği festivaller tepki çekti, 2022). Bu durum, yeni bir eğlence kültürünün gençlik tarafından deneyimlenmeye çalışılmasını gösterirken, aynı zamanda bu kültürün muhafazakâr politikalar ve kültürlerde olumlu bir yer edinemediğini de göstermektedir.

Bu eğlence kültürüne getirilen sınırlamalar ve engellemeler, üniversite bünyelerinde bir süre devam eden gerilimi artırmıştır. Bu festivallere ilişkin olarak, genel olarak eğlence organizasyonlarına yönelik eleştirilerin kaynağında muhafazakâr görüşlerin getirdiği dini sınırlamalar bulunmaktadır. LGBT, karma cinsiyetli eğlence gibi konular da tartışmaların odağında yer alıyor. Sonuç olarak, eğlencenin yeni bir kültür edinmesi, geleneksel, dini ve politik görüşlere uymadığı iddiaları nedeniyle gecikmiş görünmektedir.

Bu durumun bir de tam karşısında konumlanan, merkezinde yöneticilerin olduğu başka bir boyutu vardır. Siyasi partiler, politik amaçlar doğrultusunda düzenledikleri toplantılar ve etkinliklerle izleyicileri eğlendirir ve ideolojik fikirlerini benimsetir. Bu etkinlikler arasında konserler, gösteriler, genel kurullar, panayırılar, festivaller, ziyafetler, piknikler ve kamp gibi çeşitli etkinlikler bulunur. Özellikle festivaller, geçmişteki sıcak politik konuşmaları içeren basit ve ciddi politik toplantıların yerini almaya başladı. Başka bir deyişle, bu eğlence pratikleri, siyasi kimliklerin oluşmasına yardımcı olan siyasi unsurlardır. Politikacılar, bu yerel kutlamalardan etkili bir şekilde yararlanır ve birçok kez bu yerel geleneksel eğlence aktivitelerini siyasi etkinliklere dönüştürebilirler (Özdemir, 2021: 11-13). Dolayısıyla yeni oluşacak eğlence kültürünün özellikleri hakim ideolojilerin kontrolünde oluşmak zorunda olurken, bu süreçte harcanan zaman ve emeğin değeri son derece önemsenir. Zaten eğlenemeyen genç bireyin, bu yarı kontrol içeren uygulamadan sonra eğlenceyi deneyimlemesi imkansız hale gelmiştir.

3. Eğlencenin Mekânsal Özündeki Değişimleri

Eğlence, modern toplumda kitlesel bir çekim merkezi ve kültür endüstrisinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Kültürel ürünlerin ticarileşmesi eğlence faaliyetlerinin pazar alanı olarak görülmesine ve ekonomik değer kazanmasına olanak sağlamış ve mekânsal anlamda eğlencede değişimlerin yaşanmasına neden olmuştur. Eğlence pratiklerine gösterilen kitlesel rağbet, kültür endüstrisinde eğlence kültürünün profesyonel bir etkinlik ve pazar alanı olarak görülmesine neden olmuştur. Bu bağlamda firmalar eğlence kültürüne yatırımlar yaparak pazar payı elde etmeye başlamıştır. Böylece eğlence olgusu, ticari bir kimliğe bürünerek insanlara mutluluk vadeden tüketim ve haz alanı haline gelmiştir (Kırık & Altun, 2018: 117). Kültür ürünlerin ticarileşmesi dolayısıyla eğlence deneyimlerini ve pratiklerini de metalaştırmaya doğru götüren bir süreci başlatmıştır. Kapitalist sistemin organize ettiği boş zaman diliminin içinde yer alan eğlence pratikleri, yine kültür endüstrisi tarafından pazarlanabilecek bir hale getirilmiştir. Eğlence artık kamusal faydadan çok, ekonomik çıkarlar ve ticari örüntüler bağlamında gelişim göstermektedir. Eğlencenin iş dışı zaman ile ilişkisi bu noktada onun bir pazar değeri taşımasına dayanmaktadır (Tellan, 2016: 148). Bu anlamda eğlence artık bireyin öz denetiminden yoksun bir şekilde biçimlenerek metalaştırılmış ve yeni bir kurguya tabi tutularak tüketicilerinin beğenisine sunulmuştur.

Eğlence pratiklerinin deneyimlenmesi için belirli bir sunum alanına ihtiyaç duyduğunu ifade etmek gerekir. Eğlence pratiklerinin icrası ve deneyimlenmesi, bu bağlamda önemli bir değişim göstermiş ve sunum alanları, günümüzde farklı bir boyut kazanmıştır. Geleneksel kırsal toplumlarda zaman ve mekân kısıtlamalarına tabi olan eğlence faaliyetleri, modern dönemle birlikte bu sınırlamaları aşarak geniş kitleler tarafından paylaşılan bir olgu haline gelmiştir. Bu dönüşüm, eğlencenin toplumsal yapılar üzerindeki etkisini daha da belirgin kılmıştır.

Eğlencenin nerede ve nasıl gerçekleştiği popüler kültürün en önemli unsurlarından biri olmuştur. Popüler kültür eğlenceye yönelik bir kültür olarak karşımıza çıkmaktadır. Popüler kültürün ticarileşmiş eğlence faaliyetlerine odaklanması, eğlencenin sunum alanı olan eğlence mekânlarının yeniden tasarlanmasını ve kurgulanmasını sağlamıştır.

