

# Baudrillard'ın İletişim Kuramı Bağlamında Dijital Savaş Haberciliği Uygulamalarının İncelenmesi: Liveuamap Örneği

## Examination of Digital War Reporting Applications in the Context of Baudrillard's Communication Theory: Liveuamap Sample

İpek Karakoyun<sup>1</sup> 



<sup>1</sup>Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi,  
Gazetecilik Bölümü, İstanbul, Türkiye

ORCID: İ.K. 0000-0002-8269-1022

**Sorumlu yazar/Corresponding author:**

İpek Karakoyun,  
Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi,  
Gazetecilik Bölümü, İstanbul, Türkiye  
E-mail: ipekkarakoyun@beykent.edu.tr

**Başvuru/Submitted:** 09.07.2024

**Revizyon Talebi/Revision Requested:** 11.09.2024

**Son Revizyon/Last Revision Received:** 26.09.2024

**Kabul/Accepted:** 04.10.2024

**Atf/Citation:** Karakoyun, İ. (2024). Examination of digital war reporting applications in the context of baudrillard's communication theory: liveuamap sample. *4. Boyut Journal of Media and Cultural Studies - 4. Boyut Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 25, 1–26.  
<https://doi.org/10.26650/4boyut.2024.1513084>

### ÖZ

Fransız düşünür Jean Baudrillard, ele aldığı çalışmaların büyük bir kısmında kapitalizmin doğasını ve medyanın da kapitalist sistemin sürekliliği için sağladığı katkısı açıklamayı amaçlamıştır. Bu çalışmanın amacı ise günümüzde var olan ve önemini gittikçe artıran dijital savaş haberciliği uygulamalarının izler kitle tarafından hangi motivasyonlarla ve nasıl kullanıldığını anlamaya çalışmak ve bu uygulamaların, izler kitlenin savaş olgusuna karşı yaklaşımına etkisini Baudrillard'ın iletişim olgusuna yönelik analizleri ile ilişkilendirmektir. Bu doğrultuda çalışmanın alanyazın bölümünde savaş olgusunun ve savaş haberciliğinin süreç içerisinde yaşadığı dönüşümler ile Baudrillard'ın iletişim ve kitle iletişim araçları ile ilgili ortaya koyduğu çeşitli analizler ele alınmıştır. Araştırma bölümünde ise etnografik çalışma yöntemi tercih edilerek elde edilen bulgular, Baudrillard'ın iletişim olgusuna yönelik saptamaları ile yorumlanmıştır. Çalışmanın örneklemini LiveUAmap savaş haberciliği uygulamasını düzenli olarak takip eden izler kitle oluşturmaktadır. Elde edilen bulgulara göre katılımcıların, sanallaşan iletişim dolayımı ile savaş olgusunun gerçekliğine uzaklaştıkları saptanmıştır. Ayrıca Baudrillard'ın hızın belirlemci yapısı ve hiper-uzamda gerçekleşen enformasyona yönelik saptamalarının günümüzde de geçerliliğini koruduğu görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Savaş, Baudrillard, İletişim Kuramı, Dijital Savaş Haberciliği, LiveUAmap

### ABSTRACT

French thinker Jean Baudrillard, in most of his work, aimed at explaining the nature of capitalism as well as the contribution made by the media for the sake of perpetuity of the system. This study seeks to understand the motives of the audience of digital war-journalism applications and the way they use them as well as to analyse the effects of such applications on the audience's approach to the war in the context of Baudrillard's mass media theory. In the chapter devoted to research, the evidence elicited from the sample audience will be interpreted in line with Baudrillard's concepts. The audience that regularly follows the war-journalism application LiveUAmap constitutes the sample. The study adopted the ethnographic methodology by preference. According to the findings, it was determined that the participants moved away from the reality of the war phenomenon through virtualise communication. In addition, it is seen that Baudrillard's determination regarding the deterministic structure of speed and information realised in hyper-space are still valid today.

**Keywords:** War, Baudrillard, Communication Theory, Digital War Reporting, LiveUAmap

## Extended Abstract

The phenomenon of war, which is one of the existing methods for solving problems related to international relations, has been defined in different ways by various disciplines and thinkers because it affects all areas of life. The social, economic and technological developments experienced during the process have changed the meaning of the concept of war and the way it is implemented.

Developments such as the urban life that emerged in Mesopotamia and Egypt in 5000 BC, the existence of an organised army in the Sumerians in 2700 BC, and the emergence of gunpowder in the Middle Ages were effective in the transformation of war throughout the historical process.

In the later period, as the destructive power of weapons increased with the development of modern warfare techniques, the distinction between soldiers and civilians in war situations disappeared. I. and II. World wars can be cited as examples of wars in which the distinction between military and civilians disappears and wars with high destructive power.

When it came to the Cold War Period, which did not define a hot conflict and took place between the USA and the USSR, atomic bomb tests began. While the main purpose of the wars that took place in the periods before the Cold War was the desire to win the war, the aim with the possession of nuclear weapon technology was to prevent wars and create a deterrent effect.

Nowadays, with the influence of technological developments, in addition to traditional wars, cyber wars, defined as activities carried out in cyberspace in order to damage the network systems of the attacked party and prevent the use of these systems temporarily or permanently, have begun to emerge.

War journalism, which can be defined as all journalistic activities carried out during the war to inform the public about the information obtained on the battlefield, has also transformed with the developments in the process. War journalism as a professional field emerged in the 19th century.

World War I, in particular, became a war that enabled worldwide reporting of the war, with the influence of technological developments brought about by the Industrial Revolution. The emergence of radio during the II. The World War allowed the sounds of the battlefield to be transmitted to the masses. The start of television broadcasting during the Vietnam War, which took place between 1955 and 1975, enabled the establishment of a connection between the battlefield and people's homes, and thanks to television broadcasts, the Vietnam War became very involved in people's lives. The Gulf War, which occurred in 1991, is considered another turning point in terms of war journalism, as it was the first war to be covered by "live broadcast."

In the present day, the capacity of digital technologies to transform and disseminate all kinds of information has begun to be used in the field of war journalism and has caused certain changes in terms of war journalism practises. The LiveUMap application, which constitutes the sample of the study, is one of the digital war journalism applications that emerged in parallel with these developments. Working through crowdsourced information collection and compilation, Liveuamap (Live Universal Awareness Map) can be described as a web-based war journalism application. Although it was first created to follow the Ukrainian civil war, over time it began to convey the armed conflicts, protests and natural disasters occurring in many parts of the world in real time.

In the study, how digital war journalism practises transformed the audience's perception of reality about war was analysed with the determinations of French thinker Jean Baudrillard, especially regarding mass media. Since the purpose and design of the study required interpretation of the data obtained, the ethnographic research method was preferred as the method of the study.

According to Baudrillard, from a system perspective, the only thing that is successfully presented through communication tools is hyperreality. Moreover, the news transmitted through mass media constantly changes place at the speed of light. This speed causes the news to change spatially and reality to disappear.

Moreover, Baudrillard states that in the age we live in, the phenomenon of reality has become dysfunctional over time. The inadequacy of reality in this sense has moved us to the simulation universe and reality has reached the meta level and become a virtual reality. In a phase that makes all ideological structures unimportant and gives importance only to network systems, network systems have begun to replace ideologies. In short, network logic destroys not only historical realities but also all realities about life. As a result, according to the data obtained from the audience in line with the sample of the study, it has been determined that Baudrillard's analyses are valid for the audience.

## Giriş

Savaş olgusu, tarihsel süreç boyunca yarattığı tahribatlar ile toplumların yaşamını etkilemiş ve günümüzde de etkilemeye devam etmektedir. Ayrıca savaş olgusu, toplumsal yaşamın ayrılmaz bir parçası olmasından dolayı ise birçok disiplin tarafından incelenen bir konu haline gelmiştir. Zaman içerisinde devletlerarasında bir mücadele alanı haline gelen savaş, yaşanan gelişmelerden de bir hayli etkilenmiş ve süreç içerisinde hem tanım olarak hem de yönetsel olarak dönüşümler yaşamıştır. Ayrıca toplumlar açısından bu kadar önemli bir durum olmasından kaynaklı olarak, insanlar savaşlarda yaşanan gelişmeleri takip etme ihtiyacını da her daim hissetmişlerdir. Tam bu noktada savaş haberciliği kavramı karşımıza çıkmaktadır. Savaşlar hakkında haberlerin yayınlanması konusunda genellikle bir çaba gösterilmesine rağmen savaş haberciliği, 19. yüzyılda yaşanan teknolojik ve toplumsal değişimlerin etkisi ile profesyonel bir meslek alanı olarak icra edilmeye başlanmıştır. Süreç içerisinde de savaş olgusunda yaşanan değişimlere paralel olarak, savaş haberciliği pratikleri de radikal değişimler yaşamıştır.

Savaş ve medya ilişkisini üzerine ise birçok düşünür ve araştırmacı çeşitli analizler yapmışlardır (Seib, 2016), (Sontag, 2003), (Hedges, 2003). Jean Baudrillard da bu konuda analizlerde bulunan bir düşünür olarak karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard ortaya koyduğu çalışmaların genelinde günümüz toplumlarının, kapitalist sistem tarafından nasıl şekillendirildiğini saptamaya çalışmıştır. Ona göre günümüzde gerçeklik, sistem tarafından kökenlerinden yoksun bırakılarak yeniden üretilmektedir ve Baudrillard bu gerçekliği hipergerçeklik olarak tanımlamıştır (Baudrillard, 2014a). Düşünüre göre, gerçekliğin yeniden üretilmesinde kitle iletişim araçları büyük bir sorumluluğa sahiptir ve bu konu hakkında kapsamlı analizlerde bulunmaya çalışmıştır.

Bu çalışmanın amacı ise günümüz savaş haberciliği örneklerinden biri olan dijital savaş haberciliği uygulamalarının izler kitle tarafından hangi amaçlar doğrultusunda kullanıldığını ve bu uygulamaların, izler kitlenin savaş olgusuna karşı yaklaşımını nasıl değiştirdiğini saptamaktır. Elde edilen bulgular ise Baudrillard'ın iletişim olgusu ile ilişkili ortaya koyduğu kavramlar bağlamında analiz edilmiştir. Çalışmanın yöntemi olarak etnografik çalışma yöntemi, veri toplama tekniğini olarak ise derinlemesine görüşme tercih edilmiştir. Çalışmanın örneklemini ise dijital savaş haberciliği uygulamalarından biri olan LiveUAmap uygulamasını takip eden izler kitle oluşturmaktadır.

