

Başvuru Tarihi: 23.10.2017 **Received Date:** 23.10.2017

Yayına Kabul Tarihi: 19.12.2017 **Accepted Date:** 19.12.2017

Yayınlanma Tarihi: 29.01.2018 **Published Date:** 29.01.2018



akademia

DİJİTAL KÜLTÜR, DİJİTAL YERLİLER ve GÜNÜMÜZDEKİ YENİ FİLM SEYİR DENEYİMLERİ

Öz

Geçmişten günümüze film seyretme deneyimleri ve seyir kültürü, değişim ve dönüşüm içindedir. İzleyicilerin iletişimsel ve kültürel belleği, algısı, düşünüş biçimi ve edimleri, içinde bulunduğu toplumun kültürel, toplumsal, ekonomik ve politik koşulları ekseninde şekillenmektedir. İletişim mekânlarının kendine özgü dili de seyir pratiği üzerinde son derece etkili olan diğer bir eyleyendir. Belleği, algıyı ve film seyretme edimini biçimlendiren unsurların başında ise izleyicinin özelliklerini taşıdığı sözlü, yazılı, elektronik ya da dijital kültür gelmektedir. Bu çalışma 2000’li yıllardan günümüze yeni film seyir deneyimlerine odaklandığından dijital kültür temellidir. Dijital kültür bir dildir ve bu dil de günümüz seyir pratiklerini biçimlendirmede önemli bir rol üstlenmektedir. Dijitalleşen bu dil aynı zamanda bir iletişim mekânından da kopuk değildir. Bu bağlamda bu çalışma dijitalleşen seyir kültürünü ve bu dilin film seyretme pratikleri üzerindeki etkisini dijital kültür ve mekân teorileri bağlamında anlamaya çalışmaktadır. 2000’lerden günümüze dijital kültür temelli yeni film seyir deneyimlerini anlamak adına yarı yapılandırılmış sorular bağlamında dijital yerlilerle derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiş, elde edilen veriler tematik analiz yöntemiyle sınıflandırılarak kuramsal çerçeve ekseninde sosyolojik bir bakışla yorumlanmıştır.

Anahtar kelimeler: Dijital Kültür, Dijital Yerliler, Sinema Seyir Kültürü, Yeni Seyir Deneyimleri.

DIGITAL CULTURE, DIGITAL NATIVES and NEW VIEWING EXPERIENCES TODAY

Abstract

Film viewing experiences and viewing culture is changing from the past times constantly. Communicational and cultural memory, perception, way of thinking and action of the audience are shaped around the cultural, social, economical and political conditions in a given society. Another effective factor on the viewing practice is also the unique language of communicational spaces itself. The leading role of forming the memory, perception and the action of film viewing belongs to verbal, written, electronic or digital culture of the audience. This study is based on digital culture due to its focus on new film viewing practices since 2000’s. Digital culture is a language and this language takes an important role on forming recent viewing practice. In this context, this study tries to comprehend the digitalized viewing culture and the effects of this language on film viewing practices. In order to understand the new film viewing experiences which based on digital culture since 2000’s, in-depth interviews have been held with digital natives via semi-structured questions. The data that has been gathered have been categorized via thematic analysis method and interpreted through a sociological perspective on the basis of a theoretical framework that constructed around the digital culture and space theories.

Keywords: Digital Culture, Digital Natives, Cinema Viewing Culture, New Viewing Experiences.

1. Giriş

Sinema seyir kültürü durağan ya da değişmez değildir. Toplumsal, kültürel, ekonomik ve politik koşullar ekseninde değişir ve dönüşür. İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler de bir kültür olan film seyretme pratikleri üzerinde önemli bir dönüştürücü eyleyen konumundadır. Ayrıca sinema seyir mekânlarının hangi şehirde konumlandığı ve o şehrin geçirdiği birtakım dönüşümler de (modernleşme çabaları vb.) seyir kültürünün üzerinde şekillendirici özelliklere sahiptir. Bu etkenler bağlamında her dönemin kendine ait bir seyirci profilinin ve film seyir kültürünün varlığından söz etmek de yanlış olmayacaktır. Görüldüğü üzere sinema seyir kültürü tek boyutlu ve yüzeysel değil aksine çok boyutlu ve çok katmanlıdır.

Geçmiş döneme dair seyir pratiklerinin anlaşılmasına yönelik çeşitli çalışmalar literatürde mevcuttur. Öztürk'ün "*Türkiye'de Sinema Mekânlarını Sözlü Tarih Üzerinden Anlamak*" adlı makalesi (2013) 1950-1980 yılları arasında Türkiye'de sinema mekânlarının insanlar tarafından nasıl kullanıldığını ve nasıl bir işleve sahip olduğunu inceleyen önemli bir çalışmadır. Diğer bir çalışma, Akbulut'un "*Sinemaya Gitmek ve Seyir: Bir Sözlü Tarih Çalışması*" adlı makalesidir (2014). Bu çalışmada da 1960-1980 yılları arası Türkiye'sinde sinemaya gitme deneyimi yine sözlü tarih üzerinden anlaşılmaya çalışılmaktadır. Medin'in "*Değişen Sinema Seyir Kültürünü Sözlü, Yazılı ve Elektronik Kültür Bağlamında Anlamak*" adlı çalışması ise (2017) değişen sinema seyir kültürünü 1960'lı yıllardan 1990'lı yıllara Ankara ili özelinde sözlü, yazılı ve elektronik kültür teorileri bağlamında anlamaya çalışmaktadır. Medin'e göre (2017, 384) "birincil sözlü kültürün elektronik/dijital kültürle karşılaşması ve yazılı kültürün elektronik/dijital kültürle karşılaşması hatta bu kültürlerin bir arada aynı seyir mekânlarında diyalektik bir bağlamda karşılaşması sonucu sinema seyir kültürü, seyrin yapısı biçimlenmekte, değişmekte ve dönüşmektedir. Birincil sözlü kültür ortamından yazılı kültür ortamına geçiş, yazılı kültür ortamından elektronik ortama geçiş, seyir kültürünü anlamada önemli ipuçları taşımaktadır. Bu kültür değişimleri, bu kültürler arasındaki geçişler ve karşıtlıklar sinema seyir kültürünü değiştirmekte, izleme pratiğini ve edimini dönüştürmektedir. Kültür ve kültürün yarattığı dil, seyir mekânına tezahür etmekte, seyir mekânı da kendi seyircisini biçimlendirmektedir. Görüldüğü üzere mekân ve kültür arasında diyalektik bir ilişki söz konusudur".

Sinema seyir kültürüne yönelik bu çalışmalar geçmiş ve erken seyir deneyimlerine yönelik önemli veriler ortaya koymaktadır. Dijital kültür ekseninde günümüzdeki yeni seyir deneyimlerine yönelik bir bakış açısı sunmak ise geçmişle günümüze mukayese etmek açısından ve değişen sinema seyir kültürünü ve pratiklerini ortaya koyabilmek adına son derece önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu çalışma, geçmiş sinema seyir kültürüne odaklanan çalışmalardan farklı olarak 2000'li yıllardan günümüze dijital yerliler üzerinden değişen sinema seyir kültürünü ve yeni seyir deneyimlerini anlamaya çalışmaktadır. Dijitalleşmenin sinema seyir kültürü üzerinde yarattığı değişimleri ve dönüşümleri anlamak adına dijital kültür temelli bir kuramsal çerçeve tasarlandı. Ayrıca yeni seyir deneyimlerini daha iyi anlayabilmek adına mekâna dair çeşitli bakış açılarından ve kavramlardan da tematik analiz bölümünde yararlandı. Çünkü seyir, seyirci ve seyir pratikleri bir iletişim mekânından bağımsız düşünülemez. Mekânın dili, seyir kültürünü değiştirmekte ve dönüştürmektedir.

Yukarıda sayılan amaçlar ve çalışmanın kuramsal çerçevesi bağlamında iki temel araştırma sorusu üretildi:

1. Sinema seyir kültürü, dijital kültür bağlamında nasıl analiz edilebilir?
2. Dijitalleşmenin etkisiyle değişen ve dönüşen sinema seyir mekânları, mekân teorileri bağlamında nasıl incelenebilir?

Yukarıda sıralanan temel sorulara cevap bulunabilmesi için alt sorular oluşturuldu:

1. Dijital yerliler tarafından sinema seyir mekânları nasıl ve hangi amaçla kullanılmakta, bu mekânlar nasıl bir işlev üstlenmektedir?

2. Dijital yerlilerin sinema seyir mekânlarını kullanmada etkin ve yaratıcı taktikleri var mıdır?
3. Sinema seyir mekânlarının seyir kültürüne olan etkisi nedir?

Yıldırım ve Şimşek'in de vurguladığı üzere (2013, 51, 95) nitel araştırmada çok sayıda bireyin araştırma kapsamına dâhil edilmesi oldukça güçtür. Gerek araştırma kaynaklarının sınırlılığı, gerekse kullanılan bilgi toplama ve analiz yöntemlerinin özelliği nedeniyle çok sayıda bireyi ve olguyu araştırma örnekleme dâhil etmek gerçekçi olmaz. Bu nedenle böyle bir çalışmada da pek çok açıdan sınırlandırmaya ihtiyaç duyuldu. Çalışmada dijital yerli olarak tanımlanan 18-30 yaş aralığında olan grubu belirlemek için hem kartopu örnekleme yöntemi kullanılarak farklı kişilere ulaşıldı hem de maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılarak çeşitlilik artırılmaya çalışıldı.

Araştırmacının problemine ilişkin olarak zengin bilgi kaynağı olabilecek birey veya durumların saptanmasında özellikle etkili olan kartopu örnekleme (Yıldırım ve Şimşek, 2013, 139, 143), çok basit bir soruyla başlar: Bu konuda en çok bilgi sahibi kimler olabilir? Bu konuyla ilgili olarak kimle veya kimlerle görüşülmesi önerilir? Süreç ilerledikçe elde edilen isimler veya durumlar tıpkı bir kartopu gibi büyüyerek devam edecek, belirli bir süre sonra belirli isimler öne çıkmaya başlayacak, araştırmacının görüşmesi gereken birey sayısı veya ilgilenmesi gereken durum sayısı azalmaya başlayacaktır. Diğer bir deyişle araştırma sorusunun yanıtı olabilecek kavramların ve süreçlerin tekrar etmeye başladığı aşamaya yani doyum noktasına kadar veri toplamaya devam edilmesi gerekmektedir. Yeterli sayıda veri kaynağına ulaştığına karar veren araştırmacı görüşme yapmayı sonlandırabilir. Geçerliliği garantileyen altın bir sayı Thompson'ın da belirttiği gibi (2006, 26) yoktur. Maksimum çeşitlilik örnekleme ise amaç (Yıldırım ve Şimşek, 2013, 136-137) görece olarak küçük bir örnekleme oluşturmak ve bu örnekleme çalışılan probleme taraf olabilecek bireylerin çeşitliliğini maksimum derecede yansıtmaktır.