Sanayileşme öncesi kırsal yaşamın gelenekçi eğlence pratikleri ve aristokrat kesimin eğlence pratikleri günümüzde popüler kültürün tüketici istekli mekânları güncellemesiyle eğlence olgusunun sürekliliği sağlanmış olmaktadır (Arık, 2009: 27; Tellan, 2016: 149). Popüler kültür, eğlencenin gelişim göstermesinde ve dönüşmesinde etkili olan bir unsur olarak karşımıza çıkıyor. Günümüzde teknolojik alanın gelişimi, eğlence pratiklerinin, zevk ve beğenilerin başka katılımcılara sunulmasına olanak sağlarken, bu gösteriş ve statü kazanma telaşı ise popüler kültürün çıkarına yönelik işlemektedir. Popüler kültür ya da kültür endüstrisi sahte ihtiyaçlar yaratma amacıyla hareket ederken, sahte ihtiyaçları tüketen bireyler ise tek tipleştirmeye giden bir mekân kurgusuna yön vermektedir. Yani bireyin doğrultusunda değil de popüler kültürün doğrultusunda gelişen bir mekân kurgusu vardır. Bu, ne bireyden tam yalıtılmış bir süreci kapsar ne de bireyin bir öz denetimi altında olan bir kurguyu kapsar. Buradaki süreç tamamen kültür endüstrisinin kendi çıkarına yönelik gelişen bir süreçtir.

Mekân farklı kültürlerin, ideolojilerin, toplumsal süreçlerin ve ekonomik ilişkilerin kurgulandığı ilişkilerin ve iş yapış biçimlerinin çözümlenmesinin yapıldığı alandır. Mekân popüler kültürün ideolojisinin ve eğlenceyi deneyimleyen bireyin kültürünü görünür kılacak olan yerdir. Tellan, eğlence mekânlarını üçe ayırmaktadır; tecimsel (ticari), geçmişten gelen ve alternatif olarak oluşan mekânlar (Tellan, 2016: 142-152):

Tecimsel eğlence mekanları, eğlence materyallerinin süreçleriyle birlikte bir meta gibi pazarlanıp tüketildiği, bireyin keyif alması için tasarlanmış ticari yerlerdir. Popüler kültürün günlük yaşamda belirleyici bir rol oynamasıyla birlikte, bireyler eğlenceyi pasif bir şekilde tüketen kişilerden, tercihlerde bulunan ve eğlence üretim biçimini arz ve talep doğrultusunda şekillendiren aktörlere dönüşmüşlerdir. Bu tarz mekanların günümüzdeki yoğunluğu oldukça fazladır.

İkinci olarak geçmişten gelen eğlence mekânları, ticari karakteristiğinden uzak kalan, eğlenme duygusunun karşılandığı, sözlü kültür ve kişiler arası ilişkilerin sürdürülmeye çalışıldığı doğal bir kamusal alandır. Tarih boyunca bu tarz mekânları ve bu mekanlardaki

bireyleri görmekteyiz. Fakat günümüzde devamlılığını sürdürebilen, sohbet muhabbet ortamının verdiği eğlenceli ortamının olduğu nadir yerler ve adetler vardır.

Üçüncü tür olarak eğlence mekânları olan alternatif mekânlar, geniş kesimlere hitap eden mekânlar dışında ortaya çıkan yerlerdir. Bu mekânlarda ticariliğe ve popüler kültüre bir karşıtlıktan çok, bunlarla bütünleşmiş bir alt kültür arayışına dayanır. Özellikle ergenlik ve gençlik dönemlerinde olan bireylerin yeni kimlik oluşumuna girdikleri, egemen tüketim pratiklerinden kaçıp keşfettikleri mekânlar olarak alternatif alanlar oluşmaktadır.

Belirtildiği gibi popüler kültürün etkin olduğu ve kapitalizmin ticari çıkarının işlediği tecimsel mekânlar bireylerin zevk ve beğenilerinin, eğlence deneyimlerinin sunulduğu mekânlar olarak geniş kitlelere hitap etmektedir. Bu mekânlara örnek olarak günümüzde tüketim katedralleri olarak karşımıza çıkan büyük alışveriş merkezleri gösterilebilir.

Ziyaretçiler buralarda yemek yiyebilir, arkadaşlarıyla buluşabilir, sinema gibi etkinliklere katılabilir veya sadece boş zamanlarını geçirmek için dahi bulunabilirler. Yeter ki buralara gelsinler ve tüketsinler. Alışveriş merkezleri tüketimin yalnızca nesneler üzerinden gerçekleşmeyeceği bunun yanında boş zamanın, sanatın, kültürel etkinliklerin de bir tüketim nesnesi olduğunun önemli bir göstergesi ve sağlayıcısıdır (Güney & Aydoğan, 2013, akt. Tellan, 2016: 148).

Bu mekânlar içinde birey eğlence adı altında oraya içkin olan metayı tüketme gayreti içine girerken üretilen sahte ihtiyaçların da bir tüketicisi olmaktadır. Popüler kültür bireyi sürekli tüketmeye, eğlenmeye, boş zamanını değerlendirmeye yönelik motive etmektedir. Tüketici konumundaki birey, sahte ihtiyaçlarını giderirken hareketli fakat edilgen bir tavırla tüketime dahil olması istenen bir aktördür.

