



ISSN: 1309-1581

AJIT-e

**Bilişim Teknolojileri
Online Dergisi**

Volume 11 • Issue 42 • Summer 2020

12-54

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.001.x

Kamu Diplomasinde Dijital Dönüşüm: Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi

Mesut İRİS, Tansu AKDEMİR

55-86

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.002.x

Toplumsal Teknolojik Gelişmeler Açısından Sosyal Bilimlerin İşlevi ve Toplumla Etkileşimi

Kemal ER, İsmet Galip YOLCUOĞLU

87-99

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.003.x

İletişimin Dijitalleşmesi: Pandemi (COVID-19) ve Enformasyon Teknolojileri

Nurat KARA, Mehmet KARANFİLOĞLU

100-122

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.004.x

COVID-19 Pandemisi Sürecinde Öğretim Elemanlarının Uzaktan Eğitime İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi

Hamiyet SAYAN

123-142

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.005.x

Covid 19 Pandemisi Sürecinde Stresle Baş Etme Yöntemi Olarak Sosyal Medyada Mizah Olgusu: cezmikalorifer ve saykodelipaylaşımlarrİsimli Instagram Hesaplarının Analizi

Sedef SUBÖLEN

143-169

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.006.x

Siyasal Zehirlenme, Semptomları ve Sosyal Medya

Şevki IŞIKLI, Şirvan ÖNCE

170-179

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.007.x

Dijitalleşme ve Bilişim Teknolojilerinin Çalışanlar Üzerindeki Etkileri

Betül ERSÖZ, Mehmet ÖZMEN

180-204

DOI: 10.5824/ajite.2020.03.007.x

Comparison of VR and Desktop Game User Experience in a Puzzle Game: "Keep Talking and Nobody Explodes"

Mehmet İlker BERKMAN, Güven ÇATAK, Mıstık Çağın EREMEKTAR

Supported by

ABA

Akademik Bilişim Araştırmaları
Derneği

ISSN: 1309-1581

AJIT-e

*Bilişim Teknolojileri
Online Dergisi*

Volume • 11
Cilt

Issue • 42
Sayı

Summer • 2020
Yaz

www.ajit-e.org

Owner - Editor-in-Chief

Sahibi - Bař Editör

Prof. Dr. Özhan TINGÖY

*Marmara Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Gazetecilik Bölümü
Bilişim Ana Bilim Dalı
İstanbul, Turkey*

Assistants of Editor

Editör Yardımcıları

**Dr. Öğr. Üyesi Yusuf
BUDAK**

*Kocaeli Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Gazetecilik Bölümü
Bilişim (Bilgisayar Teknikleri ve
İletişim) Ana Bilim Dalı
Kocaeli, Turkey*

Doç. Dr. İhsan KARLI

*Kocaeli Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Gazetecilik Bölümü
Genel Gazetecilik Ana Bilim Dalı
Kocaeli, Turkey*

Dr. Öğr. Üyesi Ali ÖZCAN

*Gümüşhane Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Gazetecilik Bölümü
Bilişim Enformasyon Teknolojileri
Ana Bilim Dalı
Gümüşhane, Turkey*

Editorial Secretariat

Editöryal Sekreteryası

Mustafa ÇOKYAŞAR (B.A.)

*Marmara Üniversitesi
editor@ajit-e.org
İstanbul, Turkey*

Editorial Board

Yayın Kurulu

**Prof. Dr. Rauf Nurettin
NİŞEL**

*Piri Reis Üniversitesi
Mühendislik Fakültesi
Endüstri Mühendisliği Bölümü
Endüstri Mühendisliği Pr.
İstanbul, Turkey*

**Prof. Dr. Halil İbrahim
GÜRCAN**

*Anadolu Üniversitesi/İletişim
Bilimleri Fakültesi
Basın ve Yayın Bölümü
Basın Yayın Tekniği Ana Bilim Dalı
Eskisehir, Turkey*

Prof. Dr. Murat ÖZGEN

*İstanbul Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Gazetecilik Bölümü
Genel Gazetecilik Ana Bilim Dalı
İstanbul, Turkey*

Prof. Dr. Oya KALIPSIZ

*Yıldız Teknik Üniversitesi
Elektrik-Elektronik Fakültesi
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü
Bilgisayar Yazılımı Ana Bilim Dalı
İstanbul, Turkey*

Prof. Dr. Özhan TINGÖY

*Marmara Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Gazetecilik Bölümü
Bilişim Ana Bilim Dalı
İstanbul, Turkey*

**Prof. Dr. Derman
KÜÇÜKALTAN**

*İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu
Otel Lokanta ve İkrım Hizmetleri
Bölümü
Aşçılık Pr.
İzmir, Turkey*

Prof. Dr. Yavuz AKPINAR

*Boğaziçi Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri
Eğitimi Bölümü
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri
Eğitimi Ana Bilim Dalı
İstanbul, Turkey*

**Prof. Dr. Süleyman
ÖZDEMİR**

*İstanbul Üniversitesi
İktisat Fakültesi
Çalışma Ekonomisi ve Endüstri
İlişkileri Bölümü
Endüstri İlişkileri Ana Bilim Dalı
İstanbul, Turkey*

**Prof. Dr. Ahmet
KALENDER**

*Selçuk Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü
Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı
Konya, Turkey*

<p>Prof. Dr. Özgür ÇENGEL <i>Istanbul Ticaret Üniversitesi</i> <i>İşletme Fakültesi</i> <i>İşletme Bölümü</i> <i>İşletme Pr.</i> <i>Istanbul, Turkey</i></p>	<p>Prof. Dr. MUSTAFA YILMAZ <i>Kocaeli Üniversitesi</i> <i>İletişim Fakültesi</i> <i>Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü</i> <i>Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı</i> <i>Kocaeli, Turkey</i></p>	<p>Doç. Dr. İhsan KARLI <i>Kocaeli Üniversitesi</i> <i>İletişim Fakültesi</i> <i>Gazetecilik Bölümü</i> <i>Genel Gazetecilik Ana Bilim Dalı</i> <i>Kocaeli, Turkey</i></p>
<p>Doç. Dr. ŞEVKİ IŞIKLI <i>Marmara Üniversitesi</i> <i>İletişim Fakültesi</i> <i>Gazetecilik Bölümü</i> <i>Bilişim Ana Bilim Dalı</i> <i>Istanbul, Turkey</i></p>	<p>Doç. Dr. Fatime Neşe KAPLAN İLHAN <i>Marmara Üniversitesi</i> <i>İletişim Fakültesi</i> <i>Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü</i> <i>Sinema Anabilim Dalı</i> <i>Istanbul, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Yusuf BUDAK <i>Kocaeli Üniversitesi</i> <i>İletişim Fakültesi</i> <i>Gazetecilik Bölümü</i> <i>Bilişim (Bilgisayar Teknikleri ve İletişim) Ana Bilim Dalı</i> <i>Kocaeli, Turkey</i></p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Ali Barış KAPLAN <i>İbn Haldun Üniversitesi</i> <i>İletişim Fakültesi</i> <i>Medya ve İletişim Bölümü</i> <i>Medya ve İletişim Pr.</i> <i>Istanbul, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Ali ÖZCAN <i>Gümüşhane Üniversitesi</i> <i>İletişim Fakültesi</i> <i>Gazetecilik Bölümü</i> <i>Bilişim Enformasyon Teknolojileri Ana Bilim Dalı</i> <i>Gümüşhane, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Ahmet ÖZTÜRK <i>Manisa Celâl Bayar Üniversitesi</i> <i>Gördes Meslek Yüksekokulu</i> <i>Pazarlama ve Dış Ticaret Bölümü</i> <i>Halkla İlişkiler ve Tanıtım Pr.</i> <i>Manisa, Turkey</i></p>