Bu bağlamda 2000'lerden günümüze dijitalleşmenin sinema seyir kültürü üzerinde yarattığı değişimleri ve dönüşümleri anlamak adına dijital yerli olarak adlandırılan genç kuşakla yarı yapılandırılmış 42 soru üzerinden derinlemesine görüşmeler gerçekleştirildi. Bu görüşmeler verilerin tekrar etmeye başladığı doyum noktasına ulaşılmasıyla sona erdirildi. Kapsam ve sınırlılık çerçevesinde görüşülecek kişiler üzerinden birtakım sınırlılıklara gidildi. Sınırlandırılmış bu demografik özellikleri şu şekilde sıralamak mümkündür: Ankara'da yaşayan, farklı sosyo-kültürel ve ekonomik düzeye sahip, lisans ya da lisansüstü öğrencisi, 18-30 yaş aralığında değişkenlik gösteren toplam 18 kişiden oluşan 11 erkek ve 7 kadın. Tekrarlanan veriler ve çalışmanın sınırlılığı nedeniyle tüm görüşmelere tematik analiz kısmında yer verilmedi. 6 erkek ve 4 kadın olmak üzere toplam 10 dijital yerli anlatıcısı üzerinden ortak temalar belirlenerek ve çeşitli sınıflandırmalar oluşturularak tematik analiz yapıldı. Dijital yerlilerle yapılan görüşmelerde görüşmecilerin tam isimleri yerine bazı kısaltmalardan yararlanıldı. Örneğin görüşülen dijital yerli kişisi erkek ise Erkek (DY1), görüşülen dijital yerli kişisi kadın ise Kadın (DY1) olarak ifade edildi. Sayıların artmasıyla Erkek (DY2), Erkek (DY3) ya da Kadın (DY2), Kadın (DY3) şeklinde kısaltmalar kullanılmaya devam edildi.

Temelde iki aşamadan oluşan bu çalışmanın ilk aşaması veri toplama/alan araştırması, ikinci aşaması ise elde edilen verilerin tematik analizi ve sosyolojik bir perspektifle yorumlanması sürecidir. Tematik analiz (Rosenthal, 1993), anlatıların yazılı dökümünün analizine ilişkin bir yöntemdir. Bu yöntemle metnin ilerleyen zaman içinde hangi temalara odaklandığının bir haritası çıkarılarak anlatıcının kurgusunu sınıflandırmak ve çözümlenmek kolaylaşmaktadır. Böylece veriler ayrıntılı bir biçimde düzenlenir ve betimlenir. Nihayetinde çıkarılan bu ortak temalar birbirleriyle ilişkilendirilir ve sınıflandırılır, kuramsal çerçeve ve yöntem ekseninde yorumlanır. Bu çalışmada dijital yerlilerle gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerin ardından elde edilen görüşme anlatıları yazılı metne aktarıldı ve araştırma çerçevesinde değerlendirildi. Bu çalışma kapsamında ses bandından yazılı metne aktarılan görüşmeler sınıflandırılarak ortak temalar belirlendi ve çeşitli sınıflandırmalar yapıldı. Araştırma soruları tarafından yönlendirilerek yapılan nitel kodlama ile temalar ve kavramlar oluşturuldu, veriler tematik analize tabi tutuldu.

Nihayetinde, analiz birimi olan dijital yerliler ve yeni film seyir deneyimleri kuramsal çerçeve ekseninde sosyolojik bir bakışla yorumlandı.

2. Dijital Kültür

İletişim medyasındaki teknoloji her geçen gün gelişerek ve sürekli yenilenerek iletişim mekânlarına dâhil oldu, gündelik yaşamdaki dönüştürücü etkisi ve rolü de her geçen gün arttı. Günümüzde bireyler daha ucuz bir şekilde bu teknolojiye erişim sağladı, böylece hayatın her anında dijitalleşme hüküm sürmeye başladı. Bu durum da sözlü, yazılı ve elektronik kültürden daha farklı bir kültür olan dijital kültürü ortaya çıkarttı. Dijitalleşmeyle ortaya çıkan bu kültüre ve topluma farklı düşünürler tarafından çeşitli zamanlarda çeşitli adlar verildi ve kavramsallaştırmalar yapıldı. Örneğin Manovich (2001, 19) bugün yeni medya devriminin tam ortasındayız diyerek içinde bulunduğumuz kültürü yeni medya üzerinden açıklar. Levy (2001) siber kültür, Manovich (2001) enformasyon kültürü, Castells (2001) internet kültürü, Jones ise (1998) sanal kültür kavramı ekseninde içinde bulunduğumuz kültür üzerine düşüncelerini ileri sürer.

Farklı düşünürler tarafından farklı adlandırılmalar yapılan dijitalleşme denilen sürecin (Çetin ve Özgiden, 2013, 173) 1990'lı yıllardan itibaren internetin yaygınlaşmasıyla ve her türlü veri girişinin artmasıyla başladığını söylemek mümkündür. 1990'lı yıllardan günümüze oldukça yoğun bir biçimde uydu teknolojisinde, televizyon sistemlerinde, radyo, TV yayınlarında, bilgisayarda, internette ve tablet-mobil telefon teknolojisinde etkisini gösteren dijitalleşme kendi endüstrisini, kültürünü ve dilini üretti. Bir dil olan dijitalleşme hem iletişim ortamlarını hem de bu ortamları kullananlar üzerinde önemli etkileri oldu. Birçok farklı disiplinin bir araya gelerek oluşturduğu ve bu bağlamda insanı şekillendiren bir olgu olan dijital kültür, Berkay'ın deyişiyle (2016, 20) görsel algı biçimlerimizi değiştirdi, farklı ve hızlı şekillerde tüketilen izleme biçimleri getirdi. Gelişen internet teknolojisi zamanla mobil telefonlar üzerinden bile ulaşılabilir hale geldi ve böylece insanların hayatlarında önemli bir yer edinerek (Osmanlı, 2016, 231) dijital kültürü meydana getirdi. Dijital kültür (Deuze, 2005, 66) herkesin er ya geç çevrimiçi olacağı düşüncesine dayanmaz. Dijitalleşmenin ve bu bağlamda gelişen makineleşmenin toplum üzerindeki etkisinin artması ve toplumu şekillendirmesi anlamına gelir.

Hem sözlü ve yazılı hem de elektronik kültür, dijital kültür içinde konumlanabilmekte, bu kültürlere dair ürünler dijital kültüre dair ortamlarda yer alabilmektedir. Bu çerçevede (Demirci, 2016, 59, 63) dijital kültür oldukça kapsayıcıdır ve bu üç kültürü içine alan yeni bir ağ sunar. Bu kültüre eklenen kişi, istediği bilgiye her an ve hızlı bir şekilde mekânsal anlamda herhangi bir yere gitmeye gerek duymadan ulaşabilir. Demirci'nin deyişiyle (2016, 64) "sanal ortam da kişinin bulunduğu gerçek mekân bir odadır, kafedir, parktır, herhangi bir yerdir. Bunun yanı sıra bilgi edinme mekânları olan kütüphane, müze, okul hatta şehir, ülke gibi mekânlar da artık dijitalde aktarılır ve bunların pek çoğuna dijitalde ulaşmak mümkün olabilmektedir". Bu çerçevede mekân algısı da ulaşım ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle değişmeye başladı, yaşanan teknolojik değişimler de iletişim biçimlerini etkiledi. Yeni iletişim medyasının ortaya çıkışıyla ve gelişimiyle yeni iletişim mekânları üretildi. Bilgisayar dolayımıyla iletişim, internet üzerinde yeni bir iletişim mekânı ve yeni bir kamusal alan yarattı. Yeni iletişim medyası 21. yüzyılın ilk çeyreğinde büyük bir hızla gelişme gösterdi, bu bağlamda kamusal olgusu da (Thompson, 2008, 201) değişip dönüştü. İnsanların dâhil oldukları iletişim mekânları mekânsız ve söyleşmesiz hale geldi, mekândan bağımsız ilişki kurulmaya başladı. Dijitalleşmeyle birlikte mekân-zaman sınırsızlığı mümkün oldu, gündelik hayatın her alanına dâhil olan bu kültür sanal bir dünyanın yeni bir kamusal alanının ortaya çıkmasında önemli bir rol oynadı.

İletişim teknolojilerinde yaşanan her yeni gelişme, iletişimin biçiminde ve mekân üzerinde önemli değişimlerin ortaya çıkmasına neden oldu. Bu değişim, insanın mekâna olan bağımlılığını da büyük ölçüde kırdı. Mekânın insan bedeninin doğal kısıtlamalarından kurtarıldığını ileri süren Bauman'a göre (2006, 25) bu andan sonra mekânı biçimlendiren insan bedeni değil, teknik kapasite ve tekniğin hızıdır. Castells ise kolektif bir yabancılaşma mekânı dediği görüntü mekânlarından (Morley ve Robins, 1997, 56) bahseder. Ona göre insanlar bu

görüntü mekânlarında (televizyon, video teknolojisi, internet ve mobil cihazlar) mekânsal biçimden kopmakta, dış deneyim ile iç deneyimin ilişkisi kesilmektedir. Mekân üzerindeki bu değişim, kamusal ve kamusal alanı da değişime yöneltti. Bu durum ise geleneksel mekân algısının kaybolmasına neden oldu.

Bryant'a göre (2001, 138-155) siber mekân ya da sanal mekân dijital nesnelere varoluş alanıdır, Cohen'e göre ise (2007, 210), insan kavrayışının şekillendirdiği bir mekân deneyimidir. Sanal mekânlar ya da siberuzam olarak adlandırılan bu yeni kamusal alanlar içinde internet, değiştirici ve dönüştürücü bir özne konumundadır. Sanal mekânlar (Yıldız ve Alaeddinoğlu, 2007, 858-859) televizyondan, bilgisayara ve internete kadar günlük yaşamın merkezinde yer alır. Bu yeni kamusal alanlarda bireyler, somut bir mekânsallık içinde olmadan ve fiziksel bir teması geçmeden etkileşimde bulunur. Seyahat, mesafe ve boş zaman alanında anlam kaymasına yol açan küreselleşme ve dijital dönüşüm, günümüz toplumlarındaki toplumsal ve mekânsal bütünlüğü de parçalar. Bu yeni kamusal alanların sanal mekânlarındaki bireyler ise akışkandır. Toplumsal kimlik de buradaki faaliyetlerde akışkan bir yapıya bürünür. Dijitalleşme bireye sanal bir mekânda gezinme ve bir yerden bir yere sınırsızca akma imkânı tanır. Bir yere akışkan bir şekilde giren birey o mekândan rahatça çıkarak başka bir mekâna girer. Hâlihazırda var olduğu somut mekânı terk etmeyerek bir ekran üzerinden diğer sanal mekânlara yolculuk yapabilir. Böylece mekânın aşılmaz duvarları silikleşti. Bauman'ın deyişiyle (1998, 20) beden artık, yerleşik bir oluşu ifade etmez. Daha evvel ifade edildiği gibi beden, dijitalleşmeyle son derece akışkan bir yapıya büründü. Bu minvalde akışkan beden, mekânı birkaç saniye içinde ekran üzerinden fetheder. Dijitalleşmenin getirdiği olanaklarla birey son derece esnek. Bauman'a göre (2001, 155), dijitalleşen dünyaya entegre edilmeye çalışılan bedenin en belirgin özelliği esnekliktir. Bu sanal uzamda birey kısıtlanmamalı, engellenmemeli ve bu bağlamda son derece akışkan olmalıdır.