Alışveriş merkezleri başta olmak üzere çeşitli mekanların dönüşümü ile sadece eğlence amacıyla değil ayrıca sosyalleşme amacıyla da kullanılan mekanların varlığı ortaya çıkmıştır. Buna giden süreçte Endüstri Devrimi, kentlerin fiziksel yapısını ve toplumsal dinamiklerini değiştirerek bu tarz yeni mekânların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Alışveriş alışkanlıkları ticari evrimle birlikte alışveriş caddeleri ve mağazalar gibi çeşitli yerlerde gerçekleşmeye başladı. Bu yeni mekânlar, yaşam tarzını ve sosyal etkileşimi dönüştürerek süreci devam ettirdi. Kitlese tüketim alanları, sadece alışveriş değil, aynı

zamanda eğlence, kültür ve sosyal etkileşim için de birer merkez haline geldi (Sungur, 2011: 20-21). Fakat 1990'lardan sonra küresel sermayenin artan ve daha erişilebilir hale gelen hareketliliği, iletişim ve ulaşım olanaklarının gelişimiyle birlikte dünya genelinde markaların ürünlerinin her alışveriş merkezinde bulunmasını sağlayan zincir mağazalar ve alışveriş merkezlerini ortaya çıkardı. Bu merkezler, herkesi hedef alan etkileşimli ve eğlenceli alışveriş deneyimi sunan mekânlara dönüştü (Çetin, 2018: 5). Kamusal alan olarak tanımlanan bu mekanların özünde, üstyapının bir dayatması olan tüketim alışkanlığı ve eğlence çılgınlığı ortaya çıkmıştır. Özellikle kolay erişilebilir olması eğlenceli olanı daha cazip hale getirmiştir. AVM gibi tüketim mekanlarında birey istediği her şeye erişerek tüm gününü burada harcayabilir. Bu mekanlarda eğlenceyi deneyimlemek çok kolaydır. AVM gibi mekanlardaki dikkat çeken ışıklı ve renkli eğlence katına paralel olan yemek katında tüketimin olmaması için hiçbir neden yoktur. Zaman burada boldur, güneş ışığı kısıtlı ve zamanı düşündürecek imgeler yoktur. Eğlenceye karışan birey için eğlenme deneyimi ve eğlencenin tüketimi mekana bağlı olarak artmaktadır. Diğer bir deyişle AVM'lerin hedefi, modern kentli için çekim merkezi olmaktır. İnsanların bir şey satın almasa da orada bulunması, ortama canlılık ve heyecan katar. Bu kalabalık ve hareketli ortamı çekici kılan bir diğer unsur ise "eğlence"dir. Günümüzde alışveriş, modern kentlilerin en çok tercih ettiği eğlenme ve rahatlama yollarından biridir (Şentürk, 2012:72).

Alışveriş merkezleri, kamunun kullanımına açık gibi görünse de aslında belirli sosyal davranış ve aktivitelerin zorunlu hale getirildiği yerlerdir. Bu durum, gerçekte kamusal mekânlarda olduğu gibi eylem özgürlüğünün bulunmadığını gösterir (Çetin, 2018: 15). Bu alanlar, geleneksel kurumlardan farklı olarak toplumsallaşma, birlikte olma, çeşitli zaman geçirme ve eğlence biçimlerinin sergilendiği bir çekim merkezi olarak kapitalin etkisi altındadır (Sungur, 2011: 26). Mekân, ideolojiden veya siyasetten arındırılmış bir bilimsel nesne değildir; her zaman politik ve stratejik bir boyuta sahiptir. Kapitalizm, kendisini sürdürülebilir kılmak için mekâna yerleşir ve mekânı üretir, böylece kendisini değişen koşullar altında sürdürür (Güllüpınar, 2012: 13-14). Dolayısıyla karşımıza çıkan alışveriş merkezleri ideolojik olarak masum bir yapıdan ziyade araçsal/amaçsal özelliği olan toplumsal boyutlu mekanlardır. Bu mekanlarda eğlence dayatılırken, ideolojik altyapı için

de temel atılmaktadır. Bu mekanı tüketen birey benzer mekanlar için istekli ve arzulu olmaktadır. Kararsızlık olduđu zamanlarda her şeyin her yerde ve oldukça cezbedici olması tüketim mekânlarına yönelimi hiç de zorlaştırmıyor.

Sonuç olarak, yeni tüketim mekânları, tüketimi kolaylaştırmak amacıyla bilinçli olarak işlevsel bir şekilde tasarlanmıştır. Bu mekânlar, bireyleri yaşamlarının ötesinde sahip olmaları gereken şeylere yönlendirmek yerine, sadece istedikleri için birçok mal ve hizmet tüketmeye teşvik eder. Aynı zamanda yeme-içme, eğlence vb. farklı olanaklar sunarlar. Ancak bu mekânlar, kapitalizmin varlığını sürdürmesini sağlayan "kapalı sosyal mekânlar" haline gelmiştir (Sungur, 2011: 12). Dolayısıyla bireye boş zaman veren eğlence endüstrisi varlığını sürdürmek isterken bireyi kapalı mekana hapsederek zamansal algıyı yok etmeyi planlar. Böylelikle sınırsız eğlencenin büyümesine kapılan birey tükettikçe eğlenir, eğlendikçe tüketir ve gün sonunda kapitalizm her zaman olduđu gibi stratejik davranmasıyla varlığını daim etmiş olur.