Bu amaç ile çalışmada; savaşın tarihsel süreç boyunca nasıl nitelendirildiği ve savaşın yapısal dönüşümünde etkili olan çeşitli gelişmeler ele alınarak günümüzde yaşanan savaşların niteliklerine değinilmiştir. Daha sonra ise Jean Baudrillard'ın düşünsel gelişimine etki eden unsurlar ve terminolojisine değinilerek, kuramsal açıdan çalışmanın bağlamını oluşturan iletişim kuramı hakkındaki analizlerine kapsamlı şekilde yer verilmeye çalışılmıştır. Çalışmanın araştırma bölümünde ise etnografi çalışma yöntemi aracılığıyla örneklem olarak belirlenen katılımcılardan elde edilen veriler; Baudrillard'ın iletişim kuramı bağlamında ilişkilendirilerek, dijital savaş haberciliği ile izler kitle ilişkisi saptanmaya çalışılmıştır.

## Savaş Kavramının Tanımı ve Savaşın Dönüşümü

Uluslararası ilişkiler alanında yaşanan sorunların çözümü için iki yol mevcuttur; bunlardan ilki barışçıl yöntemler olarak nitelendirilen diplomatik yöntemler, diğeri ise bir zorlama yöntemi olarak savaştır (Yalçinkaya, 2008a). Savaş, hayatın her alanına yönelik bir olgu olduğundan dolayı çeşitli biçimlerde tanımlanmaktadır. Sosyal bilimlerde farklı disiplinlerden farklı düşünürler kendi metodolojileri doğrultusunda savaş olgusuna yönelik açıklama getirmeye çalışmışlardır.

Batı felsefesi açısından savaş olgusunun haklı olup olmamasını ilk inceleyen düşünürlerden biri St. Augustine olmuştur. Ona göre, kiliseyi korumak adına yapılan tüm savaşlar haklı sebeplere dayanmaktadır (Şenel, 1990). Floransalı düşünür ve devlet adamı olan Niccolò Machiavelli ise savaşı daha çok askeri bir hareket olarak nitelendirmiştir. Ünlü *Savaş Sanatı* adlı eserinde ‘Birçok insana göre askeri ve sivil hayat birbirlerinden ayrı düşünülecek yapılar ancak hükümetlerin yapısı göz önüne alınacak olursa bu ikisi arasında çok yakın bir ilişki vardır’ (Earle, 2015) diyerek savaşın sadece yönetsel yapıdan bağımsız düşünülecek bir olgu olmadığını belirtmiştir.

Savaş olgusuna yönelik yaptığı kapsamlı incelemesi ile tanınan düşünür Carl Von Clausewitz savaşı ‘çok genişletilmiş bir düello’ şeklinde tanımlamıştır (Clausewitz, 2015). Clausewitz’e göre insanlar arasındaki kavga, temel olarak iki unsurdan oluşur; düşmanlık duygusu ve düşmanca niyet. Bu iki unsurdan düşmanca niyet unsuruna daha fazla odaklanmıştır. Barbar uluslarda duygunun, uygar uluslarda aklın ön planda olduğu motivasyonlar hakimdir. Aradaki bu fark sadece barbarlık ve uygarlıktan ileri gelmemektedir; ulusların bu niteliklerine eşlik eden koşulların, kurumların ve bunun gibi yapıların da rolü vardır. Yani, en uygar uluslar bile birbirlerine yönelik düşmanca hareketlerde bulunabilirler (Clausewitz, 2015). G. W. Hegel de savaşı uluslararası sistemde var olabilecek ve geçici bir eylem olarak nitelendirmiştir. Onun tanımına göre: “Savaş uluslararası sistemden fayda gördüğüne inanmayanlar ile mevcut sistemden sağladığı faydayı devam ettirmek isteyenler arasındaki çatışmadır” (Howard Williams vd., 1996). Savaşlar insanlık tarihi içerisinde her dönemin gerçekliği olsa da süreç içerisinde yaşanan gelişmeler ile çeşitli dönüşümler yaşamaktadır.

## Savaş Olgusunun Dönüşümü

Savaş olgusunun dönüşümünü daha iyi anlayabilmek ve savaşın günümüzde ne anlama geldiğini saptayabilmek adına tarihsel süreç içerisinde savaş yöntemlerinde meydana gelen; düzenli orduların ortaya çıkması, profesyonel askerlik anlayışı, savaşın ulusal hale gelmesi, nükleer silahların ortaya çıkması, asimetrik ve siber savaş vb. radikal dönüşümler büyük önem taşımaktadır.

Tarımla ilgilenen toplulukların ortaya çıkmasıyla birlikte kentsel yaşam oluşmaya başlamıştır. Mısır ve Mezopotamya’da ortaya çıkan bu topluluklar araçlarını taştan yaparken,

aradan geçen beş yüz yıl içinde bronz kullanmaya başlamışlar ve bu süreç, savaş alanında da radikal dönüşümlerin yaşanmasına olanak sağlamıştır. Bu süreçte silah kullanımında dramatik bir değişim gerçekleşerek ilk savaş stratejileri de ortaya çıkmaya başlanmıştır. Askerlerin koordineli şekilde hareket etmesini ifade eden phalanx anlayışı, rütbe ve komuta yapısı gibi durumlar bu süreçte ortaya çıkan gelişmelere örnek olarak gösterilebilir (Metz, 1999).

Orta Çağ döneminde meydana gelen savaşlara değinilecek olursa bu süreçte savaşlar uzun periyodlar içerisinde devam etmiş, taraflar arasındaki çatışmalar ise genel olarak daha az ve kısa süreli olarak gerçekleşmiştir. Bu durum, savaş stratejilerinin ilkel olmasına dayandırılmaktadır. Barutun kullanılmaya başlanmasıyla ise savaş konusunda bir radikal gelişme daha yaşanmıştır (Keegan, 1995). Bu dönemde ortaya çıkan en önemli durum paralı askerlik sistemidir. Bu süreçle birlikte paralı askerler savaşların vazgeçilmez unsurları haline gelmişlerdir (Oman, 2002).

On dokuzuncu yüzyılın ilk yarısında buhar gücü, deniz ve kara taşımacılığında etkisini göstermeye başlamıştır. Bu durumun sonucunda ise askeri teknikler mekanikleşmeye başlamış ve savaş endüstrisi önemini artırmıştır (Colton, 1971). Bu süreçte devletlerin, sahip oldukları maddi ve manevi kaynakların tamamını savaş için kullanmalarını ifade eden topyekûn savaş olgusu ortaya çıkmıştır (Gurcan).

İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda ise ABD VE SSCB arasında yaşanan ve sıcak bir çatışma durumunu tanımlamayan ve dünyanın iki kutba bölünmesi anlamını taşıyan Soğuk Savaş süreci ortaya çıkmıştır (Gaddis, 1992). ABD'nin kapitalist demokrasi anlayışını, SSCB'nin ise komünizmi dünya genelinde hâkim kılmayı amaçladıkları Soğuk Savaş anlayışı, tüm dünyayı batı ve doğu olmak üzere iki kutba bölmüştür.

Soğuk Savaş sonrasındaki esnada ortaya çıkan savaşları nitelendirmek için kullanılan asimetrik savaş olgusu ise yeni oluşan uluslararası ortama yönelik bir nosyondur. Zayıf olan tarafın, güçlü olan tarafa karşı verdiği mücadele olarak da tanımlanmaktadır. Asimetrik savaşın içeriğini ise orantısız güç kullanımı, illegal yöntemler ve sivil halkın zarar görmesi gibi eylemler oluşturmaktadır. Terör eylemlerinde kullanılan stratejiler, enformasyon ile ilgili mücadeleler, siber savaş ve kitle imha silahlarının kullanılması asimetrik savaşa özgü eylemlerdir (Yalçınkaya, 2008a).

Günümüzde meydana gelen savaşlarda, klasik ve asimetrik savaş yöntemlerine ek olarak çağın koşullarına uygun farklı savaş yöntemleri de kullanılmaya başlanmıştır. Bu yöntemlerden en dikkat çeken ise siber savaş olgusudur. Ağ sistemlerinin toplumsal hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmesi, siber savaş yöntemlerinin önemini her geçen gün artırmaktadır. Siber savaşın tanımına değinilecek olursa; siber uzayda gerçekleştirilen, saldırılan tarafın ağ sistemlerine zarar vermeye ve bu sistemlerin geçici veya sürekli olarak kullanımını engellemeye yönelik faaliyetler olarak nitelendirilebilir (Çiftçi, 2017).

## Savaş Olgusunun Medya ile İlişkisi ve Savaş Haberciliğinin Dönüşümü

Özellikle yirmi birinci yüzyılda yaşanan gelişmeler ile önemi artan savaş haberciliğinin tanımı, alan hakkında görüş dile getiren medya profesyonelleri açısından çeşitlilik göstermektedir. En temel anlamıyla savaş haberciliğini, ‘savaş alanına yönelik edinilen bilgilerin kamuoyuna bildirilmesi için savaş sırasında yürütülen tüm gazetecilik faaliyetleridir’ (Yalçınkaya, 2008b) şeklinde tanımlamak mümkündür.

Mete Çubukçu’ya göre ‘savaş haberciliği genel anlamda, savaşan orduların askeri raporlarını, günlük bildirimlerini gazetelerine yollayan kişilerdir. Ve savaş muhabirleri bu kaynakları dramatize ederek okurlarına iletirler’ (Çubukçu, 2017). Coşkun Aral ise savaş muhabirliğini ‘gazetecilikte görev riskinin çok fazla olduğu yerlere sık sık giden insanlardır ve zor koşullarda olup, ateş altında özel bir deneyim gerektirdiğinden dolayı mesleğin ancak belirli bir aşamasından sonra yapılır’ şeklinde nitelendirmiştir (Çubukçu, 2017). Savaş haberciliği konusunda bilgi ve tecrübenin rolü de çok büyük öneme sahiptir. Uluslararası alanda genellikle gazeteciler belirli bir mesleki olgunluğa ulaştıktan sonra savaş muhabirliği alanını tercih etmektedirler

Savaş haberciliğinin tarihçesi, ünlü Yunan tarihçi Herodot’un Pers Savaşlarını, Thukydides’in Peloponnes Savaşlarını ve Willem van de Velde’nin Hollandalılar ile İngilizler arasında meydana gelen deniz savaşlarını resim aracılığıyla anlatmasına kadar dayanmaktadır. Bahsedilen bu örnekler o dönemlerin koşulları doğrultusunda, insanlara savaş hakkında ihtiyaç duydukları bilgileri iletmeye çalıştıkları için savaş gazeteciliğinin ilk örnekleri denebilir (Yalçınkaya, 2008b). Ancak savaş muhabirliği mesleki olarak on dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan gelişmeler ile ortaya çıkmıştır. Daha önceki dönemlerde savaş muhabirliği meslek olarak icra edilen bir alan değildi. Sanayi devrimi, savaşların topyekünleşmesine neden olduğu için savaşlar geniş halk kitlelerinin dikkatini çekmeye başlamıştır.

Vietnam Savaşı sırasında televizyon yayıncılığının başlaması ise savaş alanı ile insanların evleri arasında bağlantı kurulmasını sağlamış, televizyon yayınları sayesinde Vietnam Savaşı ‘oturma odası savaşları’ deyimine dönüşecek kadar insanların hayatlarına dâhil olacak bir boyuta gelmiştir (Oberdorfer, 1971). Bu yönü ile Vietnam Savaşı, savaşın halka aktarımı konusunda köklü değişikliklerin yaşandığı önemli bir dönüm noktası olarak görülmektedir.