International Board of Overseers Uluslararası Danışma Kurulu		
<p>Prof. Lev Manovich <i>CUNY Graduate Center</i> <i>Computer Science</i> <i>Social and Cultural Computing, Data Visualization, Computers and Society</i> <i>New York, USA</i></p>	<p>Prof. Thomas Bauer <i>University of Münster</i> <i>Islamic and Arab Studies</i> <i>Münster, Germany</i></p>	<p>Prof. Umit Sezer Bititci <i>Heriot-Watt University</i> <i>School of Social Sciences</i> <i>Edinburgh Business School</i> <i>School of Social Sciences</i> <i>Edinburgh, Scotland</i></p>
<p>Prof. Ian Ruthven <i>University of Strathclyde</i> <i>Computer and Information Sciences</i> <i>Scottish Informatics and Computer Science Alliance</i> <i>Glasgow, Scotland</i></p>	<p>Prof. Angappa Gunasekaran <i>California State University</i> <i>School of Business and Public Administration (BPA)</i> <i>Bakersfield, California</i></p>	<p>Prof. Amjad Hadjikhani <i>Uppsala University</i> <i>Department of Business Studies</i> <i>Uppsala, Sweden</i></p>
<p>Prof. Meral Anitsal <i>Tennessee Tech University</i> <i>Economics Finance and Marketing</i> <i>Cookeville, USA</i></p>	<p>Prof. Adrian Cross <i>The University of Strathclyde</i> <i>Physics</i> <i>Scottish Universities Physics Alliance</i> <i>Glasgow, Scotland</i></p>	<p>PhD. Tim Marsh <i>Griffith University</i> <i>Griffith Film School</i> <i>Brisbane, Australia</i></p>
<p>Prof. Maria Manuela Cruz da Cunha <i>Escola Superior de Tecnologia - IPCA</i> <i>Tecnologias</i> <i>Barcelos, Portugal</i></p>	<p>Prof. Sayed Abdul Muneem Pasha <i>Jamia Millia Islamia</i> <i>Department of Political Science</i> <i>Social Sciences</i> <i>New Delhi, India</i></p>	<p>Prof. David Benyon <i>Edinburgh Napier University</i> <i>School of Computing</i> <i>Edinburg, Scotland</i></p>
<p>Prof. David Gunkel <i>Northern Illinois University</i> <i>Department of Communication</i> <i>Media Studies</i> <i>Illinois, USA</i></p>	<p>Assoc. Prof. Anvarjon Ahmedov Ahatjonovich <i>Universiti Malaysia Pahang</i> <i>Faculty of Industrial Sciences & Technology</i> <i>Pahang, Malaysia</i></p>	<p>Dr. Ismet Anitsal <i>Missouri State University</i> <i>Marketing</i> <i>Springfield, USA</i></p>

<p>PhD. Charalambos Tsekeris National Centre for Social Research Researcher on Digital Sociology Athens, Greece</p>	<p>PhD. Tim Marsh Griffith University Griffith Film School Brisbane, Australia</p>	<p>PhD. Charalambos Tsekeris National Centre for Social Research Researcher on Digital Sociology Athens, Greece</p>
<p>PhD. Ayse Goker Co-founder, Director at AmbieSense Aberdeen, United Kingdom</p>	<p>PhD. David Fernández Quijada Manager of Media Intelligence Service at European Broadcasting Union Geneva Area, Switzerland</p>	

<p>Referee Board Hakem Kurulu</p>		
<p>Prof. Dr. Özalp VAYAY Marmara Üniversitesi İşletme Fakültesi İşletme Bölümü Üretim Yönetimi Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>	<p>Prof. Dr. Özgür ÇENGEL İstanbul Ticaret Üniversitesi İşletme Fakültesi İşletme Bölümü İşletme Pr. Istanbul, Turkey</p>	<p>Prof. David Benyon Edinburgh Napier University School of Computing Edinburgh, Scotland</p>
<p>Prof. Dr. Füsun ALVER İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Görsel İletişim Tasarımı Pr. Istanbul, Turkey</p>	<p>Prof. Dr. Süleyman ÖZDEMİR İstanbul Üniversitesi İktisat Fakültesi Çalışma Ekonomisi ve Endüstri İlişkileri Bölümü Istanbul, Turkey</p>	<p>Prof. Dr. Yusuf DEVRAN Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>
<p>Prof. Dr. Vedat ÇAKIR Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı Konya, Turkey</p>	<p>Prof. Sayed Abdul Muneem Pasha Jamia Millia Islamia Department of Political Science Social Sciences New Delhi, India</p>	<p>Prof. Dr. Ebru ÖZGEN Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Halkla İlişkiler Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>
<p>Prof. Dr. Emine KOLAÇ Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü Yeni Türk Dili Anabilim Dalı Eskisehir, Istanbul</p>	<p>Prof. Dr. İdil SAYIMER Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Halkla İlişkiler Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</p>	<p>Prof. Dr. Yunus TAŞ Kocaeli Üniversitesi Kocaeli Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Tıbbi Hizmetler ve Teknikler Bölümü Tıbbi Dokümantasyon ve Sekreterlik Pr. Kocaeli, Turkey</p>
<p>Prof. Dr. Esra AKGÜL Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Meslek Yüksekokulu/Sosyal Hizmet ve Danışmanlık Bölümü Engelliler İçin Destek Programı Pr. Istanbul, Turkey</p>	<p>Prof. Dr. Haydar SUR Üsküdar Üniversitesi Tıp Fakültesi Dahili Tıp Bilimleri Bölümü Halk Sağlığı Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Derya Gül ÜNLÜ İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Araştırma Yöntemleri Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>
<p>Doç. Dr. Aşkın DEMİRAĞ Yeditepe Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri Yüksek Lisans Programı Istanbul, Turkey</p>	<p>Doç. Dr. Barbaros Bostan Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Dijital Oyun Tasarımı Pr. Istanbul, Turkey</p>	<p>Doç. Dr. Betül PAZARBAŞI Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</p>

