

## 4. BÖLÜM

### SOSYAL MEDYANIN GENÇLER<sup>1\*</sup> ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Volkan YÜCEL<sup>2</sup>

*“Sosyal uzam bir süreçtir.”*

-H. Lefebvre

#### Giriş

Modernizmin sürekli yarattığı ‘bugünde olmak’ deneyimi; 21. yy.da bir siber alan olan internette pekişir. Sibernetiğin kendi doğasından kaynaklanan dinamiklerini atlamamakla beraber, bu incelemenin konusu; 2007’de bir topluluk girişimi olarak ortaya çıkan ve özellikle gençlerin; içinde, açık kimlikleriyle yer alarak orada var oluşlarına inandıkları sanal ortam Facebook’tur. Siber mekân-sallığın altında neler yatmaktadır? Bir topluluk ve özgünlük alanı olarak süren sosyalleşme siteleri içinden ‘Facebook’ nasıl sıyrılmıştır ve gençler, ruh-beden tartışmasını hararetlendirecek biçimde bu mecrada nasıl bir yeni ‘kendilik’ kurar? Sanal kolektifler nasıl temsillerdir ve bizleri nasıl etkiler?

Bu çerçevede çalışmanın hipotezi; bir yandan bir hafıza tekniği olarak çocukluk ve geçmiş hatıralarını çağıran ve yeniden örgütleyen sosyal medya sitelerinin; bir yandan da insanların kamusal ihtiyaçlarını giderip, onların sosyal

<sup>1\*</sup> Çalışmanın bir kısmı TRT Akademi Dergisi, 2(4)’te yayımlanmış, ardından genişletilip tekrar düzenlenmiştir.

<sup>2</sup> Doç. Dr., İTBF, İstanbul Kent Üniversitesi, Sosyal Hizmet Bölümü.

Her yaşayan ya da deneyimleyeni için ayrı anlama gelecek; birçok farklı deneyim yerine, (the) 'o-gündelik' denetimi; günümüz kuşaklarının 'ağ'laştığı, büyüdüğü, dönüştüğü bir aynî-mekânı var etmekte ve bir dijital yatkınlık seti (görsel habitus) kurmaktadır. Karşı konulması güç, postmodern ve neoliberal platformlardan aldıkları iletişimsel emirlerle hareket eden öznel/oyuncular, kendi poliritm kümelenmeleriyle oluşturdukları sosyalleşme ağlarıyla bunun önemli bir parçasıdır (Lefebvre'e göre II. Alan Dinamikleri).

Sosyalin ve ilişkilerin yerini; 'ağ'laşma almaktadır. Varoluş bir ağda (nokta varlık biçiminde) olmaktadır. Kişiler, siberalandaki temsilleri olmadığında, kendilerini gerçek zannedememektedir. Siberalan, temsil ve bedeni ayırmaktadır. Gençler, bu açıdan varlık ve anlam arayışlarını sadece tüketim ve sahip olma ilişkisine indirgemektedir. Şiddet, kötü alışkanlıklara özenç, toplumsal yabancılaşma, birey kültürünün en üst düzeye taşınması ve söylem üzerinden otorite kurma arayışı toplumsal olarak yapıcı bir denge kurmaya zarar vermektedir.

Gençlerin internet ve bağımlılık konusunda erkenden bilinçlendirilmeleri ve gerçek yaşama ait ilişki ve arayışlarının daha çok özendirilmesi, onların sosyal hayat ve cevap bekleyen sorumluluklarla daha kolay baş edebilmeleri için gerekli kişisel ve etik değerler kazanmalarına yardımcı olabilir. Sanal kimliğin, sonuçta mekânsal ve varoluşsal bir gündelik kaçış kültürü olduğunu kavramaları yerinde olabilir.