Körfez Savaşı ise canlı yayın şeklinde ilk aktarılan savaş olduğundan dolayı, savaş haberciliği bakımından bir diğer dönüm noktası sayılmaktadır. Körfez Savaşı aynı zamanda en çok sansür uygulanan savaş olarak da kayıtlara geçmiştir (Yalçınkaya, 2008b). Kısaca savaş haberciliği açısından yaşanan gelişmelere baktığımızda; teknolojik gelişmelerin etkisi ile habere ulaşma ve haberi sunma yöntemlerinde dramatik değişimler yaşandığı görülmektedir. Bu değişimlere paralel olarak savaş habercilerinin, haber kaynakları ile kurdukları ilişkilerde de çeşitli değişimlerin yaşandığı saptanmıştır.

## Dijital Savaş Haberciliği

İletişim alanında kullanılan teknolojilerin medya faaliyetlerine etkili bir şekilde yansımaları, yirminci yüzyılın sonlarından itibaren görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde dikkat çeken üç önemli gelişme yaşanmıştır. Bu gelişmelerden ilki; elektronik kodlu enformasyonun taşınması için daha iyi olanak sağlayan, yaygın ve kullanışlı kabloların kullanılmasıdır. İkinci gelişme; uzun mesafeli iletişimi mümkün hale getiren uyduların kullanımının artmasıdır. Son gelişme ise; bilginin işlenmesi, biriktirilmesi ve canlandırılması aşamalarında sayısal yöntemlerin kullanımının yaygın hale gelmesidir. Yaşanan bu gelişmeler iletişimin küreselleşmesi açısından da çok büyük öneme sahiptir (Thompson, 2008).

Dijital teknolojilerin bütünleşmesi; gazetecilik pratiklerini, diğer medya biçimlerinin içeriğini ve haber anlatım olanaklarını da ciddi şekilde dönüşüme uğratmaktadır (Pavlik ve Bridges, 2013). Bu süreçte artırılmış gerçeklik yöntemlerinin gazetecilik alanında kullanılmaya başlanması, önemli paradigma değişikliklerinin yaşanmasını da beraberinde getirmiştir. Artırılmış gazetecilik yöntemi, geleneksel gazetecilik teknikleri ve enformasyon teknolojilerinin yöndeşleşmesi ile ortaya çıkmıştır denilebilir (Pavlik ve Bridges, 2013).

Teknolojik gelişmelerin etkisi ile birlikte dünya genelinde yaşanan savaşları, web tabanlı yayıncılık ve mobil uygulamalar aracılığıyla dijital bir şekilde aktarmak amacıyla çeşitli haber platformları oluşturulmuş ve oluşturulmaya da devam edilmektedir. Bu platformlardan yaygın olarak kullanılanlar şu şekilde sıralanabilir; Syrian Civil War Map, Template: Syrian Civil War Detailed Map ve Global Incident Map ve çalışmamızın da örneklemini oluşturan LiveUAmap. Bu platformlardan Syrian Civil War Map, Template: Syrian Civil War Detailed Map ve Global Incident Map'in sadece web tabanlı yayıncılık seçeneği mevcutken, LiveUAmap'in hem web tabanlı hem de mobil cihazlar aracılığıyla kullanılan uygulaması mevcuttur.

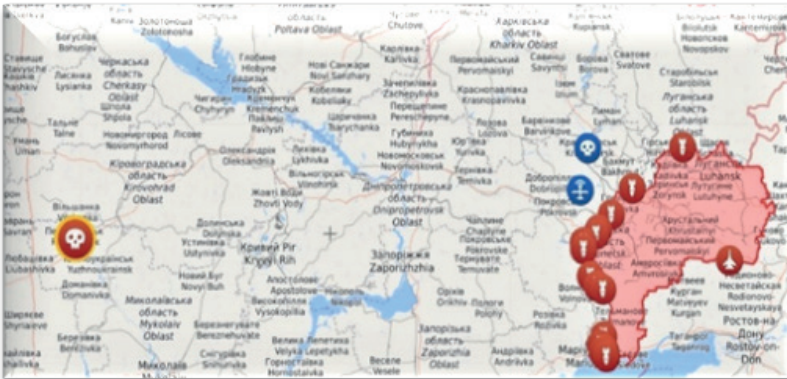
Çalışmanın örneklemini oluşturan Live Universal Awareness Map (LiveUAmap) uygulaması, 2014 yılında Rodion Rozhkovsky ve Alexandr Bilchenko tarafından başlangıçta Ukrayna'nın Kiev kentinde devam eden çatışmalar ve protestolar hakkında dünyaya bilgi sağlamak amacıyla kurulmuştur. Daha sonra ise yayınlanan haberlerin kapsamına çatışmalar, insan hakları sorunları, protestolar, terörizm, silah dağıtımı, sağlık sorunları, doğal afetler ve hava durumu gibi konular da dâhil edilmiştir.





**Şekil 1:** LiveUmap Uygulaması Aracılığı ile Sunulan Bazı Haber Başlıkları (<https://liveuamap.com> Sitesinden alınmıştır.)

Ukrayna iç savaşı hakkında yayınladıkları haberler ile dikkatleri üzerine çeken LiveUmap, gelen talepler üzerine veri ağını genişleterek başta Suriye ve İsrail-Filistin gibi şehirler olmak üzere diğer bölgelerden de bilgi sağlamaya yönelik çalışmalar yürütmüştür. LiveUmap daha sonraki süreçlerde 30'dan fazla bölgeden veri akışı sağlayarak, haber iletimi sağlamaya başlamıştır. LiveUmap uygulamasının kurucuları ana hedeflerini; ileriki zamanlarda gerçekleşebilecek çatışmaları tahmin etmek ve önlemek, yaşanabilecek felaketlerin etkilerini asgari düzeye indirmek ve dünya genelindeki gezginlerin yapmak istedikleri yolculuklar hakkında bilinçli kararlar vermelerine yardımcı olmak olarak tanımlamaktadır.



**Şekil 2:** LiveUmap Uygulamasında Savaşta Ölen Kişilerin Haber Olarak Sunumu

LiveUAmap uygulamasında savaşlarda hayatlarını kaybeden kişilerin haberleri 'kuru kafa' simgesi ile sergilenmekte, savaş haberleri ile ilgili detaylı bilgilere ve savaş fotoğraflarına yer verilmemektedir. Görsellerden görüldüğü üzere günümüzde savaş haberciliği açısından etkin bir güç haline gelmeye başlayan dijital savaş haberciliği uygulamaları, konvansiyonel savaş haberciliği yöntemlerinden oldukça farklı bir haber sunum tarzına sahiptirler.

## Baudrillard'ın Düşünsel Temelleri ve İletişim Kuramı

Fransız düşünür Jean Baudrillard, özellikle simülasyon nosyonuna yönelik saptamaları ile düşünsel alanda dikkatleri üzerine çekmiştir. Ona göre simülasyon nosyonu; bir köken ya da gerçeklikten yoksun bırakılmış gerçeğin (bütünsel gerçeklik), modeller vasıtasıyla yeniden üretilmesidir (Baudrillard, 2014a). Ayrıca kitlenin artık anlamdan bağımsız bir şekilde düşünülmesi gerektiğini dile getiren Baudrillard, iletişim ile ilgili de hiçbir anlamla karşılaşmadığımızı iddia etmiştir. (Baudrillard, 2014a). Simgesel değiş tokuş ve yanılısma gibi kavramlar üzerinde de önemle duran Baudrillard'a göre; gelişen teknolojik ve iletişim araçlarının vasıtasıyla bütünsel gerçeklik yaratılmakta ve manevi değerler hızla yok edilmektedir.

Baudrillard'a göre çağımızda sahte ve gerçek olmaları önem arz etmeyen olayların belirli bir tekrar içerisinde haberleştirilmesiyle karşı karşıyayızdır. Kitle iletişim araçları aracılığıyla anlam ve kökenden yoksun bırakılmış gerçeğin simülasyon kültüründe yaşamaktayızdır (Çimen, 2018). İnsanlığın karşılaştığı belirsizlik durumunun kökeninde ise eksiklikler değil fazlalıklar mevcuttur ve bu durumun onarılması mümkün değildir (Poster, 2002). Yaşadığımız çağın gerçeklikle ilgili kırılma noktalarında aşırılık hâkimdir. Bütünsel gerçeklik her şeyin aşırısını insanlara sunduğundan dolayı, Baudrillard bu aşamayı bozuk denge evresi olarak nitelirmektedir (Baudrillard, 2017). Arkaik toplumların temel sıkıntıları yoksunluk iken, çağımızın temel sıkıntısı bolluk ve aşırılıktır.

Sanal bir düzeyde yaşayan kitlelerin ise gerçek felaketler ile karşı karşıya gelmeleri mümkün değildir. Sanal sistem içerisinde yalnızca sanal bir felaket yaşanabilir. Bu durumun temel nedeni ise gerçekliğin yerine geçen hiper-gercektir. Dijitallik ve fraktal gerçeğin hüküm sürdüğü sanal dünyada temsil yeteneği olan bir şey kalmamıştır. Sanal felaketler esnasında sadece görsel tüketim hâkimdir (Baudrillard, 2005a). Baudrillard, bir gerçeklik olarak anlaşılacak istenen görüntüleri ise simülakr olarak ifade etmiştir. Ona göre simülakr, nesnesiz ve modelsiz görüntüdür. Yani simülakr, gerçekliğini model veya nesneliğin kendi sanallığında bulmaktadır.

Baudrillard modern sonrası aşamayı orji<sup>1</sup> sonrası dönem olarak tanımlamaktadır. Orji dönemi modernlik ve her alandaki özgürleşmenin aşırılaştığı durumdur. Ona göre günümüzde tüm temsilleri ve onların karşı temsillerine aşırı özgürlük tanınmakta ve benzerine aşırı olma hakkı tanınmaktadır. Aynı zamanda hız kavramının belirlenimci bir yapıya sahip olduğu

1 Bütün alanlarda aşırı özgürleşme.

bir dönemde yaşamaktayızdır. İlkel toplumlarda ‘hız kazanırsam ruhumdan uzaklaşırım’ yaklaşımı, bu dönem için kesinlikle geçerli değildir. Hızın belirlenimci yapısı kendisini zorunlu üretim, moda ahlakına uygunluk gibi şekillerde ve maddi anlam taşımayan alanlarda göstermektedir (Baudrillard, 2014a).

Hızın belirlenimci konumuna yönelik olarak Körfez Savaşı iyi bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Savaş eş zamanlılığa uygun bir şekilde anlamından koparak görüntü ve bilgi bolluğu içerisinde yok edilmiştir (Baudrillard, 2002). Hızın belirlenimci yapısı, küresel yapının temel unsurlarından birini oluşturur ve hız sayesinde var olan düzen devamlılığını sağlamaktadır.