SONUÇ

Bu çalışmanın temel odak noktası, eğlencenin sosyoloji içindeki konumunun incelenmesidir. Zamanla eğlence ve ona bağlı olarak gelişen kültür, toplum içerisinde kendine özgü bir yer edinmiştir. Ancak, bu konu genellikle boş zaman etkinlikleri bağlamında ele alınmıştır. Bu çalışma ile eğlence kavramına daha belirgin bir teorik çerçeve kazandırılması hedeflenmiş ve bu bağlamda eğlence sosyolojisi üzerine bir tartışma yürütülmüştür. Eğlencenin kavramsal analizi, kültürel anlamı ve dönüşümü üzerinden sosyolojik bir tartışma geliştirilmiştir.

Geçmişten günümüze toplumsal dinamiklerde yaşanan değişim ve dönüşümler, eğlence kültürünü de etkilemiştir. Dini, politik ve ekonomik çevrelerde farklı anlamlar kazanan eğlence olgusu, zamanla çeşitli etkenlerle dönüşüme uğramıştır. Günümüzde ise eğlencenin endüstriyel boyutu ön plana çıkarken, geçmişteki eğlence biçimlerinde geleneksel ve sade izler bulmak mümkündür. Eğlencenin, sadece bireye yönelik değil, aynı zamanda kapitalist sisteme, siyasi alana ve inanç boyutuna da bağlı kalarak kültürel bir form alması, zamanla gerçekleşen bir süreç olmuştur.

Eğlence olgusunun toplum tarafından deneyimlenmesi, birey sağlığı açısından önemli bir rol oynamaktadır. Bu deneyimin öznel olması tartışmalı bir konu iken, evrensel bir eğlence anlayışının iyimser bir şekilde kabul edilmesi, eğlenceyi olumlu bir yöne çekmektedir. Ancak, eğlencenin durağan kalması, sıradanlığa yol açmakla kalmayıp, toplumun ihtiyaçlarına cevap vermesini de olanaksız hale getirmektedir. Bu bağlamda, eğlencenin önceki pratiklere göre dönüşüme uğraması, toplumsal ihtiyaçlara uygun bir evrimi sağlayarak, bu gereksinimlere cevap verir.

Eğlence ve eğlence kültürü dönüşüm geçirirken, bireysel istekler ve arzular dikkate alınmakla birlikte, asıl önemli olan eğlencenin tüketilebilir bir forma dönüştürülmesidir. Bu nedenle, eğlence alanının metalaşması ve üretilip tüketilmesi, siyasi ve ekonomik anlamda önemli bir göstergedir. Hayal kurma kapasitesinden yoksun ve tembel birey, kendisine sunulan

sahte eğlenceyi tüketmekten çekinmez. Bu tür eğlenceler cazip görünse de birey için sonradan fark edilecek bir kayba yol açmaktadır. Geleneksel ve sözlü eğlencenin örf ve adetlere göre şekillenmesi, duygusal alana, zevk ve tatmin duygusuna hitap ederken; modern eğlence anlayışında, sahte veya gerçek, kaliteli veya değersiz ne tür eğlence olursa olsun mutlaka tüketilmeli ve ekonomik hareketlilik sağlanmalıdır.

Eğlencenin dönüşümü, bireyden tamamen bağımsız olmasa da sosyolojik perspektifte kontrol ve yönlendirme mekanizmaları bulunmaktadır. Tüketime odaklanmış bireyin gözlemlenmesi ve buna göre ürünlerin piyasaya sunulması, mevcut sistemin devamlılığını sağlamaktadır. Bu nedenle, eğlenceye erişen birey ve eğlenceyi sunan sistemsel unsurlar, mevcut durumdan rahatsız değildir. Sürdürülebilir bir endüstri içerisinde, en çok tüketilen ve arzulanan eğlenceye yönelik stratejilerin titizlikle ve özenle hazırlanması, sürekliliği ve kazancı güvence altına almaktadır.

Eğlence sadece boş zamanları doldurmaya yönelik bir aktivite değil aynı zamanda sosyal, ekonomik ve politik dinamiklerin de yansımasıdır. Modern toplumdaki eğlence uygulamalarının, kapitalist sistemin işleyişi ve bireylerin toplumsal rolü üzerinde derin ve karmaşık etkileri vardır. Eğlence artık sadece iş hayatından kaçmanın bir yolu değil, aynı zamanda kapitalist sistemin bireyleri işe daha bağımlı hale getiren bir mekanizmasıdır. Eğlence, bireylerin sosyal ilişkilerde kendilerini ifade etmelerine olanak sağlarken, aynı zamanda ekonomik sistemin devamı için de işlevsel bir araç haline gelmektedir. Bu nedenle eğlenceyi anlamak, yalnızca bireysel zevk ve tatmin arayışlarının değil, aynı zamanda bu uygulamaların ekonomik ve politik bağlamının da dikkate alınmasını gerektirir. Eğlence endüstrisinin ve katılımcılarının analizi, sosyal değişimleri ve bunların bireysel yaşamlar üzerindeki etkilerini daha iyi anlamamıza yardımcı olur.