3. Dijital Yerliler ya da Homo Sapiens Digital

Dijital yerliler, dijital kültürün günümüzdeki en önemli taşıyıcıları konumundadır. Dijital yerli ve dijital göçmen, Marc Prensky'nin (2001a, 2001b) kavramsallaştırmalarıdır. Prensky insanları dijital teknolojilere olan yakınlığı ve uzaklığı, teknolojik yetenek ve yetkinliklerine göre dijital yerli (*dijital natives*) ve dijital göçmen (*dijital immigrants*) olmak üzere iki gruba ayırır. Dijital yerlileri dijital yönden güçlendirilmiş insan diğer bir deyişle *Homo Sapiens Digital* olarak ele alan Prensky'e göre dijital yerliler; 1980 ve sonrasında doğan, bilgisayarların, internetin ve video oyunlarının dijital dilini ana dilleri gibi konuşanlardır. Dijital göçmenler ise 1980 öncesinde doğan, dijital dünyanın içine doğmamış olsa da yeni iletişim teknolojilerinden bir şekilde etkilenmiş ve bu teknolojiye uyum sağlamaya çalışanlardır. Dijital göçmenler yeni teknolojiyi kullanmayı öğrenebilirler; fakat yeni bir dil öğrenmeye çalışan insanlar gibi teknolojinin dilini öğrenmeye çalışırken kekeleyerek, teknolojinin anadilini konuşan yerlilerin yanında bir göçmene dönüşebilmektedir.

Bu çalışmada tercih edilen dijital yerli kavramı; *Net kuşağı* (*net generation*), *Google kuşağı*, *Oyun nesli* (*the gamer generation*), *Siber çocuklar* (*cyber kids*), *Zaplayan insan* (*homo zappiens*) ya da *Y kuşağı* gibi kavramsallaştırmalarla da ifade edilir. Bu kavramsallaştırmaların temel nedeni (Gibbons, 2007) hızla gelişen ve hayatımızda büyük bir yer işgal eden yeni teknolojinin gençler tarafından nasıl kullanıldığını, önemini ve anlamını ortaya koymaktır. Dijital yerli olarak ifade bulan bu gençlerin her yanı Helsper ve Eynon'un da belirttiği gibi (2016, 40) teknolojinin ürettiği yapıtımlarla çepeçevre sarıldı. Bu teknolojik yapıtımlar, net kuşağının üyesi olan gençlerin beyin yapısında birtakım değişimlere (Prensky, 2001a, 2001b) neden oldu. Gençler eski kuşaklardan daha farklı bir biçimde enformasyonu algılar ve bu iletilerle daha farklı düşünür hale geldi. Beynin enformasyonu işleme yapısı değişime uğradı. Dijital yerliler, göçmenlerden farklı olarak çok çeşitli ve çok daha hızlı enformasyon almaya alışkın hale geldi. Aynı anda birçok iletiyi almaya ve birden fazla işle meşgul olabilen bu teknolojik beyinler, metinden ziyade görsel-işitsel medyayı tercih etmektedir.

Prensky'ye göre (Helsper, E.J. ve Eynon, 2016, 41-42) beynimiz plastik ve esnek, ortamdaki değişimlere tepki olarak yaşam süresince değişim geçirmektedir. Bu bağlamda yeni teknolojilerle çevrili gençlerin beyni, yetişkinlerin beyinlerinden daha farklı bir eksende biçimlenmektedir. Günümüzün teknoloji dolayımı ile iletişimine hâkim olan bireyleri, ebeveynlerinden farklı olarak (Smith, Skrbis ve Western, 2016, 64) teknolojinin dolayımından geçerek toplumsal katılma olanağına da sahip hale geldi. Bu genç kuşağın dili video oyunlarının, bilgisayarların, internetin ve sosyal medyanın dilidir. Bu dil; gündelik yaşamın her yanına sirayet etmekte, sinema seyir kültürü de bundan payına düşeni almaktadır.

Teknoloji temelli iletişim medyası insan beynini ve edimlerini şekillendirir. Artık dijital yerliler bir bilgiye ya da veriye anında ve çok çaba harcamadan ulaşmak ister. Söz ya da metinden ziyade görüntüyü ve görsel bir dünyada yaşamayı tercih eden bu bireyler bir işle yetinmek yerine aynı anda farklı işlerle de uğraşmak ister. Özdemir'in deyişiyle (2008, 290) dijital kültür çağı aynı zamanda özetlemeler ve kısaltmalar çağıdır. Bu nedenle artık dijital yerliler hızlanan yaşam içinde ayrıntılı anlatımı terk etmiş, ekran üzerinden kurduğu iletişimi sayılı karakterlere sığdırmaya başlamıştır. Bu özellikler bağlamında çalışmada şu sorulara yanıt aranabilir? *Tablet ya da akıllı telefonlarda film izleme pratiği hakkında neler söylenebilir? İletişim medyasının bu ürünleri, film izleyicisine neler sunmaktadır? Günümüzde neredeyse her evde bulunan bu araçlarla iletişim mekânının kullanımı üzerine neler söylenebilir?*

Günümüzde neredeyse her şey sanal uzamlara aktarılmakta, yeni kamusal alanlarda insanlar bir araya gelmektedir. Bu dijital kültür çağı kullanıcılarına birtakım olanaklar sunmaktadır. Artık bu metinlerin kullanıcıları, tüketicileri ya da alımlayıcıları konumunda olan insanlar bu metinlere istediği müdahalede bulunabilmektedir. Kâğıtlara, kasetlere, VCD'lere, CD'lere ve DVD'lere sabitlenen metinler günümüzde hızla buharlaşmakta, sanallaşarak ekranlarda sabitlenir hale gelmektedir. Yağcı'nın deyişiyle dijital metnin okuyucuları (2005, 96) bu metinleri kesip birleştirebilmekte, bu metinlerden yeni metinler oluşturabilmekte, hatta kendi eserleri haline getirebilmektedir. Prensky'e göre (2001) dijital yerliler dijital göçmenlerden farklı düşünmektedir. Bilgisayar temelli bir dünyada büyüyen bu kitle, hipermetinsel bir zihin geliştirir. Daha evvel denildiği gibi bu kültürün insanları farklı metinler arasında sürekli geçiş yapabilir. Bilişsel yapıları sıralı değil, paraleldir. Bu anlatılanlar üzerinden sinema seyir kültürünü ve yeni film seyir pratiklerini anlamak adına şu sorular cevaplanabilir. *Dijitalleşmenin mekânı parçalayan dili, sinema seyir mekânları üzerinde ne gibi bir etkisi olmuştur? Akışkan mekân ve akışkan seyirci kavramları üzerinden film izleme pratikleri üzerine neler söylenebilir? Sinema seyir pratiklerinin doğası, bu değişimlerden nasıl etkilenmektedir? Dijital yerlilerin film izleme pratikleri ve kullandıkları iletişim medyası hakkında neler söylenebilir?*

4. Tematik Analiz Bağlamında Yeni Seyir Deneyimleri

4.1. Günümüz Dijital Yerlileri/Homo Sapiens Digital, Film Seyretme Deneyimleri Sinema Salonlarından Ziyade Evlerdeki Televizyonlarda ve Taşınabilir Ekranlarda Edimselleştirmektedir

Filmin kamusal bir alandan ziyade genel itibarıyla özel/mahrem bir alan olan evde izlendiğine yönelik derinlemesine görüşmelerde ortak bir anlatı söz konusudur. Günümüzde daha çok evlere kayan bu izleme biçiminin nedenleri ise çeşitlidir. Seyrin kendisi geçmiş dönemlerde olduğu gibi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerden etkilendi. Dijitalleşme, seyir formlarında büyük değişikliklere olanak sağladı. Televizyon, video, üç boyutlu sinema, interaktif sinema deneyimi ve sanal gerçeklik gözlükleriyle ortaya çıkan izleme biçimleri ortaya çıktı. Günümüzde filmler, tablet ve akıllı telefonlar gibi küçük ekranlarda bile izlenebilmektedir. Bir filmin izlenmesine imkân tanıyan bu ekranlar, günümüz dijital toplumunda bilgisayarlar, mobil telefonlar, tabletler gibi daha portatif bir araç içinde konumlanmaya başladı. Bu eksen de dijitalleşen bu seyir biçimi bu çalışmada "portatif/taşınabilir seyir" biçimi olarak adlandırılmaktadır/kavramsallaştırılmaktadır. Seyrin kendisi taşınabilir ekranlar sayesinde evin her alanında edimselleşebilmekte, sinema salonlarında yaşanan deneyim eve aktarılabilir. Böylece evin bizatihi kendisi de bir seyir

mekânına dönüştü ya da bir seyir mekânına dönüşebilme potansiyeline sahip oldu. İzleyiciler bu yeni seyir mekânlarında kendi kurallarına göre bir seyir biçimi oluşturdu. Seyirci bu bağlamda belirleyici bir özne konumundadır ve eskiye göre daha aktiftir.

Film seyir mekânları günümüzde çeşitlendi. Ev dışında parklar, bahçeler, otobüsler, bekleme yerleri vb. film seyir mekânı haline geldi. Dijitalleşme hem bedeni hem de mekânı akışkan hale getirdi. Günümüzdeki bu akışkan bedenler de akışkan mekânlarda bireysel ya da akışkan bir seyir/izleme biçimi ortaya çıkardı. Bu bağlamda hem seyirci “*akışkan seyirciye*”¹ dönüştü hem de mekân “*akışkan mekân*” haline geldi. İnternetin yanı sıra bilgisayarın televizyona bağlanması ya da televizyonun internete doğrudan bağlanması özel/mahrem alanlardaki seyir pratiğini arttıran etmenlerdir. Ev sinema sistemlerinin sahip oldukları özellikler, özel alanı bir sinema salonuna dönüştürebilmektedir. Bu olanağa sahip olan izleyiciler de evlerini seyir mekânına dönüştürerek seyir deneyimini yaşayabilmekte, gelişen teknolojiye göre konumlarını değiştirmektedir. Bu rahatlığa sahip olan izleyiciler de sinema salonlarına gitmektense evlerinde film izlemeyi tercih etmektedir. Bu çerçevede sinemaya gitme sıklığı da azalmaktadır. Derinlemesine görüşmeleri de dâhil ederek şöyle bir sonuca varılabilir: Seyir kültürü açık ve kapalı kamusal alanlardan özel alana hatta mahrem alana en nihayetinde ise yeni iletişim teknolojileriyle yeni kamusal alana taşındı. Bu alanlar bir diğerinin gelmesiyle ortadan kalkmadı, sadece popülerlikler zamanla değişkenlik gösterdi ve göstermektedir.