## **Baudrillard’ın Kitle İletişim Araçları ve Sanallaşan İletişime Yönelik Görüşleri**

Baudrillard on sekizinci yüzyıldan itibaren politikanın, toplumun bütün katmanlarına egemen olduğu görüşündedir. Kitle iletişim araçlarının kullanımının yaygınlaşması ise politika dahil bütün disiplinlerin birer eğlence unsuru haline gelmesine neden olmuştur (Baudrillard, 2008). Sistemin bu noktadaki amacı; kendi belirlediği anlam ve ahlaki değerleri haberler aracılığıyla kitlelere sunmaktır. Kitleler için ise anlam yerine gösterimin önemi vardır (Baudrillard, 2015a).

Sistem, kitleleri anlamlandırabilme ve onları toplumsalın içerisine dahil edebilme adına anlamı önemsemiş ve süreç içerisinde daha çok anlam üretme gayreti içerisine girmiştir. Ancak kitleler bu çabayı önemsiz hale getirmek için üretilen bütün anlamları yutmaktadır (Baudrillard, 2008). Baudrillard sistemin, kitleleri sürekli olarak haber akışı sağlayarak toplumsala dahil etme çabasını nafi bir uğraş olarak değerlendirmiştir. Haberin içeriğine karşı kayıtsız kalan kitleler, toplumsala dahil olmak yerine, kitle ruhuna/enerjisine daha çok yakınlaşmaktadırlar (Baudrillard, 2008).

Baudrillard’a göre kitlelerin iletişim kapasitesi ve gücü, kitle iletişim araçlarından oldukça fazladır (Baudrillard, 2008). İletişim sürecinde kitle iletişim araçları ve kitleler eşit öneme sahiptirler. Baudrillard bu eşitliği ‘mass(age) is message’ şeklinde formüle etmiştir (Baudrillard, 2008).

Baudrillard’a göre yaşadığımız dönemde kitlelerin sessizliği ile birlikte haberler de sessizleşmeye başlamıştır. Haberler kitlelere bilgi sunmamakta, kitleler ise haberlerin içeriği ile ilgilenmemektedir (Baudrillard, 2014b). Haber ve kitle bu anlamda birbirlerini sürekli beslemektedir. Nicelik açısından haberler artmakta fakat niteliksel bir mevcudiyetleri bulunmamaktadır (Baudrillard, 2002a). Medya sistemleri, kitlelerin haberden daha ziyade gösteri talep ettiğinin farkındadır. Ayrıca kitleler de kitle iletişim araçlarını ciddiye almamaktadır.

Baudrillard’ın kitle iletişim alanına yönelik yaklaşımı, kitlelerin gelen mesajlara karşı edilgen olmadıkları ve edilgenlik rolü yaptıklarında bu durumun bir simülasyon oluşu fikrine dayanmaktadır. McLuhan’ın kitle iletişim araçlarının kitleleri şekillendirdiği görüşüne,

Baudrillard radikal şekilde karşı çıkmaktadır (Baudrillard, 2000). McLuhan'ın 'the medium is the message' formülü, Baudrillard'a göre araçların bütün mesajları yok ettiği ve anlamların ortadan kalktığı bir sistemi ifade etmektedir.

Anlamdan yoksun bırakılan içerikler, iletişim araçları tarafından şekillenerek kitlelere sunulmakta, kitleler ise hiçbir seçim yapamadıkları gibi mesajın anlam boyutunu da umursamamaktadırlar (Baudrillard, 2015a). Bu noktada ise büyülenmenin anlamama ile doğru orantısı mevcuttur. Anlam ile ilgilenmeyen kitleler için kitle iletişim araçları büyüleme güçleri ile etki yaratabilmektedir (Baudrillard, 2015a). Kitle iletişim araçları tarafından yoğun bir şekilde mesaj akışına maruz kalan kitlelerin, esasında mesajın kendisine ve anlamına yönelik bir beklentisi bulunmamaktadır. Bu durumda kitleyi ilgilendiren iki şey mevcuttur: elde ettikleri gösteriyi izlemek ve bu gösterileri izlerken büyülenmek (Oluk, 2002). Yani kitleler aracın büyüleyici yönünü, mesajın anlamına ve içeriğine tercih etmektedir.

Baudrillard, gösterge sayısının artırılması ile mesaj ve haber üretiminin de artacağı ve bu sayede de iletişim sürecinin daha kapsamlı hale geleceği düşüncesine de karşı çıkmaktadır (Çimen). Bol miktarda haber üretiminin, daha çok özgürlük alanı sağlayacağını dile getiren hegemonyan yapı, kodun deforme edici yapısal özelliğini gizlemekte ve haber bolluğunun demokrasi için gerekli olduğunu empoze etmeye çalışmaktadır. Fakat böylesi bir durumda insanlar iletişim kurma olanağına sahip değillerdir.

Şiddeti görsel hale getirerek sunan iletişim araçları, gerçekliği sanallık sayesinde kitlelerden uzak tutmaktadır. Görsel şiddet ile eylemsel şiddet arasındaki farkı anlamakta güçlük çeken kitleler, eylemsel şiddetin gerçekliğinden izole edilerek, enformasyon ve sanalın şiddetine maruz kalmaktadırlar (Baudrillard, 2002b). Günümüzde iletişim anlık devreler aracılığıyla oluşmaktadır. Süreklilik durumu ise iletişim süreci içerisinde yer almalıdır. Süreklilik ilkesinin mevcut olmaması, kitle iletişim araçları açısından felakettir (Baudrillard, 2016). Baudrillard, günümüz iletişim anlayışına karşı kitlelere, bu hıza ulaşma gayreti içerine girmemelerini öğütlemiştir. Ona göre kitlelerin yapması gereken yavaşlığı etkili kılmaktır. Bu yavaşlamanın anlamı ise devinimsizliği, tepkisizliği ve sessizliği hâkim kılan bir yavaşlamadır. (Baudrillard, 2011).

Teknoloji ve iletişim sistemlerinin kitleleri gösteriye bağımlı hale getirmesi ve yaşanan olaylara karşı duyarsızlaştırması Baudrillard için büyük bir sorundur. Eleştiri gücü bulunmayan kitleler, bütünsel gerçekliğin içine çekilmektedir ve bu durumda iletişim ile diyalog kurmanın kesinlikle anlamı yoktur (Toffeletti, 2014). Sanal mantıkta herhangi bir olayın zihinsel anlamda yeniden düşünülmesi mümkün kılınmamaktadır. İletişim araçları ile sunulan görüntü yeniden canlandırma mantığına göre değil, görsel tüketim ve dekodaj mantığına göre çözülmektedir (Baudrillard, 2015b). Dolayısıyla yeniden düşünme mantığını yok sayan imgeler ile gerçekliğe ulaşabilmemiz olanaksızdır.

İletişim araçları özellikle savaş gibi toplumsal konuların etkilerini ve gerçekliklerini farklı bir gerçeklik boyutuna taşımaktadır. Medyatik sistemler aracılığıyla savaş, enformasyon

temelli bilgi akışına dönüştürülmektedir (Genosko, 1994). Medya tarafından aralıksız iletiye maruz bırakılan kitleler ‘paradoksal sarhoşluklar’ yaşamaktadır (Baudrillard, 1995). Bu dönemde kitleler, terör dengesinin belli olduğu soğuk savaşlardan ve çatışma şiddeti belirgin olan sıcak savaşlardan kopartılarak sanal savaşın seyrine bırakılmıştır. Ayrıca günümüzde siyasi amaçlar söz konusu değilse, kitleler için savaşın taşıdığı tek anlam kültürsüzlüktür.

İletişim araçları aracılığıyla bütünsel gerçekliğin bir parçası durumuna getirilen savaş imgeleri, sistemin arzuladığı şekilde kültürsüzlüğe hizmet etmektedir. Savaş görüntüleri, sistemin istediği formda sanal dolanımına sokulmakta ve bu dolanımda, kitleler savaş görüntülerini yeniden canlandıramadan imgelemi sunulan şekilde kabul etmektedirler. Sistem insanların ölümlerini oyunsal bir gösteri ve mantıkla sunduğu için, insanlar da ölümleri oyunsal bir mantık ile kavramaktadırlar. Yani insanlık adına çarpıcı şekilde önemli olan toplu ölümler, gerçekliğinden kopartılarak sanal bir oyunun parçası haline getirilmektedir. Baudrillard’ın bu saptaması, ele alınan çalışma açısından da büyük bir önem arz etmektedir.

Baudrillard’a göre sistem, kitlelere toplumsallaşmanın iletişim araçları ile gönderilen iletiler ile ilgilenmek anlamına geldiğini vurgulamaktadır. Sistem içerisinde iletişim araçlarına ilgi göstermeyen bireyler, toplumsallaşmamış gruplar olarak nitelendirilmektedirler (Baudrillard, 2014a). Haber, bir anlam üretmekten daha ziyade içinde bulunduğu anlam üretme oyununda yok olmaktadır. Haberin simülakrını aktif halde tutabilme adına büyük bir efor sarf etmektedir. Buradaki amaç ise gerçeklikten yoksun simülasyon sürecinin devamlılığını sağlamaktır (Baudrillard, 2014a). Fakat kitleler, haber programları aracılığıyla sunulan haberlerden bir şey öğrenememektedirler. Haber formatları içerisine yerleştirilen anlam yok olmakta, mutlak hız döngüsü içerisinde ise olaylar değerini yitirmektedir (Eroğlu, 2014). Kitle iletişim araçları ile sunulan olayların anlamını ve gerçekliğini analiz edebilmek için gereken zaman kitlelere sunulmamaktadır.

Böylesi bir ortamda ise kitlelerin, olayların oluşumunu ve gerçekliğini aynı anda anlayabilmeleri imkansızdır. Kitleler anlama hâkim olmak istediklerinde görünümünü; görünümlere hâkim olmak istediklerinde ise anlamı dışlamaktadırlar (Baudrillard, 2012). Olaylar enformasyon haline dönüştürüldüğünde sıradan bir mantık ile değil, bilinçli bir ardışıklık ile sunulmakta ve bu nedenle yaşanan her olay ertesi gün unutulmaktadır (Adair, 1994). Yaşanan her yeni gelişme, haber ve televizyon düzeyinde yaşanılıp tüketilmektedir.

Ayrıca televizyon yapısal olarak da soğuk bir iletişim aracı olduğundan dolayı televizyonda sunulan ve tarihsel öneme sahip sıcak gelişmeler ise bu soğukluk aracılığıyla nötr hale getirilmektedir (Baudrillard, 2014a). Böylesi bir düzlemde toplumsal anlamda insani değerlere uymayan en acıklı ve haksız gelişmeler bile sadece ekran boyutunda yansıtılmakta ve kısa süre sonra unutturulmaktadır. İmgenin böylesi durumlar ile gerçek değerini kaybetmesiyle, duyarlılıklar da ortadan kaybolup gitmiştir. Anlama dair her şey kısa devre yapmaktadır (Çimen). Bütünsel gerçeklik içerisinde sunulan görüntülerden yola çıkarak, savaşlarda yaşanan gelişmeleri anlayabilmek ve bu savaşlara karşı çıkabilmek adına kolektif bir bilinç oluşturabilmek imkânsızdır.