<p>Asst. Prof. Praveen Manchale PES University Computer Science Bangalore, India</p>	<p>Doç. Dr. Nesrin AKBULUT Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Radyo ve Televizyon Istanbul, Turkey</p>	<p>Doç. Dr. Mehmet ÖZÇAĞLAYAN Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Bilişim Ana Bilim Dalı Istanbul, Turkey</p>
<p>Doç. Dr. MUSTAFA YILMAZ Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı Kocaeli, Turkey</p>	<p>Doç. Dr. ŞEVKİ İŞIKLI Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Bilişim Ana Bilim Dalı Istanbul, Turkey</p>	<p>Doç. Dr. Orhan BAYTAR Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Medya Ekonomisi ve İşletmeciliği Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>
<p>Doç. Dr. Kamuran Mehmet ARSLANTEPE Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</p>	<p>Doç. Dr. Nilüfer YURTAY Sakarya Üniversitesi Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü Sakarya, Turkey</p>	<p>Doç. Dr. Fatime Neşe KAPLAN İLHAN Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü Sinema Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>
<p>Assoc. Prof. Anvarjon Ahmedov Ahatjonovich Universiti Malaysia Pahang Faculty of Industrial Sciences & Technology Pahang, Malaysia</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Banu KÜÇÜKSARAÇ Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Yenal GÖKSUN Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Haldun NARMANLIOĞLU Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Bilişim Anabilim Dalı Istanbul, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Esra Gökçen KAYGISIZ Giresun Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi İşletme Bölümü Yönetim ve Organizasyon Anabilim Dalı Giresun, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Göktürk YILDIZ Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Bilişim Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Sarp BAĞCAN İstanbul Gelişim Üniversitesi İktisadi İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü İstanbul, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Kemal ER İstanbul Gelişim Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu Sosyal Hizmet Bölümü Sosyal Hizmet Pr. İstanbul, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Faruk ÇEÇEN Ondokuz Mayıs Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Gazetecilik Anabilim Dalı Samsun, Turkey</p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Hakan KÜÇÜKSARAÇ Kocaeli Üniversitesi Gazanfer Bilge Meslek Yüksekokulu Pazarlama ve Reklamcılık Bölümü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Pr. Kocaeli, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Sedat ÖZEL Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Özgür VELİOĞLU METİN Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü Kocaeli, Turkey</p>

<p>Dr. Öğr. Üyesi Mert GÜRER <i>Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi KENAN DUMAN <i>İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Görsel İletişim Tasarımı Pr. İstanbul, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Ali Barış KAPLAN <i>İbn Haldun Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Bölümü Medya ve İletişim Pr. İstanbul, Turkey</i></p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Ümit Deniz GÖKER <i>Milli Savunma Üniversitesi Hava Harp Okulu Havacılık ve Uzay Mühendisliği Bölümü Aerodinamik Anabilim Dalı İstanbul, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Gürsoy DEĞİRMENCİOĞLU <i>Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Basın Yayın Tekniği Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Berk ÇAYCI <i>İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Bölümü Medya ve İletişim Pr. İstanbul, Turkey</i></p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Aysel ÇETİNKAYA <i>Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı Kocaeli, Turkey</i></p>	<p>Dr. Öğr. Üyesi Bahattin YALÇINKAYA <i>Marmara Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü Müessese Araştırmaları Anabilim Dalı</i></p>	<p>Öğr. Görevlisi Sertaç DALGALIDERE <i>Trakya Üniversitesi Edirne Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu Görsel, İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü Basım ve Yayın Teknolojileri Pr. Edirne, Turkey</i></p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Saadet Zeynep VARLI GÜRER <i>Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Kocaeli, Turkey</i></p>	<p>Arş. Gör. Dr. Zafer ÖZOMAY <i>Marmara Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu Basım Teknolojileri Bölümü Basım Teknolojileri Anabilim Dalı İstanbul, Turkey</i></p>	<p>Dr. Mert KÜÇÜKVARDAR <i>Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Bilişim Anabilim Dalı İstanbul, Turkey</i></p>
<p>Dr. Öğr. Üyesi Celal YEŞİLÇAYIR <i>Gümüşhane Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü/Sistemantik Felsefe ve Mantık Anabilim Dalı Gümüşhane, Turkey</i></p>	<p>Arş. Gör. Dr. Zeynep Benan DONDURUCU <i>Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı Kocaeli, Turkey</i></p>	<p>PhD. Charalambos Tsekeris <i>National Centre for Social Research Researcher on Digital Sociology Athens, Greece</i></p>
<p>Arş. Gör. Dr. Nil ÇOKLUK <i>Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Reklamcılık Ve Tanıtım Anabilim Dalı İstanbul, Turkey</i></p>	<p>PhD. Tim Marsh <i>Griffith University Griffith Film School Brisbane, Australia</i></p>	

Dergide yayınlanan makalelerde belirtilen görüşler ve fikirler sadece yazar(lar)ın görüşüdür. Yayınlanan içeriklerle ilgili bütün sorumluluklar yazar(lar)a aittir. Yayınlanan eserlerde yer alan tüm içerik kaynak gösterilmeden kullanılamaz.



The opinions and ideas stated in the articles published in the journal are only the opinion of the author (s). All responsibilities regarding the published content belong to the author (s). The published contents in the articles cannot be used without being cited.



AJIT-e has an Open Access policy and is licensed under the **Creative Commons Attribution-Same License Share 4.0 International License**. Access to published articles is free.



© 2010- 2020

AJIT-e - Academic Journal of Information Technology

Address: Kazım Ozalp Sk. No: 15 Kat 2 34740 Şaşkımbakkal / Suadiye / KADIKÖY / ISTANBUL / TURKEY

Tel: +90 216 355 56 19

Faks: +90 216 368 43 30

Email: editor@ajit-e.org

Supported by

ABA

Akademik Bilişim Araştırmaları
Derneği

www.ajit-e.org



www.abilar.org

Yeni iletişim ortamları hız ve yayın süreçleri açısından yazılı basına göre çok daha avantajlı olduğundan, akademik yayıncılığın geleceği, İnternet gibi yeni iletişim ortamları etrafında şekillenmeye başlamıştır. Makaleler dergilerin basılı versiyonlarından önce yayınlanabilmektedir. AJIT-e de iletişim ve bilişim alanına ilgi duyan araştırmalar için bir kaynak ve yayın ortamı sağlamak amacıyla 2010 yılında yayın hayatına başlamıştır.