Kadın (DY1): Film izliyorum, ama evimde tercih ediyorum; çünkü her türlü sistem evimde mevcut. Büyük bir televizyon ve ses sistemi. Bu nedenle evde oturup izlemek daha kolayıma geliyor. Bir de sinemaya gittiğimde ve film umduğum gibi çıkmayınca bu filme keşke bu kadar para vermeseydik diyorum. Filmin parasını arkadaşım ödese bu sefer de film kötüyse vaktim boşa gitti diye hayıflanıyorum. Ama evde böyle bir şey yok. Beğenmediğin filmi hemen kapatıp bir başka filme geçebiliyorsun. Çok beklemediğim filmleri evde izlemeyi tercih ediyorum. Daha rahat oluyor. Akıllı telefonların ve tabletlerin ekran boyutları çok tatmin edici olmuyor. Film bir de altyazılıysa baş ağrıtıyor. Yazıları okumak zor oluyor. Ekran küçük olduğu için ilgim dağılıyor. Etrafı daha fazla görüyorsunuz. Ama yine de bilgisayarda izlemeyi hatta bilgisayarı televizyona bağlayarak seyretmeyi daha uygun buluyorum. İstediyin zaman filmi durdurabiliyorsun. Arayı beklemen gerekmiyor mesela. Tuvalete gitmen gerekiyor. Ya da telefonda izliyorsam kulaklık takıyorum ve yanıma alıp evin içinde dolanarak izlediğim oluyor. Taşınabilir olması büyük bir avantaj bence. Yolculuklarda mesela. Sıkılıyorsun. Hemen aç tableti, istediğin filmi seç ve izle. Bir bakıyorsun yol bitmiş. Artık evi sinema ortamına dönüştürmek de mümkün. Bir perde alıyorsun, bir projeksiyon cihazı alıyorsun. Ses sistemini de ilave ediyorsun. Güneş geçirmeyen perdeleri de çekiyorsun, işte karanlık ortamı da sağlıyorsun. Televizyonlar da çok büyüdü artık. Televizyonlar da internete bağlanır oldu.

Erkek (DY2): Beklediğim bazı filmler erken düşüyor internete. Daha çok internette izliyorum filmleri. Ama ev sinema sistemi bile olsa sinemadaki etkiyi alamıyorum evde. Aklıma başka şeyler gelebiliyor. Film beni içine çekmiyor. Sinemada ise tamamen filme dâhil olabiliyorum. Tablette ya da telefonda dizi izliyorum ama filmi daha çok önemsiyorum. O yüzden Torrent’ten indirip bilgisayar ortamında izliyorum filmleri. İndirdiğim filmler genellikle yüksek kalite oluyor. Bir de işte tablet, telefon, bilgisayar gibi ortamlarda film izlediğim zaman filmden kopabiliyorum. Durdurup başka bir şeyle meşgul olabiliyorum. Ya da avantaj mı bilmiyorum, ekranı yanımda götürebiliyorum. Hem filmi izliyorum hem de başka bir işle meşgul olabiliyorum. Rahatlık açıkçası. Dolansanız da film sizinle beraber gelmeye devam ediyor. Tabletten ve telefonun böyle bir özelliği var. Televizyonda böyle bir şeyler yok örneğin. Başka işlerle meşgul olmayı sevdiğim için ve aynı anda başka şeylerle de uğraşmak istediğim için tablet de izlemek güzel geliyor.

Erkek (DY3): Artık sinemanın bireyselleşmeye başladığına inanıyorum. Sinema sektörü de bence bireysellik üzerine gidiyor diye düşünüyorum. DVD mesela. Ya da televizyon. Oturuyorsunuz tek başınıza izliyorsunuz. Torentten indirip izliyorsunuz. Ben toplumsal bir izlemeden ziyade bireysel bir şekilde evde bilgisayarda izliyorum. Bilgisayarı televizyona bağlıyorum zaman zaman. Ev sinema sistemim var. Kaliteli bir şekilde büyük bir ekranda izleyebiliyorum. Tablette ya da akıllı

¹ “*Akışkan Mekân*” ve “*Akışkan Seyir/Seyirci*”, Bauman’ın dijitalleşme ve akışkanlık üzerine düşüncelerinden hareketle yeni seyir pratiklerini daha iyi ifade edebilmek adına bu çalışmada üretilen ve önerilen diğer kavramlardır.

telefonlarda izlemek bana keyif vermiyor. Ekran çok küçük, detayları göremiyorum. Film beni içine çekmiyor. Bireyselliğin yanında bir de ekonomik riskler var. Sinemaya gittiğimde ya kötü çıkarsa diye düşünüyorum. Ama evde öyle değil, bir filmi beğenmezsen başka bir filme geçmen otuz saniyeni almıyor.

Kadın (DY4): Dijitalleşme ile verilerin taşınması çok kolaylaştı. Filmler de artık flash disklere vs. aktarılıyor. İzlenmesi ve taşınması çok kolaylaştı artık. İstedğim yeri bir sinema mekânına çevirebiliyorum. Herhangi bir ekranda istediğim zamanda ve istediğim mekânda ve en önemlisi bence istediğim filmi izleyebiliyorum. Dijitalleşmenin ve taşınabilir ekranların bu anlamda ciddi katkısı var.

Erkek (DY5): Sinema konusunda internet büyük bir kolaylık. İstedğin bir filmi istediğin bir ortamda izleyebiliyorsun. Beğenmiyorsan kapatıp başka bir filme geçebiliyorsun. Özgür bir ortam açıkçası. Sinema salonunda ise vizyondaki yedi-sekiz film arasından seçmek zorunda kalıyorsun. Bir kısıtlama var. Ama internette neredeyse her filmi bulmak mümkün. Tableti küçük buluyorum. Ekran büyük olmalı, görsel efektler falan küçük ekranlarda görünmüyor. Tablet ve akıllı telefonda bu yüzden pek tercih etmiyorum. Televizyon daha iyi. Zaten günümüzdeki smart televizyonlarda internet bağlantısı da mevcut. Bu şekilde de izliyorum, istersem bilgisayarımı bağlıyorum. Bir de tableti de bağlıyorum. İpad var, onu bağlamak kolay geliyor bana. CD, DVD pek kalmadı artık. Ama interneti olmayan arkadaşlar bu şekilde izlemeye devam ediyor. Olmadı flash belleklerine alıyor filmleri, oradan izliyor.

Günümüzde yeni iletişim teknolojilerinin her türlü olanağına sahip olan izleyici, dilediği an dilediği filmi dilediği bir mekânda izleme şansına sahip oldu. Görüşmelerde bu durum rahatlık olarak ifade edilir. Buradaki rahatlık sadece filme ulaşma ve filmi istediği zaman izleyebilme olarak yorumlanmamalıdır. Artık izleyici sinemanın birtakım kurallarına ve salondaki seyir biçimine uymak zorunda değildir. Günümüzde bir ritüelden bahsetmek çok zor olsa da günümüz izleyicisi bu ritüellerden de muaftır. Jarvie'nin deyişiyle (1993: 24) sinemanın törensel havası yerine evin gayri resmi havası günümüz seyir pratiklerine hâkimdir. Evin seyir dili, törensel olmayan bir izleme biçimine sahiptir.

Filmin nasıl bir ekranda izlendiği ve seyrin nasıl deneyimlendiği, dijital yerlilerle yapılan görüşmelerde üzerinde sıklıkla durulan bir unsur olarak karşımıza çıkar. Örneğin genellikle tablette ya da akıllı telefonlarda film seyretmek çok tercih edilmemektedir; çünkü anlatıcılara göre bu ekranlar seyir deneyiminin kalitesini düşürmektedir. Filme dair unsurlar ve ayrıntılar bu küçük ekranlarda tam olarak deneyimlenememekte, filmik öğeler anlaşılammaktadır. Görüşmelerden hareketle genellikle tercih edilen seyir pratiklerini/film izleme biçimlerini ve ortamlarını şu şekilde sıralayabiliriz: Bilgisayarda internet ortamında ya da film indirme sitelerinden film indirerek izleme, bilgisayarı televizyona bağlayarak izleme, satın alarak DVD'de izleme, bilgisayarı projeksiyona bağlayarak perdede film izleme, tablet ya da akıllı telefonlarda film izleme.

Erkek (DY6): Evde yemek yerken genellikle film izliyorum. Bilgisayarı açıyorum karşıma, filme karar veriyorum, yiyeceğim yemeği hazırlarım ve sonra play tuşuna basarım. Sinema salonlarında film izlemek muazzam bir haz doğrusu söylemek gerekirse. Ama evde izlemek daha cazip geliyor bana. Ses sistemim de var. Kendi odamda izlerim genellikle. Ekonomik anlamda da evde daha rahat ediyorum. İstedğim bir filmi seçip izleme özgürlüğüm var. Film çeşitliliği benim için önemli. Sinema salonunda ise 5-6 tane film oluyor. Bunlar yeterli olmuyor benim için. Evde ise internet ortamındaki çeşitlilik içinde arzu ettiğim filmi seçebiliyorum. Bir de daha rahat bir giysiyle ve yatar şekilde izleyebiliyorum. Film televizyon verdiği zaman izlemeyi tercih etmiyorum. Çünkü sık sık reklam için izleme kesiliyor. Bir de filmin kaliteleri çok iyi olmuyor. Ama teknolojisini smart olan hatta 4k olan televizyonlarda kendi temin ettiğim filmi izlemenin hazzı bambaşka.

Kadın (DY7): Aslında filmi, sinema salonunda izlemeyi çok sevmiyorum. Evde daha rahat bir şekilde izliyorum. Işığı karartıyorum, televizyon ekranı büyük zaten. Sinemadaki sesler beni rahatsız ediyor. Kimisi bir şey yerken ses çıkarıyor, kimisi telefon ışığıyla oynuyor. Tüm bunlar ilgimi dağıtıyor. Bunların yerine vizyon filmlerini bir süre geçtikten sonra internette izliyorum ya da eski filmleri yine takip ettiğim birkaç film sitesi var, oradan izliyorum. Yüksek kaliteli bir şekilde indiriyorum, daha sonra bilgisayarı televizyona bağlıyorum. Bu daha pratik geliyor. Akıllı telefonlar

ya da tabletlerde film izlemek, gözü çok yoran bir biçim. Detayları yakalayamıyorsun bu mecralarda. Bu cihazlarda video rahat bir biçimde izlenebiliyor. Ama film için aynı şeyi söyleyemem.

Erkek (DY8): Ev ortamında filmleri genellikle bilgisayarda izliyorum. Arkadaşımdan film ödünç alıyorum, genelde flash disk içine yüklüyoruz filmleri. Ya da internetten doğrudan bir siteden izliyorum. Televizyonum evde çok büyük değil, ama arkadaşımın evinde televizyon ekranı çok büyük. Bu nedenle bilgisayarı televizyona bağlıyoruz. Ses sistemi de var, bir de ışık geçirmeyen perdeler. Sinema ortamını evde yaratabiliyoruz. Rahat oluyoruz, istediğim an filmi durdurabiliyorum. Başka işlerle uğraşabiliyorum. Sinemada film bir başlıyor, sonra bitene kadar çıkamıyorsun.

Kadın (DY9): Kalabalık ortamlarda izlenen filmler bana göre insanın kendisini veremediği filmler oluyor. Kişinin sinemayla özdeşleşebilmesi için bireyselliğin şart olduğunu düşünüyorum. Bireysel bir mekânda film izlemek bana göre daha verimli. Yeni teknolojiler bu imkânı kişiye veriyor. Bu nedenle ilk tercihim bilgisayarda ya da bilgisayarı televizyona bağlayarak film izlemek diyebilirim. Diğer bireysel izleme biçimleri DVD gibi, televizyonu internete bağlama gibi daha sonra geliyor benim için. Akıllı telefon ve tablette film izleme farklı avantajlara sahip. Örneğin film izleme sırasında farklı işlerle uğraşabiliyorsun. Taşıyabiliyorsun yanında. Ama ekranların küçük olması en büyük dezavantajı. Birçok ayrıntı bu nedenle kaçabiliyor. Belleğin yetiyorsa, şarjın varsa her şekilde filmini artık izleyebiliyorsun. Otobüste mesela, yanında film varsa oturup izleyebiliyorsun. Artık bir yere bağlı değiliz.