Baudrillard'a göre insanların yaşanan savaflara karşı tepki göstermemesi, savaflara karşı ilgisizlerinden kaynaklı değildir. İnsanlar, yeniden canlandırma imkânı verecek imgeler ile ilişkisi kesildiği için kolektif bir direnç sergileyememektedirler (Baudrillard, 2015). Kısaca belirtmek gerekirse günümüzde gerçeklik olgusu, zaman içerisinde iyice işlevsiz hale getirilmiştir. Gerçekliğin bu anlamdaki yetersizliği ise bizi simülasyon evrenine taşımış ve gerçeklik meta seviyesine ulaşarak sanal gerçeklik haline gelmiştir. Bütün ideolojik yapıları önemsiz hale getiren ve sadece ağ sistemlerine önem veren bir evrede, ağ sistemleri ideolojilerin yerini almaya başlamıştır. Ağ mantığı salt tarihsel gerçeklikleri değil, yaşama dair bütün gerçeklikleri yok etmektedir.

## Araştırma

Ele alınan bu çalışmada; günümüzde savaş haberciliği açısından önemli bir unsur haline gelen dijital savaş haberciliği uygulamalarının, izler kitle tarafından hangi amaçlarla ve nasıl kullanıldıklarını tespit etmek ve bu uygulamalar aracılığıyla iletilen haberlerin, izler kitlenin savaş olgusuna karşı yaklaşımlarını ne ölçüde etkilediğini saptamak amaçlanmıştır. Çalışmanın evrenini; savaş haberlerini dijital savaş haberciliği uygulamalarından düzenli olarak takip eden izler kitle oluşturmaktadır. Örnekleme ise savaş haberlerini hem geleneksel-sosyal medya araçları aracılığıyla hem de dijital savaş haberciliği örneği olan LiveUAmap uygulaması aracılığıyla takip eden izler kitle oluşturmaktadır. Örnekleme olarak belirlenen hedef kitleden elde edilen bulgular Jean Baudrillard'ın iletişim kuramı ile ilişkilendirilmiştir. Ayrıca çalışmanın amacı ve tasarımı, elde edilen verilerin yorumlanmasını gerektirdiğinden dolayı, araştırma yöntemi olarak etnografik araştırma yöntemi tercih edilmiştir.

Etnografik araştırmalar; bir grubun davranışlarının doğrudan gözlemlenmesine ve bu gözlemler sonucunda gruba ilişkin betimlemeler yapmaya olanak tanımaktadır (Agafonoff, 2006). Etnografik çalışma kavramına ilk olarak antropolog Bronislaw Malinowski'nin 1922 yılında ortaya koyduğu "Argonauts of the Western Pacific" adlı eserde yer verilmiştir (Lynda J. Davies, 1995). Ona göre önemli olan, insanların belli davranış ritüellerine ve inanışlara nasıl ulaştıkları değil, bu ritüellerin ve inanışların insanlar açısından neyi ifade ettiği (Machin, 2002). Medya çalışmalarında ise David Machin, Malinowski'nin topluma olan yaklaşımının kullanılabileceğini dile getirmiştir. Machin'e göre, kitle iletişim araçlarının ne şekilde kullanıldıkları araştırılırken etnografi tercih edilen bir yöntem olarak kullanılabilir. İzleyici çalışmalarında etnografi yönteminin kullanılmasına, medya metinlerinin yoruma açık olduğu ve izleyicinin aktifliği tezi zemin oluşturmuştur (Alyanak). Bu noktada ise David Morley'in 1986 yılında gerçekleştirdiği *Family Television* adlı çalışması, katılımcıların doğal ortamlarında televizyon izlemelerini gözlemlediği için etnografik bir araştırma olarak nitelendirilmektedir. Morley bu çalışmada katılımcı gözlem, derinlemesine görüşme, içerik analizi gibi yöntemlerden yararlanmış (Özçetin, 2013).

Bu çalışma başlangıçta, evrene göre saptanan belirli özelliklere sahip 25 kişi ile yapılmak üzere planlanmış fakat çalışma sürecinde elde edilen veriler doygunluğa ulaştığı için

örneklem büyüklüğü 13 kişi ile sınırlandırılmıştır. Araştırma; İstanbul genelinde yapılmış olup, katılımcıların uygunluk durumlarına göre önceden belirlenen zaman dilimlerinde ve iki aylık bir süreç içerisinde gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler, katılımcıların rızaları doğrultusunda ses kayıt cihazı ve tutulan notlar aracılığıyla kayıt altına alınmıştır.

Katılımcıların demografik özelliklerine değinmek gerekirse 13 katılımcıdan 5'i (%38) 21-25 yaş, 8'i (%62) 25-32 yaş aralığındadır. Cinsiyet olarak ise 4 (%31) kadın, 9 (%69) erkek yer almaktadır. Çalışmaya katılım sağlayan izler kitlenin eğitim seviyelerine değinilecek olursa, katılımcıların 4'ü (%31) lisans öğrencisi, 5'i (%38) lisans mezunu, 1'i (%8) yüksek lisans öğrencisi, 3'ü (%23) ise doktora öğrencisidir. LiveUAmap uygulamasının genellikle İngilizce içeriklerden oluşması ve erişilebilirlik düzeyinin diğer medya platformlarına göre daha düşük olması, örneklem seçimimizi belirli bir eğitim seviyesine sahip izler kitle ile sınırlandırmamıza neden olmuştur.

## Araştırmanın Bulguları

Örneklem olarak belirlenen LiveUAmap savaş haberciliği uygulamasını takip eden hedef kitleden elde edilecek veriler, üç başlık altında belirlenen araştırma sorularına göre kategorize edilmiştir. Ayrıca görüşmeler esnasında hedef kitlenin verdiği yanıtlar aracılığıyla gelişen yan sorular, elde edilen bulguların Baudrillard'ın iletişim kuramı bağlamında analiz edilmesinde çeşitlilik sağlamıştır. Temel olarak yanıtı aranan araştırma soruları şu şekildedir;

1. Dijital savaş haberciliği uygulamaları, izler kitle tarafından hangi amaçla ve nasıl kullanılmaktadır?
2. Savaş olgusu, izler kitle açısından nasıl bir anlam ifade etmektedir?
3. Savaş haberlerini LiveUAmap savaş haberciliği uygulamasından takip etmek, izler kitlenin savaşa karşı yaklaşımını nasıl etkilemektedir?

Katılımcıların ilk soruya verdikleri yanıtlardan, dijital savaş haberciliği uygulamalarını çoğunlukla mesleki açıdan gereksinimlerinden dolayı (%38) ve etnik kimliklerinden kaynaklı olarak (%23) takip ettikleri saptanmıştır. Diğer kullanıcılar ise bu uygulamayı; dünya siyasetini takip etmek, güvenlik arayışı, güncel haberlere merak gibi çeşitli nedenlerle takip etmektedirler.

Dijital savaş haberciliği uygulamalarını mesleki olarak takip eden katılımcılardan biri, dijital savaş haberciliği uygulamalarını hangi amaçla kullandığını şu şekilde ifade etmiştir:

“Lisans üçüncü sınıf öğrencisiyim ve Uluslararası İlişkiler okuyorum. Güncel siyaseti takip etmek de bölümüm açısından büyük önem taşıyor ve savaşlar da bu noktada önemli benim için. Bu uygulamaların arşiv gibi sistemlerinin olması da benim çok işime yarıyor. Gelişmeleri takip etmediğim zaman, geri dönüp bakabiliyorum.” R. Y. (21)



LiveUAmap'ı etnik kimliğiyle alakalı kaygılarından dolayı takip ettiğini dile bir diğer katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Etnik kimliğimin Kürt olmasından dolayı özellikle Kürt bölgelerinde yaşanan çatışmalar ilgimi çekiyor ve bu bölgeleri takip ediyorum. LiveUAmap uygulamasından telefonuma bildirim gelmesini ve uygulamanın bölge muhabirlerinden edindiği bilgileri hızlı bir şekilde iletmesini başarılı buluyorum. Bence şu an için özellikle LiveUAmap, diğer takip ettiğim haber sitelerinden daha hızlı ve detaylı bilgi veriyor.” E. Ş. (29)

LiveUAmap'ı siyasi nedenlerden kaynaklı olarak takip ettiğini dile getiren bir diğer katılımcı ise savaş haberciliği uygulamaları hakkında düşüncelerini benzer şekillerde dile getirmiştir:

“Aktif olarak örgütlü bir yapı içerisindeyim ve siyasi gelişmeler ile ilgileniyorum. Özellikle sınır bölgemiz savaş konusunda her zaman çok hareketli ve bu gelişmeler siyaseti çok yakından ilgilendiriyor. Yaşananları hızlı bir şekilde takip etmek de bizim için çok önemli gerçekten ve bu tarz uygulamaların diğer medya araçlarına göre daha hızlı olması, bu uygulamaları kullanmamızı sağlıyor.” H. A. (25)

Katılımcılardan elde edilen veriler; dijital savaş haberciliği uygulamalarının, izler kitlenin enformasyonu elde etme amacına göre farklı talepler doğrultusunda takip edildiğini göstermektedir. Saptanan bir diğer durum ise bu uygulamayı kullanan takipçilerin, uygulamadan haber takip etme adına spesifik sebepleri mevcuttur. Yani raslantısal bir şekilde haber takip etme durumu, diğer medya araçlarına kıyasla daha azdır.

## **Hızın Kesinleşmesi**

Katılımcıların bu uygulamaları kullanmayı tercih etme sebeplerine bakıldığında genel ifade olarak ‘hız’ kavramı karşımıza çıkmıştır. Katılımcılar, LiveUAmap dijital savaş haberciliği uygulamasının diğer medya araçlarından daha hızlı veri sağlamasını önemli bir gelişme olarak nitelendirmişlerdir. Bu saptama ise Baudrillard'ın ‘hızın belirleyici yapısı’ ifadesi ile ortaya koyduğu düşünceleri doğrular niteliktedir. Baudrillard'a göre günümüz kitleleri hız kavramına büyük önem vermektedir. Yani kitleler anlama sahip haber akışlarının takip etmekten daha ziyade hızla akıp giden haber gösterilerini izlemeyi talep etmektedirler.