Eğlence kültürü, İslam ve Türk toplumu tarihi boyunca önemli dönüşümler geçirmiş ve toplumsal dinamiklerin bir yansıması haline gelmiştir. İslamiyet'in getirdiği dini hassasiyetler, Türklerin Orta Asya'dan Anadolu'ya göçü ve Batılılaşma süreci insanların eğlence anlayışını şekillendirmeye devam etmiştir. Televizyon bu kültürel dönüşümlerin modern yansımalarından

biri haline gelmiş ve insanların eğlence anlayışını derinden etkilemiştir. Televizyonun sosyal hayata olan etkisi, izleyiciyi yönlendirme potansiyeli ve eğlence sektörünün muğlak yapısı, günümüzde eğlence kavramının nasıl algılandığını ve deneyimlendiğini belirlemektedir. Sadece televizyon değil aynı zamanda diğer kitle iletişim araçları ve özellikle sosyal medya üzerinden sunulan eğlencenin dönüşümü ortadadır. Sonuç olarak eğlence kültürü, tarihsel ve toplumsal etkileşimin bir ürünü olarak gelişmeye devam etmekte ve televizyon gibi modern araçlarla yeni boyutlar kazanmaktadır.

Zaman içerisinde Türk toplumunda eğlence pratiklerinde dönüşümler kaçınılmaz olmuştur. Geleneksel eğlence pratikleri, düğün, kına gecesi, mezuniyet partisi gibi organizasyonlar, "cinsiyet belirleme", "baby shower" gibi eğlence etkinlikleri Batılı etkinliklerle birleşerek yeni bir boyut kazanmaktadır. Bu dönüşüm, Debord ve Baudrillard gibi teorisyenlerin kavramsallaştırdığı "gösteri toplumu" ve "gerçeküstü" olgularla örtüşmektedir. Kültür endüstrisinin etkisi altında eğlence, kişisel tatmin ve sosyal etkileşimin ötesine geçerek tüketim ve sergilemeye doğru ilerlemiştir. Kadınların sosyalleşme ve ataerkil yapılara meydan okuma arzusu bu yeni eğlence biçimlerinde önemli bir rol oynadı. Tüm bunlarla birlikte Türk toplumunda eğlence uygulamaları sürekli değişmekte ve modernlik ile gelenek arasında bir denge oluşturarak kişisel ve toplumsal tatmin sağlamaya devam etmektedir. Bu değişim, eğlencenin kişiler arası iletişim ve toplumsal dayanışma aracı olmasının yanı sıra kültürel değerlerin ve toplumsal dinamiklerin bir yansıması olma işlevini de koruyor.

Modern kapitalist sistemin bireysel eğlence davranışlarını gözetlemesi kontrol mekanizmaları daha etkin ve yaygın hale getirmiştir. Eğlence endüstrisinin rolü bireyleri yönlendirmek ve denetlemek, boş zamanlarında tüketici faaliyetleriyle meşgul olduklarında onları sürekli gözetim altında tutmaktır. Sosyal medya ve televizyon gibi araçlar, bireysel mahremiyeti ihlal etmiş, onları gönüllü gözetim öznesi haline getirerek iktidar mekanizmalarına değerli veriler sağlamıştır. Bu bağlamda eğlence artık sadece bir kaçış aracı olmaktan çıkıp, bireylerin sisteme daha fazla entegre olmasını sağlayan bir kontrol mekanizması haline gelmektedir.

Bu kapsamda, günümüzün eğlence uygulamalarının nasıl sanayileştiğini ve metalaştığını kolayca görmekteyiz. Kültür endüstrisinin etkisiyle eğlence artık ticari bir kimlik kazanmış ve tüketicilere sunulan bir ürün haline gelmiştir. Bu süreç, eğlencenin gelişiminin kamu yararından ziyade ekonomik çıkarlar ve iş modelleriyle uyumlu olduğunu göstermektedir. Popüler kültürün etkisiyle eğlence mekânlarında meydana gelen değişimler, kişisel tüketim alışkanlıklarını ve eğlence deneyimlerini de şekillendirmiştir. Ancak bu mekanların aslında kapitalizmin manipülatif çıkarlarına hizmet ettiği ve bireylerin öz kontrollerini kaybetmelerine neden olduğu gerçeği de göz ardı edilmemelidir. Eğlence ve mekan ilişkisi böylece kültür endüstrisinin ideolojisinin etkisiyle sürekli değişen bir yapı oluşturmakta ve bu yapı kapitalizmin varlığını sürdürmeye hizmet etmektedir.

Tüm bu süreçleri göz önünde bulundurduğumuzda, eğlence kültüründeki değişimlerin modern anlamda kendini belirgin şekilde göstermesi yakın bir dönemde olmuştur. İlkel çağlardan postmodern döneme kadar bireylerin toplum içindeki etkileşimi, küreselleşme süreçleri, teknolojik gelişmeler ve siyasi-ideolojik hareketlenmelerle birlikte eğlence, topluma hakim olma ve üzerinde denetim kurma amacıyla bir araç olarak kullanılmıştır. Bu amacın tam anlamıyla ortaya çıkışı, on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren belirgin hale gelmiştir. Eğlence, kültürün bir parçası olmanın ötesinde, toplumsal bir olgu olarak toplumun yönetilmesinde ciddi bir araç haline gelmiş ve bu doğrultuda her dönemin şartlarına göre sürekli bir dönüşüm geçirmiştir.