Erkek (DY10): Sinemada izlemeyi seviyorum. Bölünmüyorsun, dış etkenler minimize edilmiş. Sinemada izlemeyi sevsem de genel olarak bilgisayarda ve televizyonda izliyorum filmleri. Dış etkenler çok fazla. Bir şekilde bölünüyorsun ama ayda 3-4 sinemaya gidiyorsam evde belki ayda 20-30 film izleyebiliyorum. İnternette istediğim her filmi bulabiliyorum. Yasaklı filmleri dahi bulabiliyorsun. Bilgisayarın ya da videonun bir avantajı da filmi geriye sardırıp izleyebiliyorsun. Ya da durdurup film üzerine düşünebiliyorum ya da o an halletmem gereken başka bir şeyi yapabiliyorum. Bazen de ekranı tuvalete bile götürüyorum. Evin her yeri bir şekilde film izlediğim yer haline geliyor. Arkadaşlarıma baktığımda 10-15 dakikalık videoları izlemek istediklerinde genellikle akıllı telefonları ve tabletleri tercih ediyorlar. Çünkü o süre zarfında elinde tutman gerekiyor, bir yere koyman gerekiyor. Uzağa da koyamıyorsun. Ekran küçük. Bir de film izlediğinde telefonda, telefonu kullanamıyorsun. Arama yapamıyorsun, mesaj atamıyorsun.

Sinema salonlarına gidildiğinde filmin kötü çıkması halinde ne yapılacağı derinlemesine görüşmelerdeki ortak anlatılardan biridir. Bu durum görüşmeciler tarafından ekonomik bir risk olarak görülür. Ekonomik riskin yaşanmaması adına üretilen çözüm ise internet ortamında film izlemektir. İnternet ortamında film izlenen sitelere girilerek ya da film indirme sitelerinden film indirilerek izlemek görüşmeciler arasında en popüler yollardan biridir. Onlara göre bu izleme biçiminde ekonomik bir risk söz konusu değildir. Çünkü eğer film beğenilmezse onların deyişiyle “çarpiya tıklanarak” filminden çıkılmakta ve başka bir filme geçiş yapılabilmektedir.

Sanal gerçeklik gözlükleri, günümüzdeki dijital iletişim teknolojilerinden biridir. Yeni iletişim teknolojilerinden biri olan bu sanal gerçeklik gözlüklerinin (*virtual reality*) sinema seyir kültürüne dâhil olmasıyla seyir pratiklerinin deneyimlendiği bir başka ekran ortaya çıktı. Bu sanal ekranlar aracılığıyla seyir kültürü, heterotopik özellikler kazandı. Harvey’in belirttiği gibi (2008: 25) Foucault, *Kelimeler ve Şeyler* adlı çalışmasında (2001) temel düzensizliği ve aykırılığı betimlemek adına heterotopya kavramını üretti ve bu kavramı ütopyanın karşısında konumlandırdı. Öztürk (2012, 64-65) heterotopyanın kendi içinde ilişkisi olmayan birçok olayı ve mekânı tek bir gerçek yerde bir araya getirme gücüne sahip olduğunu belirtir. Burada üzerinde durulması gereken birbiriyle bağdaşmaz olanların tek bir gerçek mekânda ilişkiye sokulmasıdır. Bu kavramı daha iyi anlatmak için tiyatro ve sinema örneği verilir. Örneğin tiyatro sahnesinde birbiriyle ilişkisi olmayan birçok yer bir araya getirilir. Aynı durum sinemada da olur. Perdeye birçok farklı yer yansıtılarak bir anlam yaratılmaya çalışılır. Müzeler ve kütüphaneler de örnek olarak verilebilir. Bu iletişim mekânlarında da farklı zamanlar biriktirilerek bir araya getirilir. Bu mekânlarda zaman üst üste binmekte ve farklı zaman dilimleri bir arada yaşanabilmektedir. Karnavallar ya da şenlikler de farklı bir heterotopya olma özelliğine sahiptir. Örneğin genelde boş bir mekân olan panayır alanları (Öztürk, 2012, 65) yılın belli aylarında tuhaf kostümlü insanlarla ve nesnelere, sergilerle, çadırlarla, hayvanları kullanan garip giyimli insanlarla, illüzyonistlerle,

cücelerle, falcılarla vb. dolar. Normal zamanda bir araya gelmeyen insanlar ve anlam dünyaları, heterotopik bir düzlemde bir araya gelir.

Normal zamanda bir araya gelmeyen birçok anlam dünyası sanal gerçeklik gözlükleriyle deneyimlenen seyrin kendisinde de mevcuttur. Bir film bu gözlükler sayesinde 360 derecelik bir sanal mekânda izlenebilmektedir. Hatta gözlüğü takan izleyici kendisini bir sinema salonunda bulmakta, etrafında olup bitenlere göz gezdirebilmekte ve sinema salonundaymışçasına koltuğa oturarak filmi deneyimleyebilmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleriyle film seyretme deneyimi içine o mekânda bulunmaması gereken birçok unsur dâhil edilebilmektedir. Zaman ve mekân olarak özel/mahrem bir alanda olan izleyici, sanal gerçeklik gözlükleriyle sanal bir kamusal alanda filmi izleyebilmektedir. Ya da zaman ve mekân olarak gerçek bir kamusal alanda olan izleyici sanal gerçeklik gözlükleriyle özel/mahrem bir alanda filmi deneyimleyebilmektedir. Mekânın ya da zamanın kendisindeki gerçeklik değişmesine de algı yolculuk yapmaktadır. Görüldüğü üzere günümüzde yeni iletişim teknolojileri, var olan zamanı ve mekânı farklı alanlara taşıyabilmektedir. Böylece yeni iletişim teknolojileriyle mekânın insan üzerindeki sınırlılıkları ortadan kalkmaya ya da silikleşmeye başladı. Bu bağlamda kamusal, özel, mahrem ve sır alan kavramları yeni iletişim teknolojilerine göre yeniden düşünülmesi ve yeniden sınırları çizilmesi gereken kavramlar olarak karşımıza çıkar.

4.2. Günümüzdeki Seyir Kültürü, Dijitalleşmenin Dilinden ve Dijital Kültürden Etkilenmektedir. Dijitalleşmenin Dili Hem Bedeni Hem de Mekân Biçimlendirmektedir

Günümüzde neredeyse hayatın her alanında dijitalleşme hüküm sürmeye başladı. Daha önce ifade edildiği gibi bu durum sözlü, yazılı ve elektronik kültürden daha farklı bir kültür olan dijital kültürü ortaya çıkardı. Dijitalleşme kendi endüstrisini, kültürünü ve dilini üretti. Görsel algı biçimlerimizi değiştiren ve şekillendiren dijital kültür, farklı ve hızlı bir şekilde tüketilen izleme biçimleri getirdi. Sözlü, yazılı ve elektronik kültürü içine alan ve bu bağlamda yeni bir ağ sunan dijital kültür, son derece kapsayıcıdır. Dijital kültüre eklenen birey, herhangi bir mekân değişikliği yapmadan istediği bilgiye ulaşma imkânına sahiptir. Dijitalleşme yeni iletişim mekânlarının da ortaya çıkmasına aracılık etti. Bilgisayar dolayımıyla iletişim, internet üzerinde yeni bir kamusal alan yarattı. İnsanlar, mekânsız ve karşılıklı söyleşmesiz bu mekânlarda iletişim kurmaya başladı. Dijitalleşmeyle beraber mekân ve zaman sınırsızlığı mümkün oldu. Televizyonun ve videonun gündelik yaşama dâhil olmasıyla toplu seyir kültüründe kırılmalar meydana geldi. Yeni iletişim teknolojileriyle birlikte bu kırılma daha da arttı.

Günümüz insanı Poe tarafından şu kavramla tanımlanır (2015, 321, 357, 365): *Homo Somnians* (internet çağında insanlık). Günümüzde artık internet kültürünün hâkimiyetinden söz etmek mümkündür. Bu hâkimiyet geleneksel medyaya da uzanarak, internet temelli yeni medyanın ortaya çıkmasına aracılık etti. İnternetin gelişimiyle birlikte görsel-ışitsel kültürlere ait toplumsal pratikler ve değerler değişmeye başladı. Poe'nin de vurguladığı gibi günümüz insanı, internet dolayımından geçerek kamusal ve toplumsal bir alanın sınırları içinde özel alanlarını inşa edebilir. Dijital yerlilerle yapılan görüşmelerde de görüldüğü üzere iletişim medyasında ve internette yaşanan gelişmelerle birlikte film seyretme pratiklerinde de yeni bakış açıları, yeni kalıp ve standartlar ortaya çıktı. Günümüzde büyük oranda seyrin kendisi yeni bir kamusal alan niteliği taşıyan internet ortamına kaydı. Yeni seyir mekânları oluştu, özel ya da sır alanın kendisi bile taşınabilir ekranlar aracılığıyla seyir mekânına dönüştü.

Yeni kamusal alan olarak internet, gündelik yaşam içinde değiştirici ve dönüştürücü bir özne konumundadır. Yeni kamusal alanların sanal mekânlarındaki bireyler akışkan hale geldi. Dijitalleşme izleyiciye sanal mekânda sınırsızca gezinme ve içinde bulunduğu mekânı, seyir mekânına dönüştürme fırsatı verdi. Bir yere akışkan bir şekilde giren birey, girdiği mekândan da rahat bir şekilde çıkarak başka bir uzama dâhil olabilmektedir. Seyirci bulunduğu somut mekândan ayrılmayarak sanal mekânlar arasında yolculuk yapabilmektedir. Derinlemesine görüşmelerdeki anlatılarda da filmin beğenilmediği durumlarda çarpıya tıklanarak başka

bir filme ya da başka bir film sitesine geçiş yapılabilirdiği üzerinde sıklıkla durulmaktadır. Bu akışkanlık hem içerik hem de biçim açısından mümkündür. Görüşmelerde filmler arasında kısa bir süre içinde geçiş yapılabilirdiği gibi, filmin seyredildiği seyir mekânları arasında da geçiş yapılabilirdiği sıklıkla ifade edilir.

Söz ve yazı, insan belleğini nasıl şekillendiriyorsa dijitalleşme de aynı oranda bellek üzerinde biçimlendirici bir etkiye sahiptir. Dijitalleşme insanın algısını, benliğini ve belleğini dönüştürmektedir. Seyir pratikleri de dijital kültüre göre biçimlenmektedir. Bu sanal uzama taşınan seyir kültürünü, bu teknolojiyle değişip dönüşen film izleme biçimlerini de dijital kültür ekseninde anlamak mümkündür. Dijitalleşme esasında bir dildir ve bu dil, günümüzdeki dijital yerliler/Homo Sapiens Digital tarafından konuşulmaktadır. Dijital göçmenler de bu dile ayak uydurmaya çalışmaktadır.