Hız kavramı ile ilgili görüşlerini belirten bir diğer katılımcı ise görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Bu uygulamaların ve özellikle LiveUAmap'ın modern hayata uygun şekilde hızlı olma durumunu seviyorum. Mesela arkadaşımın buluşmaya gideceğim zaman yolda ya da yemek yerken, beş dakika içerisinde gün içerisinde neler olup bittiğini öğreniyorum. Yani bazen ders çalışmam gerekiyor ama gündemi de kaçırmak istemiyorum, özellikle böyle durumlarda çok kurtarıcı oluyor.” E. Y. (28)



Baudrillard'a göre ise günümüzde kitlelerin niteliksel yapısı her şeyi izleyen, kısa süreliğine hatırlayan/belleğe atan fakat hiçbir şeye inanmayan bir ekran şeklindedir. Bu durumda da kitleler anlama sahip haber akışlarının takip etmekten daha ziyade hızla akıp giden haber gösterilerini izlemeyi talep etmektedirler. Ekranların şeffaf olarak nitelendirilen sanallığı içerisinde temsilin sonunun gelmesi gibi imgenin sonu da gelmiştir. Her şey bu düzlemde giderek birbirine benzemekte ve işlevsizleşmektedir. (Baudrillard, 2002c)

Ayrıca Baudrillard günümüz kitlelerinin gündemdeki her haberi takip etme zorunluluğu hissettiklerini de dile getirmiştir. Günümüzde enformasyonun aşırı üretimi ve aynı şekilde aşırı tüketimi, kitlelerin zihin yapılarına kısa devre yapmıştır. İzler kitle Baudrillard'a göre gösteri meraklısı, performansları yorumlayan ve sadece olayları sığ bir şekilde takip eden yığınlar haline dönüşmüştür. (Çimen, s. 323) Bu dönüşümün başlıca nedeni ise sanallığın izler kitleye dayattığı zoraki iletişim zorunluluğudur.

### **Haber Kavramı ve Anlam Arasındaki İlişki**

Katılımcıların çoğundan elde edilen veriler de izler kitlenin günümüzde çok fazla habere ulaşma isteğinin olduğunu doğrulamaktadır. Ancak elde ettikleri haberlerin anlam boyutu ile çoğu zaman ilgilenmediklerini de dile getirmişlerdir. Bu doğrultuda şu verilere ulaşılmıştır:

“Ben bu uygulamalara girip savaş haberleri ile karşılaştıktan sonra beş dakika içerisinde başka bir sekmeden komedi filmi de açabiliyorum. Yani savaş bu sitelere girdiğimde gündemimde yer ediyor ve bu siteyi terk ettiğimde de hemen savaşı unutabiliyorum. Bir anda gündemim Fransa’da gerçekleşen bisiklet yarışlarına dönüşüyor.” E.Y. (28)

Suriyeli mülteciler ile ilgili bir STK’da çalıştığımı dile getiren bir diğer katılımcının ifadeleri ise şu şekildedir:

“İşim gereği savaşın gerçek etkilerine maruz kalan insanlar ile bir hayli zaman geçirmek durumunda kalıyorum. Suriye’de yaşanan gelişmeler de Türkiye’ye gelecek Suriyeli popülasyonu açısından epey önemli ve biz de sürekli orada yaşanan gelişmeleri takip etmek durumunda kalıyoruz. Böyle bir işim olmasaydı bu haberlerden daha farklı etkilenirdim diye düşünüyorum. Ama şu an savaş mağduru kişilerin hikâyelerini somut şekilde dinlemem, buradaki haberleri para piyasalarından farksız kılıyor benim için.” Z.E. (24)

Habercilik alanında profesyonel bir konuma sahip olduğunu dile getiren bir diğer katılımcıya göre ise:

“Üniversitede gazetecilik okudum. Şimdi de bir haber ajansında editörlük yapıyorum. Şu anda gündemi para kazanmak için takip etmek zorunda kalıyorum ama üniversite zamanlarımda bu kadar olmasa bile gündemi takip etme zorunluluğu hissediyordum. Zorunluluk diyorum çünkü arkadaş ortamında dile getirilen bir haberi eğer bilmiyorsam aforoz ediliyormuş gibi hissediyordum. Sanki her an, her yerde olan gelişmeleri bilmemem gerekiyormuş gibi bir algı oluşuyordu.” T.Ö. (32)

Elde edilen bulgulardan genel bir sonuca ulaşılacak olur ise Baudrillard'ın dile getirdiği şekilde günümüz izler kitlesi çeşitli nedenlerden dolayı gündemi sıklıkla takip etme zorunluluğu hissetmektedir. Fakat elde ettikleri enformasyon arttıkça haberler anlam boyutundan çok bir gösterge olarak algılanmaya başlamaktadır. (Baudrillard, Kusursuz Cinayet, 2012, s. 25) Bu durumda ise Baudrillard'a göre kitleler, haber programları aracılığıyla sunulan haberlerden bir şey öğrenememektedirler. Haber formatları içerisindeki anlam yok olmakta, mutlak hız döngüsü içerisinde ise olaylar değerini yitirmektedir. Böylesi bir düzenekte, olaylar gerçekliklerinden bağımsız hale getirilerek eş anlı üretilip tüketilmektedir. Ona göre günümüzde, olaylar arasında sebep-sonuç ilişkisi mevcut değildir. Medya, üretmiş olduğu hiper-gerçeklikle tarihi istediği şekilde sunmaktadır.

İkinci soru grubunu oluşturan 'savaş olgusunun günümüz izler kitlesi açısından ne anlama geldiğine' yönelik katılımcılardan elde edilen verilere bakılacak olursa;

Bir katılımcıya göre:

“Yaklaşık on iki yaşına kadar ülkenin doğusunda yaşadım ve savaş konusuyla ailem iç içe olduklarını her fırsatta dile getirdiler. Yani küçüklükten beri bu durumun içindeyim ve artık basit meselelere üzülemezdim bile. Savaş her zaman söylendiği gibi olması gereken ve hep devam edecek bir şey mi bilmiyorum. Ama özellikle küçüklüğümde yaşadığım şeyler beni tam anlamıyla savaş karşıtı yaptı diyebilirim. İnsan bu işin gerçekliğini görmeyince fark etmiyor ve uzaktan savaş çığırıklığı yapmanın kolay olduğunu düşünüyorum.” E. Ş. (29)

Bir diğer katılımcıya göre ise:

“Benim yaşadığım ülke, Türkiye gibi sıcak bir çatışma bölgesinin odağında olan bir yer değil. Zamanında Suriye'ye ve İran'a da gittim ve Fransa'da bu konunun daha çok felsefesiyle ilgilendiğimizi gördüm. ISIS örgütü üyeleri yakın geçmişte bizim ülkemizde de çeşitli saldırılarda bulundu. Bu süreçte savaşın anlamı biraz değişmeye başladı benim için. Normal şartlarda savaş karşıtı biri olarak tanımlarım kendimi, ama o dönemde bir ISIS üyesi ile karşılaşsam öldürebilirdim gerçekten. Yani savaşı bir yerde kendini koruma yöntemi olarak görüyorum.” L.M. (25)

Baudrillard'ın savaş haberlerini iletirken gönderici ve alıcı arasında bir temas gerçekleşmezse savaş haberlerinin sanal bir boyuta ulaşacağını ve gerçekliklerini yitirerek enformatik bir boyuta ulaşacağı görüşü, edindiğimiz veriler ile ilişkilidir. Yani savaş konusunda gerçek hikâyelere sahip izler kitle savaş olgusuna dair daha fazla anlam ve kolektif bilinç oluşturabilmektedir. Çünkü Baudrillard'a göre gerçeğin içerisinde yanlısamlar mevcuttur. (McLennan, 2016, s. 2)

## İletişim Araçları Aracılığıyla İletişimsizliğin Üretimi

Son soru grubunu oluşturan 'LiveUamap savaş haberciliği uygulaması özelinde dijital savaş haberciliği uygulamalarından haber takip etmenin, izler kitlenin savaş haberlerine yaklaşımını nasıl etkilediğine' yönelik veriler ise aşağıda belirtilmiştir.

Bir katılımcı LiveUAmap aracılığıyla savaş haberlerini takip etmeye başladıktan sonra dikkat ettiği noktaları şu şekilde dile getirmiştir:

“Uygulamayı ilk kullandığımda navigasyon gibi bir şey olduğunu düşündüm. Zaten kullanılmaya başlandığında bence ne olduğu çok da anlaşılmıyor. Daha sonraki süreçlerde kurcalamaya başladıkça değişik özelliklerinin olduğunu fark ettim. Mesela ilk dikkatimi çeken nokta ölü sayılarının kuru kafa simgesiyle belirtilmesiydi. Sanki bir oyunun içerisindeymiş gibi hissettirdi bu durum bana. Yani sokakta biri ölmüş de üzerine gazete örtüp yoluna devam ediyormuşsun gibi hissettim. Sonraları alıştım tabii, artık o simge dikkatimi bile çekmiyor. Son zamanlarda haritanın geneline bakıp önemli bir gelişme var mı diye bakıp çıkıyorum.” H.K. (27)

Bir diğer katılımcının konu hakkındaki görüşleri şu şekildedir:

“Küçüklüğümde savaş haberlerini ailecek televizyondan izlerdik ve savaşın gerçekliğini daha çok hissedebiliyorduk. Özellikle askerlerin tanklarla görüntülenmesi, muhabirlerin sınır hatlarından haber sunması falan işin ciddiyetini bir ölçüde hissettirebiliyordu. Sonra savaş gibi konulardaki haberleri sosyal medyadan takip etmeye başladım. Sosyal medyada insanların haberler hakkında ne yorum yaptığı, haberden daha çok ilgilendirmeye başladı beni. Buradan takip ettiğimde ise sınırlı sayıda fotoğraf var, bazen gerçek mi acaba bu gelişmeler dediğim bile oluyor.” B.Ş. (27)

Baudrillard’a göre enformasyon, mantığa uygun şekilde sınırsız bir şekilde hareket halindedir. Bu sınırsızlık ise bütüne yararsız bilgiler ekleyerek, iletişim sürecini ortadan kaldırmaya yaramaktadır. Enformasyon gerçeğin sınırını aşarak, kendi oluşturduğu hiper-uzamın da gelişimine devam etmektedir. Böyle bir uzamda gerçekliğe ait güven olgusu bulunmamaktadır. Daha ziyade fraktal uzamda şeyleri birbiri ile ilişkilendiren bir güven mevcuttur. (Baudrillard, 2005) Katılımcılarımdan elde edilen veriler de LiveUAmap uygulaması ile sunulan haberlerin gerçeklik hissi yaratmadığı yönündedir ve bu veriler Baudrillard’ın bu analizi ile örtüşmektedir.