AJIT-e, uluslararası hakemli bir dergidir. Türkçe ve İngilizce, iki dilde yılda dört sayı yayınlanır. AJIT-e yayın alanları arasında başlıca şu konular yer alır:

Yeni Medya ve İletişim Bilimleri, Teknoloji, Adli Bilişim, Belge ve Kayıt Yönetimi, Bilgi Güvenliği, Bilgi Yönetimi, Bilişim Etiği, Bilişim Hukuku, Dağıtık Bilişim Sistemleri, E-Öğrenme, E-Dönüşüm, E-Devlet, E-Pazarlama, E-Reklam, E-Scm, E-Yayıncılık, E-Yayıncılık, E-Yönetim, Tıp Bilişimi, Karar Destek Sistemleri, Sayısal Eğlence ve Oyun, Sayısal Hak Yönetimi, Sosyal Ağlar, Tedarik Zinciri Yönetimi, Telekomünikasyon, Veri Madenciliği, Veritabanları, Yapay Zekâ, Yönetim Bilişim Sistemleri



As new communication environments are much more advantageous than print media in terms of speed and broadcast processes, the future of academic publishing has begun to take shape around new communication environments such as the İnternet. Articles can be published long before the printed versions of journal. AJIT-e started publication in 2010 to provide a resource and publication environment for research interested in the field of communication and informatics.

AJIT-e is an international refereed journal. It is published four times a year in both languages, in Turkish and English. AJIT-e publication areas include the following topics:

New Media and Communication Sciences, Technology, Computer Forensics, Document and Records Management, Information Security, Information Management, Information Ethics, Distributed Information Systems, E-Learning, E-Transformation, E-Government, E-Marketing, E- Advertisement, E-Scm, E-Publishing, E-Management, Medical Informatics, Decision Support Systems, Digital Entertainment and Gaming, Digital Rights Management, Social Networks, Supply Chain Management, Telecommunications, Data Mining, Databases, Artificial Intelligence, Management information systems

Prof. Dr. Özhan TINGÖY
Editor-in-Chief

Contents

İçindekiler

12-54	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.001.x Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm: Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi <i>Mesut İRİS, Tansu AKDEMİR</i>
55-86	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.002.x Toplumsal Teknolojik Gelişmeler Açısından Sosyal Bilimlerin İşlevi ve Toplumla Etkileşimi <i>Kemal ER, İsmet Galip YOLCUOĞLU</i>
87-99	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.003.x İletişimin Dijitalleşmesi: Pandemi (COVID-19) ve Enformasyon Teknolojileri <i>Nurat KARA, Mehmet KARANFİLOĞLU</i>
100-122	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.004.x COVID-19 Pandemisi Sürecinde Öğretim Elemanlarının Uzaktan Eğitime İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi <i>Hamiyet SAYAN</i>
123-142	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.005.x Covid 19 Pandemisi Sürecinde Stresle Baş Etme Yöntemi Olarak Sosyal Medyada Mizah Olgusu: cezmikalorifer ve saykodelipaylaşımlarırİsimli Instagram Hesaplarının Analizi <i>Sedef SUBÖLEN</i>
143-169	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.006.x Siyasal Zehirlenme, Semptomları ve Sosyal Medya <i>Şevki İŞIKLI, Şirvan ÖNCE</i>
170-179	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.007.x Dijitalleşme ve Bilişim Teknolojilerinin Çalışanlar Üzerindeki Etkileri <i>Betül ERSÖZ, Mehmet ÖZMEN</i>
180-204	DOI: 10.5824/ajite.2020.03.007.x Comparison of VR and Desktop Game User Experience in a Puzzle Game: "Keep Talking and Nobody Explodes" <i>Mehmet İlker BERKMAN, Güven ÇATAK, Mıstık Çağın EREMEKTAR</i>

Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm: Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi

Mesut İRİS, Istanbul University, Journalism Department, Res. Assist., mesutiris@istanbul.edu.tr,
ID 0000-0003-1640-6446

Tansu AKDEMİR, Istanbul University, Journalism Department, Res. Assist.,
tansu.akdemir@istanbul.edu.tr, ID 0000-0002-5150-3340

ÖZ

İletişim teknolojilerinin gelişimi, kişilerarası ilişkileri etkilediği gibi devletler ve toplumlar ile olan ilişkileri de yeniden düzenlemektedir. Devletler sadece ilgili devletler ile diplomatik faaliyetler içerisinde bulunmamış, aynı zamanda etki alanı inşaa ettiği her alanda toplumları ikna etme ve stratejik hedefleri doğrultusunda bakış açısı üretme çabasına girmiştir. Kamu diplomasisi olarak da adlandırılan kamuoyuna yönelik faaliyetler iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte yeni mecralarda farklı kurallar ile devam etmektedir. Günümüz dijitalleşen dünyasında devletler ve devletlerin tüm bürokrasisi dijitalleşmeye ayak uydurarak kendi toplumuna anlık olarak ulaşabilir ve geri bildirim alabilirken, farklı toplumlara da ulaşabilmekte ve anlık olarak stratejik politikalar üretip sonuç alabilmektedir. Bu çalışmada kamu diplomasisinin bir dalı olarak dijital diplomasi Türkiye özelinde kullanımı incelenmiştir. Çalışma ile Türkiye'nin gerçekleştirdiği askeri operasyonların uluslararası ortamda yankılarının ve diğer toplumlar nezdinde kamuoyuna yönelik gerçekleştirilen dijital diplomasi faaliyetlerinin görülebilmesi amaçlanmaktadır. Bu amaçla Barış Pınarı Harekâtı sırasında büyükelçilerin Harekâtı'nı uluslararası camiadaki haklılığı ve gerekliliğine ilişkin yürüttükleri dijital ve kamu diplomasisi faaliyetleri seçilen sosyal medya örneklemleri üzerinden incelenecek, dijital çağa ne kadar uyum sağlandığı ve dijital temelli iletişim kanallarından ne kadar yararlandığı da görülecektir.

Anahtar : Twiplomacy, Kamu Diplomasisi, Dijital Diplomasi, Barış Pınarı Harekâtı
Kelimeler

Digital Transformation in Public Diplomacy: Examining the Digital Diplomacy Activities of Ambassadors via Twitter

ABSTRACT

The development of communication technologies affects interpersonal relationships, as well as reorganizing relationships with states and societies. States have not only engaged in diplomatic activities with the relevant states, but have also sought to convince societies in all areas in which they have built a sphere of influence and to create a point of view in accordance with their strategic goals. Public activities, also called public diplomacy, continue with different rules in New Media with the development of communication technologies. In today's digitized world, States and the entire bureaucracy of states can instantly reach and receive feedback to their own society by keeping up with digitization, while they can also reach different societies and instantly produce strategic policies and get results. In this study, the use of

digital diplomacy as a branch of Public Diplomacy in Turkey was examined. The aim of the study is to see the repercussions of Turkey's military operations in the international environment and the digital diplomacy activities carried out for the public in other societies. For this purpose, during Operation Peace Spring, the ambassadors the operation in the international community regarding the legitimacy and necessity of social media and the digital public diplomacy activities carried out on the sample selected to be examined, adopted what the digital age and digital-based communication channels will make use of.