Özdemir'e göre (2009) yeni tüketim mekânlarının ortaya çıkması ile kentli, kentin merkezini ve açık kamusal alanları kullanamaz ve buralarda bir araya gelemez oldu. Artık günümüzde yönlendirilmiş tüketim davranışları söz konusudur. Kapalı alanlarda mekânın yöneticileri tarafından belirlenen kurallar doğrultusunda ve sınırlılığında hareket eden günümüz insanı, diğer insanları rahatsız edecek düzeyde sesli konuşmamakta ve rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaktadır. Bu çerçevede geçmiş dönemlere ait açık hava sinemalarına hâkim olan duygusal, katılımcı ve aktif izleme biçimi günümüzde rasyonel ve daha pasif bir boyuta geldi. Dijital kültürün sinema seyir kültürüne eklenmesi sonucunda seyir deneyimi bireysel, katılımsız, temassız, soğuk, söyleşmesiz bir şekle büründü. Seyrin kendisi karnavelesk² ve dionizik³ unsurlardan büyük oranda arındırıldı. Yazılı kültürün elektronik kültürle karşılaşma anlarında da benzer bir durum yaşanır, aynı biçimsel öğeler karşımıza çıkar. Dijitalleşmenin dili daha önce de belirtildiği gibi mekândan bağımsız değildir. Günümüzdeki seyir pratikleri büyük oranda alışveriş merkezlerinde edimselleşmektedir. Bu bağlamda hem mekânın hem de dijitalleşmenin dili devreye girerek günümüz seyir kültürünü biçimlendirmektedir.

Kadın (DY1): Sessiz bir izleme biçimi var şu an. Kısık sesle yanındakiyle konuşabilirsin. Bağırma, yuhalama vb. yok alışveriş merkezlerindeki sinemalarda.

Erkek (DY2): Cern Modern'de Açık hava sinemaları olur. Oralarda da sessiz bir izleme biçimi hâkim. Alkışlama, bağırma, yuhalama vs. bu tarz şeyler yok. Kapalı sinemalara oranla daha sesli tabi, ama çok gürültülü değil. Ortam açık olunca daha rahat hissediyorsun. Ama alışveriş merkezlerinde öyle değil tabi. Gülünecekse bile bu çok kısa sürüyor. Alkış, yuhalama, küfür vs. tarzı şeyler yok. Sinemaların girişleri tamamen elektroniğe döndü. Yazılar falan geçiyor. Bir canlılık hâkim. Filmin izlenmesinde iştah açabiliyor. Seni çağırıyor açıkçası. AVM'nin sahip olduğu renkler burada da var. Her ne kadar renkli olsa da nihayetinde AVM içinde bir yer olduğu için çok fazla özgür olabildiğin bir yer değil. Filmini belirli kurallar altında izleyip çıkman gerekiyor. Sosyal olmayan bir izleme tabi. Yemek yemek gibi, alışveriş yapman gibi bir şey haline geldi sinema.

Erkek (DY3): Sinema salonunda kimse kimseye müdahale edemiyor. Yanındakini dâhil ederek filmi izleyemiyorsun. Temas yok mesela. İnsanın soyutlanması var. Ekranla baş başa kalan bir insan var. Bu da beni sıkıyor. Ben ekranda gördüklerimi yanındakiyle paylaşmak istiyorum. Sohbet etmek de istiyorum. Ama günümüzdeki sinema ortamının ruhuna aykırı bu durum. Toplumsal bir şey sinema, ama bir yandan da bir o kadar bireysel. Herkes ekranla baş başa esasında. Katılımsız. Çok ciddi bir şeymiş gibi insanlar bakıyor ekrana. Ama evdeki izlemelerde sohbet edilebiliyor, konuşabiliyor, özgürce gülünebiliyor. Sinemalardaki toplumsal kurallar evdeki izleme biçimlerinde kırılabilir.

² Genellikle pazaryerine ve karnavala egemen olan karnavelesk dilin kendine özgü birtakım özellikleri vardır (Öztürk, 2012, 53): Daha az hiyerarşiktir, teklifsizdir, monolojik değil diyalojiktir yani söyleşmeli/iki yönlüdür. Gramatik bağlamından koparılmıştır. Bahtin (2005, 44-46) popüler kültürün egemen olduğu pazar yerindeki sövgüsel dilin bir yandan hakaret edip küçük düşürücü diğer yandan ise hayat ve tazelik verici bir özelliğe sahip olduğunu söyler.

³ Tragedya'nın Doğuşu'nda Nietzsche (2011), Apollon ile Dionysos arasında bir ayrımı gider. Apollon aydınlığı, mantığı, ışığı, akıllı, akılla anlamayı ve rasyonalite gibi özellikleri temsil eder. Ayrıca insanlara güzellik yanılsaması sunarak, evrendeki korku ve dehşetten insanları korur. Doğayla iç içe ve yüzü doğaya dönük olan Dionysos ise yaşamı merkeze alan coşkunuğa, esrimeye ve neşeye karşılık gelir. Taşkınlığın ve coşkunun simgesidir. Taşkınlığın kendisi Dionizik kültüre ve bu kültür bağlamında inşa edilen iletişim mekânlarına içkindir. Bu taşkınlığın içinde gülmek, dans ve hafiflik yer alır.

Erkek (DY5): İnsanlar alışveriş merkezlerine çoğunlukla alışveriş yapmak için geliyorlar. Sinema bence alışverişten sonra gelen bir şeydir. Durgun bir izleme biçimi var. Sessizlik hâkim. Tepkisiz, monoton bir izleme tarzı var. Ama genellikle salonlarda gülünüyor. Gülme dışındaki katılım ise sessiz ve tepkisiz.

Erkek (DY6): İnsanların durgun olduğunu görüyorum. Alışveriş yapıyorlar, daha sonra filme geliyorlar. Bir sessizlik hâkim seyir esnasında. Yazılı olmayan bir kural herhalde.

Erkek (DY8): İnsanlar salonlarda çoğunlukla sessiz izliyor. Kural gibi sanki bu. Bağırarak, konuşarak, küfrederek film izleme salonlarda yok günümüzde. Gülme var ama bir ölçüde tabi. Fazla uzun sürmüyor. Ölçülü.

Erkek (DY10): Günümüzde alışveriş merkezlerinde katılım yok. Kimse perdede olan bir şey herhangi bir şekilde müdahale etmiyor. Bağırma ya da küfür etme yok. Eskilerden duyduğumuza göre yuhalamalar, bağırımlar ve küfürler varmış. Ama AVM’de bu tarz şeylerle hiç karşılaşmadım. AVM dışındaki sinemalarda da yok açıkçası.

Dijital yerliler bilgiye anında ve hızlı bir şekilde ulaşmak ister, metin yerine görüntüyü tercih eder. Bir yazılı metni baştan sona okumak yerine kısa metinlere odaklanır ya da bu metinlerin görüntüye aktarılmış biçimlerini tercih eder. Görüldüğü üzere yeni iletişim medyası, insan beynini ve edimlerini şekillendirmektedir. Ekran temelli bir iletişimi tercih eden dijital yerliler, ayrıntılı anlatımları da terk etme eğilimi gösterir. Yeni kamusal alanda farklı mecralar arasında çok sık yer değiştiren bu dijital kültüre mensup insanlar, aynı anda birden fazla işle meşgul olabilir. Bu özelliklere sahip dijital yerliler, sinemaya anlık kararlarla gitmeyi daha sık tercih eder. Bu bağlamda yüzeysel bir izleme biçimi ortaya çıkar.

Yeni medya, geleneksel medyadan farklı olarak dijital kodlama sistemine dayanır. Dijital kodlama sistemi ile veriler sayılara dönüştürülür. Sinema açısından düşünülecek olursa ses ve görüntü dijital olarak kodlanır ve böylece hem daha rahat depolama sağlanır hem de daha rahat bir şekilde paylaşım yapılır. Yeni medyanın etkileşimsellik özelliği ile daha aktif bir seyirciden ve seyir kültüründen bahsetmek mümkündür. Daha bireyselleşmiş bir seyir pratiği söz konusudur. Seyirci istediği ekranda istediği filmi bireysel bir şekilde deneyimleyebilir. Yeni medyanın hipermetinsellik özelliği de günümüz seyir kültürüne şekil verir. Bu özellik ile bir metin farklı metinlerle ilişki halinde olabilir. Seyirci birbirine referans verilen bir uzamda dolaşabilir ve kendisi de doğrusal olmayan bir deneyim yaşayarak aktif bir şekilde bu sürece katılabilir. Görüldüğü üzere yeni medyanın sahip olduğu dil, kullanıcıyı da şekillendirir. Bu bağlamda yeni bir seyir kültürü ortaya çıkar.

4.3. Dijital Yerliler, Geçmiş Dönemlerdeki Sinema Seyir Kültüründen4 Farklı Bir Şekilde Var Olan Yapıya Karşı Gizli Senaryolar, Sahne Arkası Performansları ve Çeşitli Taktikler Üretmektedir

Mekân ve iktidar ilişkisi ve bu bağlamda iktidara karşı üretilen taktik ve stratejiler, bir mekânın iletişimsel boyutları ele alınmak istendiğinde göz ardı edilmemesi gereken önemli unsurlardır. Sinema seyir mekânları geçmiş zamanlardan günümüze iktidarın denetim ve gözetim pratiklerini işlettiği kamusal alanlardır. Bu iletişim mekânları iktidarlar tarafından her zaman için denetim altında tutulması gereken alanlar olarak görüldü. İktidarın ürettiği üstpolitikaya⁵ karşın bu seyir mekânlarını kullanan ve işleten insanlar için de altpolitik mücadele yolları üretildi. Bu taktik ve stratejiler, geçmiş döneme dair seyir deneyimlerinde karşımıza sıklıkla çıkan pratikler

⁴Erken dönem sinema seyir kültürüne dair daha detaylı bilgi için bakınız “Medin, B. (2017). Değişen Sinema Seyir Kültürünü Sözlü, Yazılı ve Elektronik Kültür Bağlamında Anlamak. Selçuk İletişim, 10(1), 357-386”.

⁵Üstpolitika (Öztürk, 2012, 28-29; 68) tüm iktidar tiplerinin kayıtlarını ve eylemlerini ifade eder. Siyasal, ekonomik, sembolik ve zorlayıcı bu iktidar tipleri var olan toplumsal yapıyla uyum içindedir. Yasalar, yönetmelikler, kültürel bellek vb. üstpolitikanın etkisindedir. İktidarın tahakkümü ve hegemonyası, üstpolitika kavramında karşılık bulur. Altpolitika ise üstpolitikanın tam karşısında yer alır. Bu kavram toplumsal olandan hareketle mücadeleyi, direnişi ve bu bağlamda üretilen pratikleri ifade eder. İktidar tarafından bir mekânda üretilen tahakküme ve hegemonyaya karşı toplumsal olandan üretilen her türlü edim, bu kavramın alanına girer.

oldu. Günümüzde ise dijital yerlilerin anlatılarında da zaman zaman dramaturjik⁶ anlara, üretilen altpolitik mücadele yollarına, sahne arkası performanslarına rastlamak mümkündür. Bu pratikler birkaç başlık altında toplanabilir: Sinema salonlarına kaçak girme yolları, yiyecek ve içeceklerin kaçak bir şekilde sinema salonlarına sokulması, politik olmayan mekânın film gösterimi sonrası politik bir mekâna dönüştürülme çabaları, yasaklı sitelere girme pratikleri, birtakım uygulamalarla (Facebook ve Periscope gibi) sinema salonundaki filmin takipçilere izlettirilmesi.