Katılımcılar savaş haberlerini televizyonlar ve dijital savaş haberciliği uygulamalarından takip ettiklerinde aynı hissi yakalamadıklarını dile getirmişlerdir. Bu konu ile ilgili katılımcılardan birinin görüşleri şu şekildedir:

“Açıkçası kaza, doğal afet, savaş gibi üzüntü veren haberleri televizyondan takip ettiğimde kendimi daha kötü hissediyorum. Çünkü sırf reyting alabilmek için bu tarz haberleri tüm çıplaklığı ile gözler önüne seriyorlar. Zaten uzun süredir de televizyon dışında bir geleneksel medya aracını takip etmiyorum. Gazetelerde falan bu tarz haberler nasıl yansıtılıyor bilmiyorum yani. Sosyal medyadan bu tarz haberleri takip etmek bana açıkçası daha sağlıklı geliyor çünkü oradan takip ettiğim haberler, televizyondan takip ettiklerim kadar beni rahatsız etmiyor.” M.A. (29)

Bir diğer katılımcı ise konuyla ilgili şu ifadelerde bulunmuştur:

“Bilgisayar oyunları ile aram epey iyi, hatta oyun tasarımı konularına da epey ilgiliyim. Bu uygulamaya ilk girdiğim zaman da sanki bir oyuna girmişim gibi hissettim. Haritadaki renkler ayrılıyor, mücadele edenlerin ilerleyişleri çok hızlı bir şekilde aktarılıyor. Tıpkı strateji oyunlarında aşamaları geçmek gibi gözüküyor bakınca. Özellikle harita ve semboller görünce bunların board game olduğunu düşünüyorum.” E.Y. (28)

Katılımcıların çoğunluğundan elde edilen verilere göre savaş haberlerini televizyondan takip ettiklerinde, savaşın daha gerçek bir olgu olduğunu hissettikleri yönünde bir sonuç elde edilmiştir. Baudrillard'ın televizyonu cool bir iletişim aracı olarak nitelendirdiği ve yayınlanan haberlerin kitle üzerinde duygusal bir yoğunluk yaratmadığı yönündeki analizi, günümüz izler kitlesi için aynı anlama gelmemektedir. Katılımcıların çoğu genel itibari ile medyaya karşı bir güvensizliklerinin olduğunu dile getirmiştir. Ancak dijital savaş haberciliği uygulamalarını, televizyon ve sosyal medya araçlarına kıyasla daha soğuk bulmaktadırlar.

Ayrıca katılımcılar savaşlar ile ilgili önemli bir gelişme yaşadığında LiveUAmap uygulaması ile savaşları takip ettikleri zaman, uygulamanın anlık veri akışı sağlamasının sanki savaş değil de futbol maçı seyrediyormuş gibi hissettirdiğini de dile getirmişlerdir.

Konu ile ilgili bir katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Ben bu uygulamayı özellikle IŞİD Palmira'yı ele geçirdiğinde çok sık takip ettim. Anbean bilgi veriliyordu. Arkadaşlarımız ile oturup maç izler gibi buradan savaş takip ediyorduk yani.” H.A. (25)

Bir diğer katılımcıya göre ise:

“Fırat kalkanı operasyonu sırasında bu uygulamayı daha sık takip etmeye çalıştım. Yani bir şekilde elim gidiyordu, yaşanan gelişmeleri takip etmeye bağımlı hale gelmişim diyebilirim. Belki konu bizimle ilgili olduğu içindir bilmiyorum ama sanki takım tutar gibi haberleri takip ettiğimi anımsıyorum.” E.Y. (28)

Çalışma doğrultusunda katılımcılardan elde edilen bulgularda da görüldüğü üzere günümüzde kitle iletişim araçları sıcak niteliklere sahip spor, savaş, skandal, felaket gibi gelişmeleri kendi gerçekliğine uygun olarak soğuk medya olaylarına evrilmektedir. Bu dönüşüm sonucunda ise gerçeklik meta seviyesine ulaşarak sanal gerçeklik halini almaktadır. Sistem ve kitleler ise Baudrillard'a göre sahip oldukları teknolojik imkânlar ile bütünsel olarak ulaşmak için büyük bir çaba harcamaktadırlar. Bunun sonucunda ise tüm toplumsal yapılar birer simülakra dönüşmektedir.

## Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada, günümüz savaş haberciliği açısından önemli bir konuma gelmekte olan dijital savaş haberciliği uygulamalarının izler kitle tarafından hangi amaçlar ile kullanıldığını

ve bu uygulamaların, izler kitlenin savaş olgusuna yaklaşımlarını nasıl etkilediğini saptamak amaçlanmıştır. Çalışmanın örneklemini ise LiveU Amap dijital savaş haberciliği uygulamasını düzenli olarak takip eden izler kitle oluşturmuştur. Çalışmanın amacı doğrultusunda ise günümüz izler kitlesinin takip ettiği savaşların, geçmişten bugüne ne şekilde tanımlandığı ve savaş yöntemlerinin nasıl dönüştüğü araştırılmaya çalışılmıştır. Savaşlarda yaşanan gelişmelere paralel olarak savaş haberciliği faaliyetlerinde yaşanan gelişmeler de kapsamlı bir şekilde incelenmiştir.

Günümüzde ise ağ sistemlerinin gelişen yapısı, savaş haberciliği açısından dijital teknolojilerin sıklıkla tercih edilmesini sağlamaktadır. Yaşanan teknolojiler sayesinde enformasyonun üretilmesi, korunması ve yayılması savaş haberciliği açısından da büyük önem taşımaktadır. Daha önceki dönemlerde savaş habercilerinin enformasyon elde edemediği bölgelerden, günümüzde rahatlıkla enformasyon sağlanmaktadır. Savaş haberciliğinde yaşanan bu dijitalleşme süreci, ele alınan çalışmanın da üzerinde durduğu ana konulardan biridir. Teknolojik gelişmelerin etkisiyle geliştirilen dijital savaş haberciliği uygulamaları aracılığıyla iletilen haberler ile günümüz izler kitlesi arasındaki etkileşim ise bu tezin sorunsallarından biridir ve konuyla ilgili örneklem üzerinden elde edilen veriler, çağdaş sosyal teori alanına önemli katkılarda bulunan Jean Baudrillard'ın iletişim ile ilgili ortaya koyduğu kavramlar ve analizler bağlamında incelenmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın amacı doğrultusunda gereken enformasyonu elde edebilmek için belirlenen izler kitleden temel olarak üç soru etrafında yanıtlar alınmaya çalışılmış, derinlemesine görüşme esnasında gelişen yan sorular ise elde edilen bulguların analizi açısından çeşitlilik sağlamıştır. Dijital savaş haberciliği uygulamalarını, örneklem dahiline alınan izler kitlenin hangi amaçla kullandığına yönelik elde edilen verilerden görüldüğü üzere bu uygulamaların hedef kitlenin enformasyonu elde etme amacına göre farklı amaçlar ile kullanıldığı saptanmıştır. Fakat bu uygulamayı takip eden kullanıcıların, haber takip etme açısından belirli nedenleri mevcuttur. Raslantısal bir şekilde bu uygulama üzerinden var olan haberlere erişilebilirlik söz konusu değildir.

Katılımcıların çoğu, bu uygulamaları kullanırken önemsedikleri noktanın 'hız' kavramı olduğuna dikkat çekmişlerdir. Diğer medya platformlarına göre daha hızlı veri akışı sağlanıyor olması, kullanıcılar açısından olumlu bir gelişme olarak nitelendirilmiştir. Kullanıcılardan alınan bu veri doğrultusunda, Baudrillard'ın hızın kesinleşmesi kavramı ile ortaya koyduğu analizlerin, günümüz izler kitlesi açısından geçerli olduğu saptanmıştır. Baudrillard'ın analizine göre de günümüz kitleleri hayatının birçok noktasında hız kavramına önem vermeye başlamıştır. Yani günümüz kitleleri için anlamsal açıdan zengin içerikler tüketmek yerine, hızlı bir şekilde tüketilecek iletiler daha fazla önem taşımaktadır. Baudrillard, bu durumun sebebinin ise günümüz kitlelerinin haber tüketimi esnasında anlamdan çok, gösteriye önem vermesi olarak görmektedir. Ayrıca Baudrillard, günümüz kitlelerinin anlama önem vermemesine rağmen, haber takibi için büyük bir zorunluluk hissettiklerini dile getirmiştir. Ona göre sanallık, kitlelere iletişimi zorunlu kılmaktadır. Katılımcıların çoğundan elde edilen

veriler de Baudrillard'ın bu analizini doğrular niteliktedir. Birçoğu haber takibi yapmazsa, gündemden kopacağı hissini kendilerini korkuttuğunu dile getirmişlerdir. Katılımcılar çok fazla haber takip etmelerine rağmen, haberler üzerine çok fazla düşünmediklerini dile getirmişlerdir. Baudrillard ise bu durumu haberlerin mutlak hız döngüsünde değerini yitirdiği ve hiper-gerçeklik evresine geçtiği şeklinde yorumlamıştır.

Katılımcıların savaş olgusu ile var olan ilişkisi tespit edilmeye çalışıldığında ise; savaşın eylemselliği ile daha yakın ilişki içerisinde olan katılımcıların, çalışmanın literatür araştırması bölümünde tanımlandığı şekilde savaşa karşı idealist bir tutum sergiledikleri görülmüştür. Savaşın, insanlar tarafından yaratıldığını ve kesinlikle içgüdüsel bir olgu olmadığını dile getirmişlerdir. Savaş olgusu ile ilgili gerçekliği daha az hisseden kullanıcılar ise savaşın uluslararası sistem için gerekli olduğunu ve savaşı bir dünyanın ütopya olabileceğini dile getirmişlerdir.

LiveUAmap uygulaması üzerinden savaş haberlerini takip etmenin, katılımcıların savaş olgusuna karşı yaklaşımını nasıl değiştirdiğine yönelik veri elde edilmeye çalışıldığında ise kullanıcıların geleneksel ve sosyal medya aracılığıyla savaş haberlerini takip ettiklerinde, savaşın daha gerçek bir şey olduğunu hissettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu açıdan bakıldığında kullanıcıların çoğu, özellikle televizyon haberlerinin savaşın gerçeklik boyutunu daha iyi yansıttığını dile getirmişlerdir. Katılımcıların çoğu, LiveUAmap gibi uygulamalar aracılığıyla savaş haberlerini takip ettiklerinde ilk başta bir dijital oyun alanı içerisindeymiş gibi hissettiklerini fakat zaman geçtikçe duruma alıştıklarını dile getirmişlerdir. Ayrıca kullanıcılar, uygulama içerisinde yer alan simgelerin board game imajı verdiğini dile getirmişlerdir. Bu uygulamalardan çıktıktan saniyeler sonra başka uygulamalara girebiliyor olmalarını ise kendilerini savaşın gerçekliğinden uzaklaştırdığını dile getirmişlerdir. Ayrıca katılımcıların çoğu, bu uygulamalar ile iletilen haberlerin gerçek olup olmadığı konusunda da şüphelerinin olduğunu dile getirmişlerdir. Baudrillard'a göre de günümüzde enformasyon sınırını aşarak, hiper-uzamında gerçekliğini sürdürmeye devam etmektedir. Böyle bir uzamda ise gerçekliğe ait güven duygusu bulunmamaktadır.