Keywords : *Twiplomacy, Public Diplomacy, Digital Diplomacy, Operation Peace Spring*

GİRİŞ

Yumuşak güç olarak da tanımlanabilecek olan kamu diplomasisi, devletlerin birbirleri ile olan ilişkilerinde kullandıkları ve diğer ülke vatandaşlarına yönelik gerçekleştirdikleri iletişim faaliyetleridir. Bu iletişim faaliyetleriyle hedeflenen, uluslararası çapta etki alanı oluşturmak, ikna etmek ve bakış açısı değiştirmektir. Kamu diplomasisi doğal paydaş olduğu iletişim araçlarıyla da şekillenmektedir. Değişen ve gelişen iletişim teknolojileri kamu diplomasisi faaliyetlerini de etkilemiştir. Mecralar değişmiş, etki alanı artmış, karşılıklı etkileşim oranı yükselmiş ve anıdalık önemli bir unsur haline gelmiştir. Diplomatik faaliyetler açısından oldukça önemli bir noktada duran kamu diplomasisi dijital ortamlarda yürütülmeye başlanarak, başta devletlerin dış ilişkiler kanadında olmak üzere uluslararası platformlarda yer almıştır.

Kitlelerin yer aldığı dijital mecralar, dijital diplomasi kavramının doğmasına yol açmıştır. Milyonlarca insanın her an paylaşım gerçekleştirdiği ve geri bildirimde bulunduğu dijital platformlar ve sosyal medya uygulamaları diplomasi de dijitalleşmesine neden olmuştur. Artık toplumun tüm temsiliyetinin yer aldığı kamusal alan dijitalleşirken, devletlerin diplomasi faaliyetlerinin olmazsa olmaz stratejileri dijital mecraları da içermektedir.

Çalışma, kamu diplomasisi faaliyetlerinin dijital dönüşümünün ve dijital diplomasi faaliyetlerinin ne ölçüde gerçekleştirildiğinin görülmesini amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda öncelikle altyapı oluşturacak literatür taraması yapılarak dijital diplomasiye yönelik yaklaşımlar değerlendirilecektir. Dijital diplomasi faaliyetlerinin pratikte görülebilmesi ve değerlendirilebilmesi amacıyla da Barış Pınarı Harekâtı sırasında büyükelçilerin, Harekâtı n uluslararası camiadaki haklılığı ve gerekliliğine ilişkin yürüttükleri dijital ve kamu diplomasisi faaliyetleri seçilen sosyal medya örnekleme üzerinden incelenecektir. Güncel operasyonları tamamlayıcı iletişim faaliyetlerin görülmesi, varsa eksik yanlarının iyileştirilmesi ve çağın gereklilikleriyle uyumlu hareket edilebilmesi açısından çalışmanın sonuçları önem arz etmektedir.

Diplomaside Dijital Dönüşüm

Günümüz toplumunda artık tek taraflı enformasyon devri yerini çoklu enformasyon devrine bırakmıştır. 18. ve 19. yüzyılların teknolojik gelişmelerinin sonucu olan sanayi toplumu bilişim teknolojisindeki gelişmeler ile 20. ve 21. yüzyılda ağ toplumuna dönüşmüştür. Jan van Dijk'in Ağ Çağı olarak tanımladığı 21. yüzyılda ağlar toplumların sinir sistemini oluşturmaktadır ve bu ağlar günümüzde mal taşımacılığı yapılan karayollarından çok daha etkili olarak bilgi karayollarını oluşturacaklardır (Dijk,1992). Geleneksel düzende yukarıdan aşağıya doğru ya da kaynaktan kitleye doğru gerçekleşen enformasyon akışına günümüzde bireyler de dahil olmuş, söz konusu enformasyon akışına aşağıdan yukarı doğru veya hemen her yönden enformasyon akışı eklenmiştir. Enformasyon akış düzeninin değişmesine ek olarak, sosyal medya uygulamaları ve dijitalleşmenin geldiği nokta itibariyle anındalık elde edilmiştir. Toplumun sadece gözüken üyelerinin taleplerinin, isteklerinin veya şikayetlerinin yanı sıra azınlıkta kalmış üyelerinin de sesleri dijitalleşmeyle birlikte duyulur hale gelmiştir. Nitekim dijital aktivizm doğmuş, toplumlar sadece kendi coğrafyalarındaki sorunlarla ilgilenmekle kalmamış, dünyanın herhangi bir yerinde gerçekleşen anlık olaylara tepki verebilir ve görüşlerini paylaşabilir hale gelmiştir.

İlk kez 1963 yılında ABD Bilgi Servisi (USIA – United States Information Agency) müdürü Edward Murrow tarafından kullanılan kamu diplomasisi kavramı (İnan, 2012) hükümetlerin, geleneksel olarak hükümetler ile kurdukları ilişkileri düzenleyen bir alan olmanın dışında kamuya ait olan tüm kesimlerle iletişim faaliyetlerine girilmesi olarak tanımlanmaktadır.

Stratejik iletişim ve yumuşak güç gibi kavramların kullanıldığı kamu diplomasisinde, halkların düşüncelerine ve duygularına erişme, onlara etki edebilme ve onları kazanabilme faaliyetleri söz konusu olmaktadır (Yücel, 2016).

Hükümetler, diğer uluslara yönelik stratejilerinde geleneksel yöntemlerin dışarısına çıkarak yeni yollar denemeye başladılar. Sinema, turizm, kültür – sanat ve eğitim gibi stratejik alanlarda halkların duygularına yön verici içerik ve faaliyetlere yer verilerek rızaları kazanılmaktadır.

Dijitalleşmeyle birlikte kamuya ait olan tüm dinamikler internet yoluyla birbiriyle entegre olmuştur. Toplum dijitalleşirken, topluma en hızlı şekilde ulaşabilme, nüfuz edebilme yolu hükümetlerin de dijitalleşmesi olmuştur. Nitekim dijital diplomasi kavramı da hükümetlerin strateji ve hedefleri doğrultusunda uluslara ulaşabilecekleri dijital ortam arayışı üzerine doğmuştur. Hükümetlerin stratejileri doğrultusunda hedeflerinin başarıya ulaşmasında internet ve dijital teknolojilerin kullanılması dijital diplomasi olarak tarif edilmektedir (Saka ve Ezgin, 2016). Manuel Castells'in bilgi teknolojilerine dayandırdığı ve bilgiyi merkeze oturtan enformasyonizm kuramı, dijital diplomasi kavramına bir arka plan sunmaktadır. Bilişim teknolojileri ile birlikte bilgi temelli bir toplum oluşmuş dahası bireyler bilgi üretiminin mihenk taşı olmuşlardır. Bireyler arası bilgi akışı böylece kesintisiz ve aralıksız sürer hale gelmiş, ağlar üzerinden işleyen interaktif bir toplumsal yapı oluşmuştur. Kurama göre

bireylerin ağlar üzerinden bir araya gelmesi yanında siyaset ve diplomasi de ağlar üzerinden yürütülecektir (Ekşi, 2016).