Kadın (DY1): Daha önceleri Cinemaximum'da çok fazla kaçak geçiş oluyordu. Gordion'da mesela. Biletsiz girmeye çalışanlar oluyordu, hatta giriyorlardı. Şu an koydular mı bilmiyorum ama herhangi bir barkot okutma sistemi yoktu Gordion'da. Mesela bizim biletimiz var diyor, içeride bekleme yerinde koltuklarda oturuyor ve film başlayınca da gizlice salona giriyorlardı. Ya da film başlayınca biraz bekliyor, daha sonra da sanki içeriden çıkmış gibi salona giriyor. Kaçak izleme çok olurdu böyle. Ama Armada'da barkot sistemi var. Kaç kişilik alındıysa ona göre bir okuma oluyor. Sonra turnike dönüyor öyle geçiyorsun. Yoksa oturma yerlerine de geçemiyorsun biletini okutmadan. Sinemadaki büfe çok pahalı geliyor. Bu nedenle alışveriş merkezinden cips, kola falan alıp çantaya atıyoruz. İçeride tüketiyoruz. Normalde sokmak yasak ama bu şekilde yapıyoruz.

Kadın (DY7): İnternette film izlemenin kendisi bana göre bir kaçak izlemedir. Filmler pahalı oluyor, sinemaya gitmek de öyle. Kaçak CD ve DVD'lerle esasında bu kaçak izlemeler başladı diye düşünüyorum. Korsan cd satanlar mesela. Bugün özellikle Kızılay'da birçok yerde korsan film satanlar var. Bu kişilerin yaptığı ve bu kişilerden film almak da bir nevi kaçak izleme bence. Torrent sitelerinden film indirmek, bunları paylaşmak da öyle.

Sinema salonlarına geçmişte olduğu gibi günümüzde de kaçak girmeye yönelik taktik ve stratejiler üretilmektedir. Sinema işletmeleri ise dijital panoptikonları ve süper panoptikonları devreye sokarak bu kaçak geçişlerin önüne geçmeye çalışmaktadır. Birçok sinemada biletler dijital okuyucuya okutulmakta ve peşinden turnikeden geçilmektedir. Turnike sistemi olmayan sinema salonları da vardır. Bu sinemalarda da panoptik göz olarak, salon girişlerinde duran görevliler vardır. Dijital yerliler birtakım taktiklerle görevlileri atlatmayı başarabilmektedir. Görüşmelerdeki ortak anlatı, sinemalardaki yiyeceklerin ve içeceklerin çok pahalı olduğu yönündedir. Kaçak girişlerin yanı sıra yiyecek ve içecek de kaçak bir şekilde sinema salonlarına sokulabilmektedir.

Erkek (DY2): İçecekleri dışarıdan sokuyoruz salona. İçeriden almayı tercih etmiyorum. Yasak ama görünmeden bir şekilde sokmayı başarıyorum.

Kadın (DY4): Kocatepe Cami'nin orada Beğendik var. Büyülü Fener'e giderken oraya uğruyoruz genellikle. Sinemada ne yiyeceksek çantalarımıza doldurup salona sokuyoruz.

Erkek (DY8): İnsanlar kaçak olarak markete gidip bir çanta doldurup sinemaya gidiyorlar. Normalde yasak. Ama salondaki mısır ve kola çok pahalı.

Günümüzde kaçak taktik ve stratejilerin, kamusal alandan yeni kamusal alana doğru bir kayma eğilimi gösterdiği görülmektedir. Derinlemesine görüşmelerden de elde edilen veriler bağlamında yeni kamusal alanın birtakım taktik ve stratejilerin, gizli senaryoların ve sahne arkası performanslarının üretildiği iletişim mekânları haline geldiğini söylemek mümkündür. Günümüzde yasaklı olan siteler VPN aracılığıyla ve çeşitli uygulamalarla aşılmaya çalışılmakta, Torrent üzerinden filmler indirilmekte, böylece film sitelerinde her türlü film izlenebilmektedir.

⁶ Goffman'ın (2012, 13) benlik üzerine ürettiği "Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu" adlı çalışması tiyatro ile aynı bakış açısına sahiptir, buradan çıkarılacak ilkeler ise dramaturjik ilkelere. Bu eser incelendiğinde, onun insanların davranışlarını ve etkileşimlerini tiyatro ve drama benzetmesinden yola çıkarak çözümlemeye çalıştığı görülür. Goffman'a göre yaşam bir sahneye benzer, insanlar ise o yaşam sahnesinde ya da toplumsal dünyada rol yapan birer aktördür, eyleyendir. Yaşamı bir sahneye benzeten Goffman'ın görüşlerine göre insan aktörler de yaşam sahnesinde birbirlerine ve izleyicilere yani ötekilere gösteriler ya da teatral performanslar icra eder. Goffman'ın çalışmasında ilerlediğimizde karşımıza sahne önü (ön bölge) ve sahne arkası (arka bölge) kavramları çıkar. Sahne önü kavramı kısaca aktörlerin performanslarını belirli toplumsal rollere, eylem kalıpları olan rutinlere kısacası o yapıya ya da sisteme göre icra ettiği uzama karşılık gelir. Bu uzamda eyleyen, kendisinden beklenen davranış sahneler ve tekrarlar. Sahne arkası ise aktörün sahne önündeki performansında sakladığı, gizlediği ya da bastırıldığı çeşitli davranışların ya da birtakım gerçeklerin rahatça ortaya çıktığı ve özgürce salındığı bir uzamdır.

Kadın (DY9): Mesela bir film indirme ya da izleme sitesi yasaklanıyor. İnsanlar o siteye girmek ve ihtiyaçlarını gidermek için birkaç yol deniyorlar. Bunlardan biri de VPN⁷ kullanarak internete bağlanmaktır. Bu yolla ülkende giremediğin yasaklı sitelere girebiliyorsun ve film indirebiliyorsun. Ayrıca bir sinemada arkadaşım çalışıyor. Arkadaşlarımla gittiğimde bizi ücretsiz bir şekilde sokuyor. Film başlamadan önce reklamlar bölümünde kimse yokken kapıyı aralıyor ve bu şekilde salona girebiliyoruz.

⁸Inarritu'nun *The Revenant* (2015), Tarantino'nun ise *The Hateful Eight* (2015) adlı filmi gösterime girmeden evvel birtakım yollarla film korsanları tarafından ele geçirilerek internet ortamına aktarıldı. Bu örneklerden de anlaşılacağı üzere günümüz dijital toplumu geçmiş dönemdeki insanlardan çok farklı biçimlerde sinemaya kaçak girme yollarına sahiptir. Bu çerçevede de ürettikleri taktikler ve stratejiler de oldukça farklılaştı. Dijitalleşmenin sahip olduğu potansiyelleri kullanan insanlar, kaçak izleme yollarını internet ortamına taşıdı.

Erkek (DY8): Film bazında düşüncecek olursak Leonardo Di Caprio'nun *Diriliş* filmi vardı. Piyasaya düşmeden filmi kopyalayıp internete koymuşlardı mesela. Tarantino'nun Western olarak çektiği filmde aynı şekilde kopyalanmıştı. Kopyası çıktığı gün internete düşüyordu. Bu iki filmi merak ediyordum. İnternete düştüğü haberini sosyal medyadan öğrendiğimde hemen birkaç site karıştırdım ve bulup izlemiştim.

Yeni iletişim teknolojilerinin verdiği imkânlarla insanlar, canlı yayın yapabilir hale geldi. Dijitalleşmenin getirdiği olanaklarla kendisini özne konumuna koyan günümüz insanı herhangi bir konu hakkında canlı yayın yaparak takipçileriyle paylaşabilmekte, böylece hem kendini hem de gözlerinin gördüklerini görünür kılabilmektedir. Bu amaçların dışında canlı yayın yapma imkânına sahip olan uygulamalarla⁹ şifreli spor mücadeleleri ve sinema salonundaki filmler de ekrana taşınabilmektedir¹⁰. Bu durumu kaçak taktik ve strateji olarak okumak mümkündür. Geçmiş dönemlerde sinema salonuna sahne arkası performanslarıyla girme çabaları, günümüzde yeni kamusal alanlardaki imkânlarla edimselleşti. Yeni iletişim teknolojileriyle birlikte kamusal alandaki seyir deneyimi taşınabilir ekranlara ve bu ekranları deneyimleyen insanlara sunulabilmektedir. Kamusal alan pratikleri böylece özel ve mahrem alanlara taşınabilmektedir.

Erkek (DY10): Günümüzde Facebook'tan ya da Periscope'tan canlı yayın yapılabilir. Bir gün Ankamall'de film izliyordum. Yanımda oturan birinin filmi gizlice Periscope aracılığıyla canlı yayında takipçilerine izlettirdiğine şahit olmuştum. Facebook'tan da aynı şekilde yapabiliyorlar. Aynı durumla Facebook'ta gezinirken karşılaşmıştım. Bu şekilde bir süre filmi izledim. İnternete düşmeyen filmler üzerinden böyle bir şey yapılabilir.

⁷ “Virtual Private Network (Sanal Özel Ağ) teriminin kısaltılmışı olan VPN, basit bir anlatımla internet üzerinde kurulu bilgisayarlar grubundan oluşur. Bu özel bilgisayar ağı, örneğin yerel bir ağa fiziksel erişimi bulunmayan, dışarıdaki bir kişi tarafından ağ kaynaklarına erişmekte kullanılabilir. VPN'ler, güvenilmeyen ağlara bağlanırken bağlantıyı şifrelemek ve güvenli hale getirmek için de kullanılır. Bunun yanında VPN'ler, farklı konumlarda bulunabildiğinden, sizi ülkelerin kısıtlamalarından (yasaklı web siteleri ve IP'ler gibi) da kurtarırlar. VPN'lerle bağlantınız şifreli olduğundan, gönderdiğiniz ve aldığınız tüm veriler şifrelendiğinden, meraklı gözler ne yaptığınızı göremezler”. https://www.chip.com.tr/haber/vpn-nedir-ne-ise-yarar_45313.html, Erişim tarihi: 18.04.2017.

⁸ “Oscar yarışının iddialı iki filmi *The Revenant* ve *The Hateful Eight* gösterime girmeden internete düştü. Oscar ödüllerini verecek olan Akademi üyelerine özel hazırlanan kopyalardan alındığı anlaşılan filmler kısa sürede internetteki film sitelerinde gösterilmeye başlandı. Alejandro G. Inarritu'nun yönettiği *The Revenant*'ın başrolünde Leonardo DiCaprio ve Tom Hardy oynuyor. Film bir ayının saldırısında ağır yaralanan kürk avcısının arkadaşları tarafından bırakılmaları ve avcının ölmeyip kasabasına dönüşünü anlatıyor. Quentin Tarantino'nun yazıp yönettiği *The Hateful Eight* ise bir grup ödül avcısı ve kanun kaçağının yoğun kar yağışı nedeniyle bir kulübede kalmaları üzerine kurulu. *The Hateful Eight* çekimlere başlanmadan senaryosu çalındığı ve internette paylaşıldığı için Tarantino çekimleri ertelemiş ve senaryoyu yeniden yazmıştı”. <https://www.haberler.com/the-revenant-ve-the-hateful-eight-sinemadan-once-7989706-haberi/>, Erişim tarihi: 18.07.2017.

⁹ Günümüzde Android ve iOS işletim sistemleri ile çalışan akıllı telefonlar aracılığıyla canlı yayınların yapılabilirdiği ve bu yayınların izlenebildiği popüler uygulamalar şu şekilde sıralanabilir: Facebook, Periscope, Meerkat, Periscope, Butterfly Tv.