## Kaynakça

- Adria, M. (2008). Time, space, and the wireless community network. *The Journal of Community Informatics*, 4(1), (Özel Elektronik Yayın).
- Assmann, J. (1997). *Kültürel Bellek*. İstanbul: Ayrıntı.
- Baudrillard, J. (1988). The year 2000 has already Happened. *Body Invaders: Sexuality and the Postmodern Condition*. London: Macmillan.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. İstanbul: Doğu Batı.
- Bethke, B. (1983). *Cyberpunk*. <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> [Erişim tarihi: 05.12.2020]
- Bourdieu, P. (2007). *Düşünsel bir Antropoloji için Cevaplar*. İstanbul: İletişim.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon Çağı: Ağ Toplumunun Yükselişi*. İstanbul: Bilgi.
- CelebrityNetWorth* (2020). Facebook net worth. <https://www.celebritynetworth.com/richest-businessmen/companies/facebook-net-worth> [Erişim tarihi: 18.11.2020]
- Cumhuriyet* (2014). Sanal arkadaşlık gerçek arkadaşlığın yerini tutabilir mi? [http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/bilim-teknik/83565/Sanal\\_arkadaslik\\_gercek\\_arkadasligin\\_yerini\\_tutabilir\\_mi\\_.html](http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/bilim-teknik/83565/Sanal_arkadaslik_gercek_arkadasligin_yerini_tutabilir_mi_.html) [Erişim tarihi: 20.11.2020]
- Featherstone, M. (1995). Cultures of technological embodiment. *Cyberspace, Cyberbodies Cyberpunk*. London: Sage.

- Fortini, A. (2009). The Facebook Divorce. [http://www.salon.com/2009/09/29/facebook\\_divorce\\_2](http://www.salon.com/2009/09/29/facebook_divorce_2) [Erişim tarihi: 05.10.2020]
- Gibson, W. (1993). *Virtual Light*. London: Viking.
- Greenhill, A. G. (1998). Commodifying virtual classrooms, universities and virtual organisational existence. *Virtual University Journal*, 1, 150-9.
- Gudrais, E. (2010). Networked. *Harvard Magazine May-June*, <http://harvardmagazine.com/2010/05/networked> [Erişim tarihi: 26.12.2020]
- Habertürk* (2007). Facebook tam ajanlık. <http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/45183-facebook-tam-ajanlik> [Erişim tarihi: 26.12.2020]
- Heim, M. (1995). Why call it virtual reality? *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London, Sage.
- Hortobagyi, M. (Eylül 2007). Slain students' pages to stay on Facebook. [http://www.usatoday.com/news/nation/2007-05-08-facebook-vatech\\_N.htm](http://www.usatoday.com/news/nation/2007-05-08-facebook-vatech_N.htm) [Erişim tarihi: 09.10.2020]
- Jones, S. G. (1997). *Virtual culture*. London: Sage.
- Kuyucu, M. (2015). Web 2.0 haçlı seferleri. *İletişim Çalışmalarında Dijital Yaklaşımlar: Twitter*. Ankara: Heretik.
- Lefebvre, H. (2004). *The production of space*. London: Blackwell.
- Lefebvre, H. (2006). *Rhythmanalysis*. New York: Continuum.
- MakeaWebSiteHub (2020). 95+ Social networking sites you need to know about. <https://makeawebsitehub.com/social-media-sites> [Erişim tarihi: 18.12.2020]
- Milliyet* (2008). Medya, internet ve bir fahişe. <http://www.milliyet.com.tr/Yazar.aspx?aType=YazarDetayPrint&ArticleID=509087> [Erişim tarihi: 18.11.2020]
- Nature* (2012). Facebook experiment boosts U.S. voter turnout. <http://www.nature.com/news/facebook-experiment-boosts-us-voter-turnout-1.11401> [Erişim tarihi: 20.11.2020]
- Poster, M. (1995). Postmodern Virtualities. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage.
- Postman, N. (1993). *Technopoly: The surrender of culture to technology*. New York: Vintage.
- Sennett, R. (1996). *Kamusal insanın çöküşü*. İstanbul: Ayrıntı.
- Sennett, R. (2009). *Yeni kapitalizmin kültürü*. İstanbul: Ayrıntı.
- Soja, W. E. (1989). *Postmodern geographies*. New York: Verso.
- Stelter, B. (2007). On Facebook, life after death. <http://www.thetowerlight.com/2,11165/on-facebook-life-after-death-1,1559170>, [Erişim tarihi: 09.02.2020]
- Stoll, C. (2000). *High-tech heretic*. New York: Anchor.
- Tomas, D. (1995). Feedback and cybernetics: Reimagining the body in the age of the borg. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage.
- Toprak, A. ve Yıldırım, A. (2009). *Toplumsal paylaşım ağı: Facebook*. İstanbul: Kalkedon.
- YouTube* (2009). At my wedding Twittering and Facebooking at the altar. <http://www.YouTube.com/watch?v=VSkT5XykJzo> [Erişim tarihi: 20.11.2020]
- YouTube* (2019). Sala sa-mobójców. <https://www.YouTube.com/watch?v=nSCxTaKypaQ> [Erişim tarihi: 21.11.2020]