Eğlence olgusu, boş zaman çalışmaları kapsamında ele alınmaktan ziyade, sosyolojik anlamda derinliğe sahip olması açısından "eğlence sosyolojisi" olarak adlandırabileceğimiz bir alanda kendini göstermelidir. Şu ana kadar yapılan çalışmalara bakıldığında, eğlence olgusunun sosyolojik bağlamda yeterince incelenmediği görülmektedir. Bu çalışmayla, literatüre küçük bir katkı sunmanın yanı sıra, gelecekte yapılacak çalışmalar için bir başlangıç noktası oluşturulabilir. Çalışmanın kapsamı teorik olarak dar olmakla birlikte, bu alanın yani eğlence sosyolojisinin, daha sonra yapılacak kapsamlı araştırmalarla desteklenmesi gereklidir.

Toplumsal grupların ve bireylerin ortak eğlence anlayışlarını, deneyimlerini görmek ve eğlencenin ne ölçüde tatmin sağladığını anlamak için daha kapsamlı çalışmalar yapılması elzemdir. Özellikle, toplumların mutluluk düzeyleri ile siyasi, ekonomik ve dini unsurların eğlence üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmalar, evrensel ya da özgün bir eğlence anlayışının ortaya çıkarılmasına katkıda bulunabilir. Ayrıca, bireylerin yaşam pratikleri, eğlence etkinlikleri ve bu etkinliklere erişimlerinin yönü, eğlence sosyolojisi içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda, eğlence sosyolojisi alanında yapılacak araştırmalar hem bireysel hem de toplumsal düzeyde eğlencenin rolünü daha derinlemesine anlamamızı sağlayacaktır.



KAYNAKÇA

- ABD'nin TikTok'u yasaklama girişimi ne anlama geliyor.* (2024, 14 Mart). DW: <https://www.dw.com/tr/abdnin-tiktoku-yasaklama-giri%C5%9Fimi-ne-anlama-geliyor/a-68526481> adresinden alındı
- Adorno, T. W. (1991). Free Time. İçinde, *The culture industry: Selected Essays on Mass Culture* (s. 162-170). Londra: Routledge.
- Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. (N. Ülner, M. Tüzel, & E. Gen, Çev.) İstanbul: İletişim.
- Adorno, T. W. & Horkheimer, M. (1996). *Aydınlanmanın Diyalektiği II*. (O. Özügül, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği: Felsefi Fragmanlar*. (N. Ülner, & E. Ö. Karadoğan, Çev.). İstanbul: Kabalcı.
- Akçura, G. (2016). Eğlence Tarihimiz. *TRT Akademi*, 1(1), 288-293.
- Alatlı, A. (2016). Hollywood Sinema ve İdiographlar. *TRT Akademi*, 1(1), 256-263.
- Arık, M. B. (2009). İnsan ve Toplumu Bir Arada Düşünmedikçe Popüler Kültürü Tartışamayız. E. Karakoç (Ed.) içinde, *Medya ve Popüler Kültür* (s. 1-30). Konya: Literatürk.
- Arslan, A. (2018). Kültürel Unsurların Organizasyon Şirketleri Tarafından Kullanımı. *Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(14), 347-362.
- Aycan, İ. (1998). İslâm Toplumunda Eğlence Sektörünün Ortaya Çıkışı. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 38, 155-194.

- Aydın, A . (2020). Gösteri Toplumunun Yeni Panoptikonu Olarak Sosyal Medya . *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi* , 9(3) , 2573-2594.
- Aydoğan, F. (2019). *Medya ve Serbest Zaman*. İstanbul: Der Yayınları.
- Aytaç, Ö. (2004). Kapitalizm ve Hegemonya İlişkileri Bağlamında Boş Zaman. *Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(2), 115 - 138.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2013). *Tüketim Toplumu*. (H. Deliceçaylı, & F. Keskin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2018). *Küreselleşme Toplumsal Sonuçları*. (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berber, O. (2009). Türk Kültüründe Eğlence ve Birlik Unsuru Olarak Düğünler. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(10), 1-11.
- Bilsin, A. (2007). *Kültür Endüstrisi Olgusunun Özel Bir Görünümü Olarak Günümüz Türk Toplumunda Eğlencenin İdeolojik Temellendirilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Kamu Yönetimi, Ankara (Türkiye).
- Bitirim, S. B. (2017). Postmodern Kültürde Gözetim Toplumunun Dönüşümü: ‘Panoptikon’dan ‘Sinoptikon’ ve ‘Omniptikon’a. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 8(30), 45-69.
- Blythe, M. & Hassenzahl, M. (2003). The Semantics of Fun: Differentiating Enjoyable Experiences. M. A. Blythe, K. Overbeeke., A.F. Monk & P.C. Wright (Ed) içinde, *Funology: From Usability to Enjoyment* (s. 91-100). Dordrecht: Springer.