¹⁰ “Şahan Gökbar'ın 16 Şubat'ta vizyona giren Recep İvedik 5 filmi korsan seyirci kurbanı oldu. Film izlemek için sinemaya giden Şımarık Kız rumuzlu bir kişi, internet üzerinden canlı yayın yapılmasını sağlayan Periscope platformundan çekime başladı. Filmin 42 dakikasını izlettiren Şımarık Kız'ın yayını yüzlerce kişi izledi. Bazı takipçiler “Şahan'ın emeğine yazık, ayıp” diye tepki gösterince yayın kesildi” (<http://www.milliyet.com.tr/sahan-a-periscope-soku--magazin-2405939/>, Erişim Tarihi: 15.07.2017).

5. Sonuç ve Değerlendirme

Başlangıçta sözle düşünen ve hareket eden insan bilinci nasıl yazılı kültürle ya da elektronik kültürle karşılaştığında değişip dönüştüyse, dijital kültür de insan belleğini, algısını, tahayyül yeteneğini, düşünme ve anlatım biçimini önemli şekilde etkiledi. Dijitalleşen araçların dolayımından geçen insan, bambaşka bir biçim aldı. Sözlü kültür özelliklerine sahip olan bir birey nasıl mücadeleci eda içinde kalarak coşkunsu, katılımlıysa, abartılıysa ya da karnavelesk kültüre daha yakınsa, dijital kültüre dâhil olan birey de dijital kültürün kendine has rasyonel, soğuk mantıkçı, akılcılaştırmış ve temastan uzak diline göre şekil almaya başladı. Bu bağlamda her kültür, kendi insanını ve toplumunu biçimlendirdi. Sinema seyir deneyimleri de bir kültür meselesi olduğundan içinde bulunduğu sözlü, yazılı ya da dijital kültürden etkilenmekte, geçmişten günümüze değişip dönüşmektedir.

2000'lerden günümüze yeni iletişim teknolojilerinde yaşanan birtakım gelişmeler dijital kültürün gündelik yaşamın her alanına sızmasına ve egemenliğini ilan etmesine olanak sağladı. Film seyir deneyimleri de dijital kültürden ve bu kültürün kendine has özelliklerinden etkilendi ve bu bağlamda geçmiştekenden daha farklı seyir pratikleri ortaya çıktı. Dijitalleşen seyrin, zamanla ve mekânla arasındaki geleneksel ilişki daha farklı bir biçim aldı ve seyrin deneyimlenme biçimleri çoğullaştı.

Dijital yerlilerle yapılan görüşmelerden hareketle genel itibariyle film seyretme pratiklerinin, kamusal alanlardan özel/mahrem bir alan olan evlere doğru kaymaya başladığı söylenebilir. Gelişen ev sinema sistemlerinin, smart üç boyutlu televizyonların ve internette film izleyebilmenin bu kaymadaki önemli rolü ortadadır. Tablet ve akıllı telefonlar gibi ekranlar sayesinde ise film seyir deneyimi taşınabilir bir biçim aldı, *portatif/taşınabilir bir seyir biçimi* ortaya çıktı. Böylece günümüzde evin her alanında seyir edimselleşebilmekte, sinema salonlarında yaşanan deneyime benzer deneyimler özel/mahrem iletişim mekânlarına ya da açık/kapalı kamusal alanlara aktarılabilir. Dijitalleşmenin olanaklarıyla hem beden hem de mekân akışkan hale geldi. Belirli bir esneklik kazanan seyirci geleneksel seyir formunun sınırlılıklarından kurtuldu, istediği zamanda ve istediği mekânda film seyretme imkânına sahip oldu. Özellikle taşınabilir ekranlar sayesinde *akışkan bir seyir deneyimi ve seyir pratiği* ortaya çıktı. Böylece toplu seyir kültüründe kırılmalar meydana geldi. Bu seyir pratiği kolektif bir izleme biçiminden ziyade, daha bireysel bir şekle kazandı.

Görüldüğü üzere iletişim medyasındaki ve internetteki gelişmelerle birlikte film seyretme deneyimlerinde yeni biçimler ve kalıplar ortaya çıktı. Günümüzdeki seyrin kendisi genel itibariyle yeni kamusal alana kaydı. Yeni kamusal alanın dili, seyrin kendisini şekillendirdi. Yapılan derinlemesine görüşmelerdeki ortak anlatılardan biri de yeni kamusal alanların dışında bir kamusal alan olan alışveriş merkezlerinde film seyretmenin genel itibariyle tercih edildiği ve deneyimlendiği yönündedir. Ritzer (2000) bu mekânları "*Tüketim Katedralleri*" olarak adlandırır. Bu iletişim mekânlarının da kendine özgü rasyonel ve soğuk mantıkçı bir dili vardır. Günümüzde tüketim katedrallerine hâkim olan bu dil, yazılı kültürün dijital kültürle karşılaşması sonucu ortaya çıkmıştır. Bu dilin oluşumunda iletişim mekânının çok önemli bir rolü vardır. Günümüzdeki tüketim katedrallerinde daha homojen bir seyirci yapısından söz edilebilir. Sözlü kültür ya da yazılı kültür yerine artık dijital kültürle birlikte alışveriş merkezlerinin dilinin seyir biçimine yön verdiği bir seyir kültürü söz konusudur. Sonuç olarak bu dil seyrin kendisine sirayet etmekte; film seyretme pratikleri katılımsız, temassız, bireysel ve söyleşmesiz bir şekle bürünmektedir.

Kaynakça

- Akbulut, H. (2014). Sinemaya Gitmek ve Seyir: Bir Sözlü Tarih Çalışması. *Elektronik Mesleki Gelişim ve Araştırma Dergisi*, 2 (Özel Sayı), 1-16.
- Bahtin, M. (2005). *Rabelais ve Dünyası*. (Ç. Öztekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Bauman, Z. (2006). *Küreselleşme*. (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Bauman, Z. (2001). *The Individualized Society*. Cambridge and Malden: Polity Press.
- Bauman, Z. (1998). *Globalization: The Human Consequences*. Cambridge: Polity Press.
- Berkay, A. (2016). Lügat. *Hece*, Sayı: 234-235-236, s. 15-26.
- Bryant, R. (2001). What Kind Of Space Is Cyberspace?. *Minerva - An Internet Journal of Philosophy*. Vol. 5, 138-155.
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy*. Oxford: Oxford University Press.
- Cohen, J. E. (2007). Cyberspace as/and Space. *Columbia Law Review* 107.1 pp. 210–256.
- Çetin, M., Özgiden, H. (2013). Dijital Kültür Sürecinde Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenlerin Twitter Kullanım Davranışları Üzerine Bir Araştırma. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2(1), s. 172-189.
- Deuze, M. (2005) Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *In: The Information Society*, Cilt:22(2), pp. 63-75.
- Foucault, M. (2001). *Kelimeler ve Şeyler: İnsan Bilimlerinin Bir Arkeolojisi*. (M. A. Kılıçbay). İstanbul: İmge Kitabevi.
- Gibbons, S. (2007). *Redefining the roles of information professionals in higher education to engage the net generation*. Erişim: 2 Eylül 2017, Research Gate Ağ Sitesi: https://www.researchgate.net/publication/237557947_Redefining_the_Roles_of_Information_Professionals_in_Higher_Education_to_Engage_the_Net_Generation.
- Goffman E. (2012). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (B. Cezar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D. (2008). *Umut Mekânları*. (Z. Gambetti, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Helsper, E.J. ve Eynon, R. (2016). Dijital Yerliler: Kanıt Nerede?, (M. Uyar, Çev.) H. Hülür ve C. Yaşın (Ed). *Yeni Medya: Kullanıcının Yükselişi*. (s. 39-62). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Jarvie, I. C. (1993). Sosyal Bir Kurum Olarak Sinemaya Gitmek. 25. *Kare*, 5, 22-25.
- Jones, S. (1998). *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Community and Technology*. London: Sage.
- Levy, P. (2001). *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Morley, D., Robins, K. (1997). *Kimlik Mekânları*. (E. Zeybekoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Medin, B. (2017). Değişen Sinema Seyir Kültürünü Sözlü, Yazılı ve Elektronik Kültür Bağlamında Anlamak. *Selçuk İletişim*, 10(1), 357-386.
- Nietzsche, F. (2011). *Tragedyanın Doğuşu*. (M. Tüzel, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Osmanlı, U. (2016). Dijital Kültür Çağında Emegın Değersizleştirilmesine Bir Eleştiri: Richard Sennett'te Zanaatkâr Kavramı. *Hece*, Sayı: 234-235-236, s. 231-233.
- Özdemir, A. (2009). Katılımcı Kentli Kimliğinin Oluşumunda Kamusal Yeşil Alanların Rolü: Ankara Kent Parkları Örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, (1), 144-153.

- Özdemir, N. (2008). *Medya, Kültür ve Edebiyat*. Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Öztürk, S. (2013). Türkiye’de Sinema Mekânlarını Sözlü Tarih Üzerinden Anlamak. *Milli Folklor*, 98, 19-31.
- Öztürk, S. (2012). *Mekân ve İktidar: Filmlerle İletişim Mekânlarının Altpolitikası*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Poe, M. T. (2015). *İletişim Tarihi-Konuşmanın Evriminden İnternete Medya ve Toplum*. (U. Y. Kara, Çev.). İstanbul: Isık Yayınları.
- Ritzer, G. (2000). *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*. (Ş. Süer Kaya, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Premsky, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Premsky, M. (2001b). Digital Natives, Digital Immigrants, Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9(6), 1-6.
- Rosenthal, G. (1993). Reconstruction of Life Stories: Principles of Selection in Generating Stories for Narrative Biographical Interviews. R. H. Josselson and A. Liebblich. (Eds.). *The Narrative Study of Lives*. (pp. 59-91). London: Beverly Hills.
- Smith, J., Skrbis, Z. ve Western, M. (2016). Dijital Yerli Mitinin Arka Planı Genç Avustralyalıların Çevrimiçi Zaman Kullanımını Anlamak. (E. Güngör, Çev.) Hülür ve C. Yaşın (Ed). *Yeni Medya: Kullanıcının Yükselişi*. (s. 63-84). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Thompson, J. B. (2008). *Medya ve Modernite*. (S. Öztürk, Çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Thompson, P. (2006). 21. Yüzyılda Sözlü Tarih İçin Potansiyeller ve Meydan Okumalar. A. İlyasoğlu ve G. Kayacan. (Ed). *Kuşaklar Deneyimler Tanıklıklar Türkiye’de Sözlü Tarih Çalışmaları Konferansı*. (s. 23- 38). İstanbul. Tarih Vakfı.
- Yağcı, M. (2005). *Yazılı kültürün düşüşü sözlü kültürden yazılı kültüre ve elektronik kültüre geçiş süreçlerinde düşünsel ve toplumsal değişimler*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, M. Z., Alaeddinoğlu F. (2007). Küreselleşme Çağında Değişen Mekân Algılamaları. *İcanas* 38, 845-862.

İnternet Kaynakları

- Chip. (2014). Erişim: 18 Nisan 2017, https://www.chip.com.tr/haber/vpn-nedir-ne-ise-yarar_45313.html
- Haberler. (2015). Erişim: 18 Temmuz 2017, <https://www.haberler.com/the-revenant-ve-the-hateful-eight-sinemadan-once-7989706-haberi/>
- Milliyet. (2017). Erişim: 15 Temmuz 2017, <http://www.milliyet.com.tr/sahan-a-periscope-soku-magazin-2405939/>