Nitekim, dijitalleşmenin sonuçlarıyla karşılaşan devletler, yumuşak güçlerinin sınırlarını ve etki alanlarını geliştirmek üzere yeni yollar denemeye başlamışlardır. Sosyal medyayı kendi lehlerine kullanarak siyasi liderlerini halkları etkilemek amacıyla markalaştırmışlardır (Uysal ve Schroeder, 2019). Buna örnek olarak Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Donald Trump'ın ve Rusya Devlet Başkanı Putin'in stratejik olarak güçlü bir lider imajı yansıtmak için sosyal medyayı kullanmaları verilebilir. Liderlerin yüceltilmesi ve kahramanlaştırılarak mükemmel, hata yapmaz figürler olarak görülmeleri olarak tanımlananan kişilik kültürü kuramı, Max Weber'in Karizmatik Otorite fikrine dayanmaktadır (Cassiday ve Johnson, 2010). Bu noktada sosyal medya multimedya doğası, sunduğu kolay erişim ve geniş çapta etkisi ile siyasi liderlerin, kamusal söylemdeki faaliyetlerini yayarak, kişisel markalarını yükseltmelerini, sosyal ve iletişimsel ilişkilere dayanan yeni bir kişilik kültürü yaratmaları yoluyla kolaylaştırmıştır.

Kuralları Yıkan Diplomasi; Twiplomacy

Kamu diplomasisinin yöntem, kural, aktör, süreç ve araçlarını değiştirmiş olduğunu söyleyebileceğimiz dijital diplomasinin kendi içerisinde yeni bir yapılanma inşa ettiği görülmektedir. Sosyal medyanın etkisi ile kullanıcılar araçları aradan çıkartıp kendi başlarına yeni iletişim kanalları geliştirmekte, bürokrasinin ağır işleyişinin aksine 7 gün 24 saat açık ve etkileşim halinde olan dijital medya kanalları ile bireyler düşünce, istek ve beklentileri ile her an bu geniş etkileşim ağının içine dahil olabilmektedirler. Bu dönüşüm sonucunda sosyal medyanın kamu diplomasisi için birincil bir kanal haline geldiğini söylemek mümkün olmaktadır. Her an erişim imkanı ve çok yönlü iletişimi ile sosyal medya, ağ üzerinden birbirine bağlı yabancı halkların birbirine erişimini sağlayarak katılım yoluyla demokrasinin geliştirilmesi potansiyeline de sahiptir.

Son yıllarda gelişen bir kavram olarak 'Twitter diplomasisi' veya 'Twiplomacy' ile, devlet başkanları, hükümetler arası kuruluşların liderleri ve diplomatlar Twitter'ı diplomatik ve kamu diplomasisi amaçlı kullanmaktadır (Su & Xu, 2015). Twiplomacy ile kamu diplomasisi faaliyetlerinin dijital ortamlarda gerçekleştirilmesi söz konusudur. Twitter liderleri ve diplomatları kamu diplomasisini yeniden düşünmeye ve tasarlamaya itmiştir. Günümüzde devlet başkanları ve hükümet yetkililerinin çoğunun Twitter hesabının bulunduğu görülmektedir. Diplomasinin Twitter gibi sosyal ağlar aracılığıyla yürütülmesi, halkların diplomasinin aktörleri arasında gelişen iletişimi 'retweet'ler, mention'lar ve cevaplar' üzerinden görebilmesi ve takip edebilmesine olanak tanımıştır.

20 Ocak 2017 tarihinde ABD Başkanlık koltuğunu Barack Obama'dan devralan Donald Trump, seçilmeden önceki davranışlarıyla aslında nasıl bir başkan olacağını sinyallerini vermiştir. Seçim kampanyası döneminde ortaya koyduğu strateji, sloganvari konuşmaları ve sosyal medya kullanımı ile dünyanın ilgisini çekmeyi başarmıştır.

İç ve dış politikaya yönelik stratejik hamlelerini özellikle Twitter üzerinden açıklamaktan çekinmeyen Trump, kapalı kapılar ardında sürdürülen diplomasi faaliyetlerini yıkmıştır. Başkanlığının ilk yılında Kuzey Kore ile olan ilişkileri neredeyse savaşa kesin gözle bakılan bir duruma sokmuş, Twitter üzerinden Kuzey Kore lideri Kim Jong-un'a yönelik çok sert söylemlerde bulunmuştur. Kuzey Kore liderine "Rocket Man" yani roket adam lakabını takan Trump, "Roket Adama iyi davranmak 25 yıldır işe yaramadı, neden şimdi işe yarasın?", "Benim Nükleer düğmem onunkisinden daha büyük ve daha güçlü ve düğmem çalışıyor" (Twitter, 2018) gibi ilişkileri neredeyse savaşa götürecektik kadar sert açıklamalar yapmaktan çekinmemiştir. "Zorunda kalırsak Kuzey Kore'yi yok ederiz." cümlesini kuran Trump, tüm dünyanın gözünü Twitter yoluyla kendisine çekmeyi başarmıştır. Tüm dünya savaşın an meselesi olduğunu ve Trump'ın yeni öngörülemez hareketinin ne olacağını beklerken, o ise Kim Jong-un ile buluşmuş, hatta Kuzey Kore'ye ayak basan ilk ABD Başkanı olmuştur. Trump, dijital diplomasi ile önce tüm dünyayı onu izlemeye yönlendirmiş, gerilimi tırmandırmış ve tam tersi bir hareketle tüm sorunu çözen bir davranışta bulunmuştur.

Barış Pınarı Harekâtı sürecine bakıldığı zaman, Trump başta olmak üzere uluslararası mecrada hareket karşıtı bir çok paylaşımda bulunulmuştur. Nitekim Donald Trump, Barış Pınarı Harekâtı ile Türkiye'nin Suriye topraklarını işgal ettiğini Twitter üzerinden açıklamıştır. Trump, Türkiye'ye yönelik tweetlerinde bölgede bulunan terörist unsurlarla anlaşılması gerektiğini belirtmiştir. Türkiye tarafında ise Harekâtı n haklı gerekliliğini ortaya koyan açıklamalarda bulunulmuştur. Ancak uluslararası ortamda bir çok aktör üzerinden harekât karşıtı dijital diplomasi faaliyetleri yürütülmesi, Türk dış politikasının özellikle dijital diplomasi faaliyetlerine yoğunlaşması gerektiğini ortaya koymuştur.