- Bozkurt, V. & Aytaç, S. (2021). Life Satisfaction and Happiness During The Pandemic Period. H. Gülerce, V. Nimehchisalem, V. Bozkurt, G. Dawes & S. Rafik-Galea (Ed.) içinde, *Society in The Covid-19 Pandemic: Inequalities, Challenges, and Opportunities* (s. 259-272). Ankara: Pegem Akademi.
- Çakır, V. (2005). Bir Sosyal Etkinlik Olarak Eğlence ve Televizyon Konya Örneği. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(13), 123-142.
- Çankaya, Ö. (2016). Eğlence Programlarının Değişimi. *TRT Akademi*, 1(1), 294-298.
- Çetin, B. A. (2018). Alışveriş Merkezleri: Yeni Birer Kent Merkezi Olabilir Mi?. *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(15), 1-17.
- Çığ, E. Ç. (2016). Dijital Çağda Bakışın Politikası: Panoptikon ve Aleniyet İlkesi. *Toplum ve Demokrasi Dergisi (Tematik Yazılar)*, 10(21), 91-113.
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu ve Yorumlar*. (Ayşen Ekmekçi, & O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deniz, A. K. (2020). Covid-19 Salgını Sürecinde Dijitalleşen Eğlence Anlayışı: Çevrimiçi Konserler. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(2), 191-206.
- Erden, L. (2016). Yeni Eğlence Anlayışları. *TRT Akademi*, 1(1), 264-279.
- Erdim, Z. (2019, Şubat 11). Oyun ve Eğlence Kültürü, Anlayışı, Yaşayışı. Fikriyat: <https://www.fikriyat.com/yazarlar/zekeriya-erdim/2019/02/11/oyun-ve-eglence-kulturu-anlayisi-yasayisi> adresinden alındı
- Ersan, M. (2006). Türkiye Selçuklularında Halkın Eğlence Hayatı. *Tarih İncelemeleri Dergisi*, 21(2), 77-92.

- Fırat Üniversitesinin düzenlediği festivaller tepki çekti.* (2022, Haziran 1). Doğru Haber: <https://dogruhaber.com.tr/haber/839888-firat-universitesinin-duzenledigi-festivaller-tepki-cekti/> adresinden alındı
- Fincham, B. (2016). *The Sociology of Fun*. London: Palgrave Macmillan.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Gencelli, D. T. (2022). Eğlence Kuramı. Ö. Özer (Ed.) içinde, *Anaakım Medya Kuramları* (s. 353-367). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Gökmen, Ü. C., & Şentürk, A. (2022). Üniversite Öğrencilerinin Boş Zaman Katılımları ile Boş Zaman Yönetimleri Arasındaki İlişkinin Analizi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 330-345.
- Güllüpinar, F. (2012). Kent Sosyolojisi Kuramları Üzerine Bir Literatür Değerlendirmesi. *Çağdaş Yerel Yönetimler Dergisi*, 21(3), 1-29.
- Hammersley, M. (2019). *The Concept of Culture: A History and Reappraisal*. London: Palgrave Macmillan.
- Harmandar, S. (2020). 19. Yüzyılda İstanbul'da Değişen Eğlence ve Yeni Eğlence Mekânları. *ETÜT Dergisi*, 1(1), 114-137.
- İlhan, M., E. (2021). *Öğrenci Folkloru: Antalya'da Eğlence ve Argo Üzerinden Bir Tahrir*. İstanbul: Vadi Yayınları.
- İnam, A. (2016). Eğlencenin Felsefesi. *TRT Akademi*, 1(1), 246-255.
- Karakaş, M. (2020). Covid-19 Salgınının Çok Boyutlu Sosyolojisi ve Yeni Normal Meselesi. *İstanbul University Journal of Sociology*, 40(1), 541-573.

- Kırık, A. M. & Altun, E. (2018). Eğlence Kültürüne Instagram Üzerinden Yaklaşmak: Etiketleme Özelliği Üzerine Bir Çözümleme. 2. *Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı: Eğlence ve Ürün Yerleştirme*. 113-123.
- Kirman, M. A. (2005). Din ve Eğlence Kültürü KSÜ İlahiyat Fakültesi Öğrencilerinin Mezuniyet Gecesi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*(6), 17-42.
- Korstanje, M. (2009). The Leisure in Ancient Rome: Chronicles of An Empire Rise. *Revista De Turism: Studii Si Cercetari in Turism*(8), 14-21.
- Mills, C. W. (1974). *İktidar Seçkinleri*. (Ü. Oskay, Çev.). Ankara: Bilgi Yayın Evi.
- Mora, N. (2008). Medya ve Kültürel Kimlik. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(1), 1-14.
- Niedzwiecki, H. (2010). *Dikizleme Günlüğü*. (G. Gündüç, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Oğuz, E. S. (2011). Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramı. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 28(2), 123-139.
- Önen, S. (2018). Toplumsal Tarih Çerçevesinde İstanbul'daki Modernleşme ve Eğlence Hayatı. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*(29), 301-305.
- Özarslan, O. (2016). *Hovarda Alemi: Taşrada Eğlence ve Erkeklik*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Özdemir, N. (2021). Turkish Political Culture and Entertainment. *Culture Academy*, 1(1), 1-16.
- Özdemir, T. (2022). Kent Kültüründe Bekârlığa Veda Partileri: Eskişehir Çekim Bahçesi