Sanal mantığa bürünen savaş içerisinde gerçekliği aramak olanaksızdır çünkü savaş mekân ve eleştiri temsillerinden koparılarak, aşırı görsel bir hale gelmiştir. Günümüz kitlelerinin, yaşanan savaşa karşı kolektif bir bilinç oluşturmamalarının nedeni de yaratılan bu aşırı görsellik durumudur. Ona göre içinde yaşadığımız çağda, gerçeklik içerisindeki yanılımlar yok edilmekte ve simülasyon evresine sokulmaktadır. Katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda kitlelerin, sanallaşan iletişim dolayımı ile savaş olgusunun gerçekliğine uzaklaştıkları söylenebilir. Baudrillard'ın günümüz kitlelerine bu konuda önerisi ise simülasyon sisteminin iyi analiz edilebilmesi için simülakrlara yönelik algılama tarzlarının geliştirilmesi yönündedir. Baudrillard, günümüz kitlelerinin içinde buldukları simülasyon evresinden uzaklaşabilmeleri için simgel değiş tokuşun var olduğu iletişim sistemlerini yaratmaları gerektiğini dile getirmiştir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no grant support.

## Kaynakça/References

- Adair, G. (1994). *Postmodernci Kapıyı İki Kere Çalar*. (N. Dikbaş, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Agafonoff, N. (2006). "Adapting Ethnographic Research Methods to Ad Hoc Commercial Market Research". *Qualitative Market Research: An International Journal*, Cilt 9( Sayı 2).
- Alyanak, Z. B. (tarih yok). "Etnografi ve Çevrimiçi Etnografi". *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri* (M. Binark, Çev.). içinde İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. ( 2002). *Cool Anılar 3-4(1990-2000)*. (Y. Avunç, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. ( 2012). *Kusursuz Cinayet*. (N. Sevil, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. ( 2014a). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (1995). *The Gulf War Did Not Take Place*. (P. Patton, Çev.) Indiana University Press.
- Baudrillard, J. (2000). Binyılın Sonu ya da Gerisayım. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, 3(10), s. 181.
- Baudrillard, J. (2002a). *Selected Writings* (2 b.). (M. Poster, Dü., & J. Mourrain, Çev.) Stanford: Stanford University Press.
- Baudrillard, J. (2002b). *Tam Ekran*. (B. Gülmez, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2002c). *Cool Anılar 5(2000-2004)*. (A. Sönmezay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact*. (C. Turner, Çev.) London and Newyork: Bloomsbury.
- Baudrillard, J. (2005a). *The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact*. (C. Turner, Çev.) London and Newyork: Bloomsbury.
- Baudrillard, J. (2008). *Metinler ve Söyleşiler*. (O. Adanır, Çev.) İzmir: Ajans Tümer Tanıtım Ürünleri Tic. ve San. Ltd. Şti.
- Baudrillard, J. (2008). *Metinler ve Söyleşiler*. (O. Adanır, Çev.) İzmir, : Ajans Tümer Tanıtım Ürünleri Tic. ve San. Ltd. Şti.
- Baudrillard, J. (2008). *Metinler ve Söyleşiler*. (O. Adanır, Çev.) İzmir: Ajans Tümer Tanıtım Ürünleri Tic. ve San. Ltd. Şti.
- Baudrillard, J. (2008). *Metinler ve Söyleşiler*. (O. Adanır, Çev.) İzmir: Ajans Tümer Tanıtım Ürünleri Tic. ve San. Ltd. Şti.
- Baudrillard, J. (2011). *Çaresiz Stratejilere*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2012). *Kusursuz Cinayet*. (N. Sevil, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014a). *Cool Anılar 1-2(1980-1990)*. (A. Sönmezay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.



- Baudrillard, J. (2014a). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014a). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014a). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014a). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014a). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014b). *Baştan Çıkarma Üzerine*. (A. Sönmezay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015a). *Sessiz Yağınların Gölgesinde veya Toplumsalın Sonu*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015a). *Sessiz Yağınların Gölgesinde veya Toplumsalın Sonu*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015a). *Sessiz Yağınların Gölgesinde veya Toplumsalın Sonu*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015b). *Şeytana Satılan Ruh Ya da Kötülüğün Egemenliği*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016). *Kötülüğün Şeffaflığı Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2017). *Can Çekişen Küresel Güç*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bridges, J. V. (2013). The Emergence of Augmented Reality (AR) as a Storytelling Medium in Journalism. *Journalism & Communication Monographs*, 15(1), s. 5.
- Bridges, J. V. (2013). The Emergence of Augmented Reality (AR) as a Storytelling Medium in Journalism. *Journalism & Communication Monographs*, 15(1), s. 9.
- Bridges, J. V. (2013). "The Emergence of Augmented Reality (AR) as a Storytelling Medium in Journalism". *Journalism & Communication Monographs*, Cilt 15(Sayı 1).
- Clausewitz, C. V. (2015). *Savaş Üzerine*. (S. Koçak, Çev.) Doruk Yayınları.
- Clausewitz, C. V. (2015). *Savaş Üzerine*. (S. Koçak, Çev.) Doruk Yayınları.
- Colton, R. R. (1971). *A History of The Modern World* (4 b.). New York: Borzoi Book.
- Colton, R. R. (1971). *A History of The Modern World*. New York: Borzoi Book.
- Çiftçi, H. (2017). *Her Yönüyle Siber Savaş* (2 b.). Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Çimen, Ü. (2018). Jean Baudrillard'ın İletişim Kuramı. 19.
- Çimen, Ü. (tarih yok). Jean Baudrillard'ın İletişim Kuramı.
- Çimen, Ü. (tarih yok). *Jean Baudrillard'ın İletişim Kuramı*.
- Çimen, Ü. (tarih yok). Jean Baudrillard'ın İletişim Kuramı.
- Çubukçu, M. (2017). *Ateş Altında Gazetecilik: Savaş Haberciliği* (2 b.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Çubukçu, M. (2017). *Ateş Altında Gazetecilik: Savaş Haberciliği* (2 b.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Earle, E. M. (2015). *Modern Stratejinin Ustaları*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Earle, E. M. (2015). *Modern Stratejinin Ustaları*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Eroğlu, Ö. (2014). *Baudrillard'ı Okumak*. İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Fiore, M. M. (2005). *Yaradığımız Medya: Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu*. (Ü. Oskay, Çev.) İstanbul: Merkez Kitaplar.



- Gaddis, J. L. (1992). *The Cold War, The Long Peace and the Future*. M. J. Hagan (Dü.) içinde New York: Cambridge University Press.
- Gaddis, J. L. (1992). *The Cold War, The Long Peace and the Future*. M. J. Hagan (Dü.) içinde, *The End Of Cold War; Its Meaning And Implications*, (s. s.21). New York: Cambridge University Press.
- Genosko, G. (1994). *Baudrillard and Signs Signification Ablaze*. Newyork and London: Routledge Publish.
- Genosko, G. (1994). *Baudrillard And Signs: Signification Ablaze*. Newyork and London: Routledge Publish.
- Gurcan, M. (tarih yok). Savaşın Evrimi ve Teorik Yaklaşımlar. Bilgesam. Mart 23, 2019 tarihinde 23 Mart 2019: [http://www.bilgesam.org/Images/Dokumanlar/0-163-201404072m\\_gurcan.pdf](http://www.bilgesam.org/Images/Dokumanlar/0-163-201404072m_gurcan.pdf) adresinden alındı
- Hedges, C. ( 2003). “The Press and the Myths of War”. *The Nation Dergisi*.
- Howard Williams, v. (1996). *Uluslararası İlişkiler ve Siyaset Teorisi Üzerine Bir Derleme*. (F. Yalvaç, Çev.) Ankara Siyasal Kitabevi.
- Keegan, J. (1995). *Savaş Sanatı Tarihi* . (F. Doruker, Çev.) İstanbul: Sabah Yayınları.
- Lynda J. Davies, & M. (1995). “Scholarship and Practice: The Contribution of Ethnographic Research Methods to Bridging the Gap”. *Information Technology & People, Cilt 8(Sayı 3)*.
- Machin, D. (2002). *Ethnographic Research for Media Studies*. Sweeden: Bloomsbury Academic.
- McLennan, M. (2016). Simulacra and Simulating Policing: Baudrillard and Criminology. *International Journal of Baudrillard Studies, 13(1)*.
- Metz, R. A. (1999). *A Short History of War, The History of Warfare*. Hollanda: Law International.
- Metz, R. A. (1999). *A Short History of War, The History of Warfare*. Hollanda: Law International.
- Oberdorfer, D. (1971). *Tet: The Turning Point in the Vietnam War*. New York: Doubleday & Company.
- Oluk, A. (2002). Baudrillard ve Simülasyon Kuramı Üzerine. *Yom Sanat Dergisi(7)*, s. 20.
- Oman, C. W. (2002). *Ok, Balta ve Mancınık: Orta Çağda Savaş Sanatı*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Özçetin, B. ( 2013). “Kullanımlar ve Doyumlardan İzlerkitle Sosyolojisine: Türkiye’de İzlerkitle Çalışmaları”. *İletişim Araştırmaları Dergisi, Cilt 8( Sayı 2)*.
- Poster, M. (2002). *Jean Baudrillard: Selected Writings (2 b.)*. (M. Poster, Dü., & J. Mourrain, Çev.) Stanford: Stanford University Press.
- Seib, P. (2016). *Beyond the Front Lines: How the News Media Cover a World Shaped by War*. Springer.
- Sontag, S. ( 2003). *Regarding the Pain of Others*. New York: Picador Books Limited.
- Şenel, A. (1990). *Siyasal Düşünceler Tarihi*. Ankara: Verse Yayıncılık.
- Şenel, A. (1990). *Siyasal Düşünceler Tarihi*. Ankara: Verse Yayıncılık.
- Thompson, J. B. (2008). *Medya ve Modernite*. (S. Öztürk, Çev.) İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Toffeletti, K. (2014). *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*. (Y. Başkavak, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Yalçinkaya, H. ( 2008a). *Savaş; Uluslararası İlişkilerde Güç Kullanımı*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Yalçinkaya, H. (2008). *Savaş; Uluslararası İlişkilerde Güç Kullanımı*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Yalçinkaya, H. (2008). Savaşlarda Asker-Medya İlişkilerinin Geldiği Son Aşama: İliştirilmiş Gazetecilik. *Uluslararası İlişkiler Dergisi, 5(19)*, s. 32-33.
- Yalçinkaya, H. (2008a). *Savaş; Uluslararası İlişkilerde Güç Kullanımı*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Yalçinkaya, H. (2008b). Savaşlarda Asker-Medya İlişkilerinin Geldiği Son Aşama: İliştirilmiş Gazetecilik. *Uluslararası İlişkiler Dergisi, 5(19)*, s. s.32.

- Yalçinkaya, H. (2008b). Savaşlarda Asker-Medya İlişkilerinin Geldiği Son Aşama: İliştirilmiş Gazetecilik. *Uluslararası İlişkiler Dergisi*, 5(19), s. s.33.
- Yalçinkaya, H. (2008b). Savaşlarda Asker-Medya İlişkilerinin Geldiği Son Aşama: İliştirilmiş Gazetecilik. *Uluslararası İlişkiler Dergisi*, 5(19), s. s.36.