Günümüzde uluslararası toplum ve kamuoyunun desteği haklı durumlarda dahi gereklidir. Ülkelerin uluslararası camiada hukuken haklı olması dahi bu durumu değiştirmemektedir. "Bilişim teknolojileri, siyasal iletişimin araç ve mekanizmalarını değiştirdiği için, geleneksel diplomatik yöntem ve araçlarla uluslararası toplumu ve kamuoyunu ikna etmek neredeyse imkânsız hale gelmiştir" (Ekşi,2016).

Yöntem

Çalışma ile kamu diplomasisi faaliyetlerinde dijital diplomasi kullanımının görülmesi amaçlanmaktadır. Yurt dışında bulunan temsilcilik faaliyetlerinde dijital diplomasi kullanımlarının incelenmesi, Barış Pınarı Harekâtı özelinde gerçekleştirilen dijital diplomasi faaliyetlerinin görülmesi ve Barış Pınarı Harekâtı özelinde gerçekleştirilen dijital diplomasi faaliyetlerinin ortak bir strateji doğrultusunda gerçekleştirilip, gerçekleştirilmediğinin incelenmesi çalışmanın önem arz eden amaçlarındandır.

Çalışmanın örneğini Avrupa Birliği nezdinde iki başat ülke olan Fransa ve Almanya oluşturmaktadır. Gerek mülteci sorunu, gerek Orta Doğu politikalarında Türkiye'nin karşısında konumlanan ve Avrupa Birliği'nin en aktif siyaset güden iki ana ülkesi konumunda olan Fransa ve Almanya'ya yönelik gerçekleştirilen dijital diplomasi faaliyetlerinin önemi, örneklem seçiminde neden bu iki ülkenin seçildiğini açıklamaktadır. Çalışmanın kapsamını

bu ülkelerde yer alan Büyükelçiler ve Büyükelçilik twitter hesapları oluşturmaktadır. Çalışmanın sınırlılıklarını ise, twitter hesaplarından Harekâtı n başladığı 09 Ekim 2019 tarihi ve 14 Kasım 2019 tarihi arasında yapılan harekât ile ilgili paylaşımlar oluşturmaktadır.

Çalışmada yöntem olarak içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi yöntemi nicel ve nitel analizlerin yorumlanmasıyla oluşmaktadır. Harold Laswell'in iletişim üzerine gerçekleştirdiği çalışmalar ile elde etmiş olduğu "kim, ne diyor, hangi kanalı kullanıyor, kime, ne gibi bir etki ile?" formülü içerik analizinin de yapısını şekillendirmiştir (Yıldırım, 2015).

Nitel analizi değerlendirme dışı bırakmadan yapılan niceliksel analiz araştırmacının değerlendirme kalitesini de yükseltecektir (Koçak ve Arun, 2006).

Nitekim yöntem olarak kullanılan içerik analiziyle belirlenen kapsam, sınırlılık ve örneklemin ortaya koyduğu bulguların değerlendirilmesi aşağıda yapılmıştır.

Bulgular

Büyükelçilerin Şahsi Twitter Hesaplarından ve Kurumsal Büyükelçilik Twitter Hesaplarından Harekât ile ilgili Yaptıkları Paylaşım Tablosu

Tablo 1. Türkiye Paris Büyükelçisi İsmail Hakkı Musa'nın şahsi Twitter hesabı paylaşımları*

Türkiye Paris Büyükelçisi İsmail Hakkı Musa Büyükelçinin kendi hesabı. https://twitter.com/ihakkimusa Hesap Açılış Tarihi: Ekim 2019 İlk Tweet Atış Tarihi: 15 Ekim 2019 Tweetler: 58 Takip Edilen: 47 Takipçiler: 928 Beğeni: 5					
Harekât ile ilgili Atılan Tweet Sayısı	Atılan Tweetlerin Tarihi ve Lisanı	Atılan Tweetlerin İçeriği	Harekât ile ilgili Retweet Sayısı	Atılan Retweetlerin Tarihi ve Lisanı	Atılan Retweetlerin İçeriği
1	31 Ekim 2019, Fransızca	Operasyon, Türkiye'yi güvenlik hakkından ve bölgeyi istikrara kavuşturma arzusunun feragat etmeye zorlayan	1	15 Ekim 2019, Fransızca	TurkishEmbassyParis @TurquieParis (T.C. Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı) Büyükelçi İsmail Hakkı Musa,

* Bulgular, Türkiye Paris Büyükelçisi İsmail Hakkı Musa'nın şahsi Twitter hesabı (<https://twitter.com/ihakkimusa>) üzerinden, 09 Ekim 2019 tarihi ve 14 Kasım 2019 tarihi arasında yapılan harekât ile ilgili paylaşımlardan elde edilmiştir.

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükkelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

		temelsiz eleştirilere, yönelik.			Barış Operasyonunun Kaynağı hakkında bilgi vermek için bu gece France Info'ya konuştu.
2	31 Ekim 2019, Fransızca	Operasyon "Kürtleri" değil, PYD / YPG / PKK ve DAESH terör örgütlerini hedef alıyor.	2	15 Ekim 2019, Fransızca	TurkishEmbassyParis @TurquieParis (T.C. Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı) Büyükelçi İsmail Hakkı Musa, bu sabah Barış Operasyonunun Kaynağı hakkında bilgi vermek için BFMTV'de konuştu.
3	31 Ekim 2019, Fransızca	Terörist örgütlerle mücadele, başka bir terörist örgüte emanet edilemez.	3	15 Ekim 2019, Fransızca	TurkishEmbassyParis @TurquieParis (T.C. Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı) Büyükelçi İsmail Hakkı Musa, bu sabah Barış Operasyonunun Kaynağı hakkında bilgi vermek için LCI'da konuştu.
4	31 Ekim 2019, Fransızca	Türkiye'nin mücadelesinin yalnızca çıkarlarına hizmet etmediğini, bölgede terörist bir "devlet" in kurulmasını önlemeyi amaçladığı hatırlatılmalıdır.	4	15 Ekim 2019, Fransızca	TurkishEmbassyParis @TurquieParis (T.C. Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı) Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah Barış

					Operasyonunun Kaynağı hakkında bilgi vermek için RMC'deki Bourdin Direct programında konuştu.
5	1 Kasım 2019, Fransızca	Dostlarımız ve müttefiklerimizin bilmesi gerekenler: YPG, Türkiye'de 40.000 ölü olan terör örgütü PKK'nın Suriye'deki yan kuruluşu. Kurbanlarımız diğerlerinden daha az merhamete layık mı? Türkiye, vatandaşlarını, başkalarıyla yaptığı gibi, kendi halkıyla koruyor.	5	15 Ekim 2019, Fransızca	TurkishEmbassyParis @TurquieParis (T.C. Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı) Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, #Operationspeace hakkında bilgi vermek için Fransa 24 hakkında konuştu.
6	3 Kasım 2019, Fransızca	Arkadaşlarımızın ve müttefiklerimizin cevap verebilecekleri basit ve meşru soru: YPG / PYD / PKK terör örgütünü arkadaş ve müttefik olarak görürlerse, o zaman Türkiye'yi nasıl görüyorlar?	6	15 Ekim 2019, Fransızca	TurkishEmbassyParis @TurquieParis (T.C. Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı) Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, Barış Operasyonunun Kaynağı hakkında bilgi vermek için BFM TV'de konuştu.