- Örneği. M. Dinç & A. T. Türk (Ed.) içinde, *Çağdaş Yaklaşımlar Odağında Toplum ve Kültür Araştırmaları- III* (s. 159-177). Çanakkale: Paradigma Akademi.
- Öztekin, Ö. (2005). Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü. *Millî Folklor Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, 17(66), 133-138.
- Pazarbaşı, B. (2016). Küresel Eğlence Endüstrisinde Yaşanan Gelişmenin Televizyon Programları ile Dizi Filmler Üzerindeki Etkileri. *TRT Akademi*, 1(1), 170-187.
- Pırlanta, İ. (2015). Hz. Peygamber Döneminde Eğlence Hayatı. *Electronic Turkish Studies*, 10(1), 635-658.
- Podilchak, W. (1985). The Social Organization of Fun. *Loisir Et Société / Society and Leisure*, 8(2), 685-691.
- Podilchak, W. (1991). Distinctions Between Fun, Leisure and Enjoyment. *Journal of Leisure Studies*, 10(2), 133-148.
- Postman, N. (2012). *Televizyon: Öldüren Eğlence*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Riesman, D. (1993). *Abundance for What?*. New York: Routledge.
- Ritzer, G. (2019). *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*. (F. Payzın, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- RTÜK. (2018). *Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması*. https://www.rtuk.gov.tr/televizyon_izleme_egilimleri_arastirmasi_2018/335 adresinden alındı
- Sert, A. N. (2017). Festivallerin Yerel Halk Üzerindeki Sosyal Etkileri: Beypazarı Örneği. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(82), 187-199.

- Sönmeyen, D. (2012). *Adorno ve Horkheimer'in "Aydınlanmanın Diyalektiği" Eserinde Kültür Endüstrisi ve İktidar İlişkileri*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Mersin Üniversitesi, Felsefe Bölümü, Mersin (Türkiye).
- Stebbins, R. (2007a). The Sociology of Entertainment. C. D. Bryant & D. L. Peck (Ed) içinde, *21st Century Sociology: A Reference Handbook* (s. 178-185). SAGE Publications, Inc.
- Stebbins, R. (2007b). The Sociology of Leisure and Recreation. C. D. Bryant & D. L. Peck (Ed) içinde, *21st Century Sociology: A Reference Handbook* (s.197-204). SAGE Publications, Inc.
- Subaşı, S. T. (2020). "Kız-Kıza Eğlence": Mezuniyet Kınası, Homososyallik ve Gençlik Kültürü. *Fe Dergi*, 12(1), 16-29.
- Sungur, S. (2011). Tüketicinin Küreselleşmesi ve Tüketim Tapınakları: Postmodern Panayır Yerlerinde Alışveriş. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*(14), 7-35.
- Swingewood, A. (1996). *Kitle Kültürü Efsanesi*. (A. Kansu, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Şeker, N. T. (2016). Türkiye’de Televizyon Yayıncılığında Eğlencenin Egemenliği. *TRT Akademi*, 1(1), 32-49.
- Şener, N. K. (2016). Eğlencenin Gözetleme Hali Ya Da Eğlence Endüstrisinde Görünen Ya Da Gören Olmak. *TRT Akademi*, 1(1), 50-70.
- Şentürk, Ü., (2012). Tüketim Toplumu Bağlamında Boş Zamanların Kurumsallaştırıldığı Bir Mekân: Alışveriş Merkezleri (AVM). *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü* , 13, 63-78.

- Tamçelik, S. (2014). Sosyal Medyanın Türkiye’de Yeni Özgürlük Alanlarını Belirlemedeki Etkisi ve Yerel Seçimlerde Siyasal İletişimin Kolektif Kimlik Oluşumundaki Rolü. *İletişim ve Diplomasi Dergisi*, 2(3), 27-47.
- Tamçelik, S. (2016). Türkiye’de Popüler Kültürün Muhafazakârlaşması ve Eğlence Kültürünün Siyasallaşması. *Turkish Studies (Elektronik)*, 11(2), 1139 - 1156.
- TDK (Türk Dil Kurumu). (2023). *Genel Açıklamalı Sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.
- Tellan, D. (2016). Mekân, Eğlence ve Popüler Kültür İlişkisini Değerlendirmek. *TRT Akademi*, 1(1) , 136-153.
- Thomas, K. (1964). Work and Leisure. *Past & Present*, 29, 50–66.
- Tuna, M. (2021). Pandeminin Sosyolojisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 24(2) , 320-348.
- Turner, B. S. (2011). *Tıbbi Güç ve Toplumsal Bilgi*. (Ü. Tatlıcan, Çev.). Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Tuzcuoğlu, H. (2008). *Türkiye’de Dini Kesimin Eğlence Kültürü (1980-2005)*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyoloji, İstanbul (Türkiye).
- Uyanık, F. (2013). Sosyal Medya: Kurgusallık ve Mahremiyet. *Kocaeli Üniversitesi Yeni Medya Kongresi*, 1-17.
- Uzun, R. (2002). Eğlence Endüstrisi ve Televizyon Haberciliği. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*(2), 10-29.
- Ürkek, R. (2019). *Jean Baudrillard ve Tüketim Toplumu* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyoloji, Sivas, (Türkiye).

Üstüner, T., Ger, G., & Holt, D. (2000). Consuming Ritual: Reframing the Turkish Henna- night Ceremony. *Advances in Consumer Research*(27), 209-214.

Varol, S. F. (2013). Kitle İletişim Araçlarındaki Eğlence İçeriklerine İlişkin Kuramsal Yaklaşımlar Hakkında Bir Değerlendirme. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(43), 141-161.

Vassaf, G. (2016). Modern Hayat ve Değişen Eğlence. *TRT Akademi*, 1(1), 280-286.

Wolfenstein, M. (1998). Fun Morality: An Analysis of Recent American Child- Training Literature. H. Jenkins (Ed.) içinde, *The Children's Culture Reader* (s. 199-208). NY: New York University Press.