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükkelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

7	4 Kasım 2019, Fransızca	Tel Abyad ve Ras el-Ain'da PKK / YPG terör örgütü zulmüne son verildi. Artık Suriyeli kardeşlerimizin ülkesine ve topraklarına gönüllü olarak ve güvenle geri dönmeleri mümkün.	7	18 Ekim 2019, İngilizce	Fahrettin Altun @fahrettinaltun (İletişim Başkanı, Türkiye Cumhuriyeti) Bu anlaşmayla Türkiye, Başkanımızın güçlü liderliği ve TSK'nın yerdeki başarısı sayesinde operasyonun temel hedeflerine hızlı bir şekilde ulaşma, yani sınırlarımızı teröristlerden uzaklaştırma ve güvenli bir bölge oluşturma yönünde önemli bir adım attı.
8	5 Kasım 2019, Fransızca	Suriye meselesinde, medya ve bazı siyasi çevreler yerdeki gerçekliklerden uzak tutulan bir efsaneye neden oluyor. Kritik olmayan bir şekilde kabul edilen bu program basit ve özellikle tehlikelidir. Avrupa'nın güvenlik çıkarlarına aykırıdır.	8	19 Ekim 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dışişleri Bakanı) Yerinde tespit! Well said! Video Paylaşımı. Hudson Enstitüsünde Suriye operasyonuna yönelik katılımcıların görüşleri.
9	5 Kasım 2019, Fransızca	Operasyon sadece terör örgütlerini hedef alıyor. Hiçbir sivil hedef alınmadı, tarihi bir anıt ya da ibadet yeri tahrip edilmedi.	9	19 Ekim 2019, Türkçe	ANADOLU AJANSI @anadolujansi "PKK'nın neden yasaklandığını söyleyeyim; şantajla para toplama, silah ticareti,

		Tal Abyad ve Ras el-Ain'deki kiliseler etkilenmedi.			uyuşturucu ticareti. Hepsini de her zaman Türkiye'de mevcut iç savaşı finanse etmek için yaptı” Eski Alman bakan, terör örgütü PKK'nın suçlarını anlattı http://v.aa.com.tr/1619557
10	5 Kasım 2019, Fransızca	Bağdadı'nın kız kardeşinin Türk kuvvetleri tarafından tutuklanması, terörizmle her türlü biçim ve tezahürle mücadele etme kararlılığımızın yeni bir kanıtı.	10	19 Ekim 2019, Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dışişleri Bakanı) Gerçekleri; çekinmeden, cesurca söyleyenler de var! @sigmargabriel (Eski Alman bakan'ın PKK ile ilgili söylemlerinin yer aldığı video paylaşımı)
11	5 Kasım 2019, Fransızca	DAEŞ ile mücadelede verdiğimiz taahhüdümüzden şüphelenenler için, envanter: - 2017 yılında "Fırat Kalkanı" ve 2018'de "Rameau d'Olivier" Operasyonu sırasında Türk Ordusu tarafından nötralize edilen 4.000'den fazla terörist, 1/3	11	19 Ekim 2019, İngilizce	EHA News @eha_news Almanya'nın eski Şansölye Yardımcısı Sigmar Gabriel @sigmargabriel "Suriye iç savaşı başladığında, Erdoğan Esad'ın halkını bombalamasını engellemek için Suriye üzerinden bir uçuş bölgesi önermedi, ancak ilk reddedenler

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

					Almanya ve Avrupa idi."
12	5 Kasım 2019, Fransızca	- Halihazırda Türk hapisanelerinde bulunan ve bunlara bağlı ülkeler tarafından geri alınmayı bekleyen 737 yabancı uyruk olmak üzere 1.149 DAEŞ üyesi, - Türkiye topraklarına erişiminin 141 farklı millet tarafından radikalleşmesi muhtemel 77.000 kişiye yasaklanması, 2/3	12	21 Ekim 2019, Fransızca	TurkishEmbassyParis @TurquieParis (T.C. Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı) Türkiye-Amerika Birleşik Devletleri Kuzeydoğu Suriye Hakkında Ortak Açıklama
13	5 Kasım 2019, Fransızca	- Sınır kontrollerinden sonra 7.500'den fazla kişi menşe ülkelerine geri döndü. Bu taahhüt doğrudan Avrupa güvenliğine katkıda bulunur. Başka yerlerden ne haber? 3/3	13	26 Ekim 2019, İngilizce	Serdar KILIÇ @serdarkilic9 (Ambassador of the Republic of Turkey to the United States /ABD nezdinde Türkiye Cumhuriyeti Büyükelçisi) Katılan herkesin gerçekte kim olduğunu ve ne anlama geldiğini bildiğinden eminim, ancak YPG'den "general" Mazlum / Ferhat Abdi Şahin / Şahin Cilo'nun bir kez daha kim olduğunun bilgisini paylaşmak faydalı olacaktır. kişi önceden aydınlanmadıkları iddia edebilir.

14	6 Kasım 2019, Fransızca	#DAEŞ ile mücadelemiz durmadan devam ediyor! Bu kez, Türk kuvvetleri tarafından tutuklanan Ebu Bekir El Bağdadi'nin karısıydı. Büyük bir hayran kitleyle haykırılmayan ama bilenler için önemli olan bir haber ...	14	31 Ekim 2019, Türkçe	T.C. Dışişleri Bakanlığı @TC_Disisleri (T.C. Dışişleri Bakanlığı Resmi Twitter sayfası) Fransız Parlamentosu'nun Barış Pınarı Harekâtı Konusunda Kabul Ettiği Kararlar Hk.
15	7 Kasım 2019, Fransızca	"Türkiye'nin Suriye'deki Kürtlerle hiçbir sorunu yok, Türkiye'nin PKK ile sorunu var. " Nechirvan Barzani #GRKI Başkanı Yorum gerektirmeyen bir ifade.	15	1 Kasım 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrancais Suriye'deki Türk-Rus ortak devriyeleri
16	8 Kasım 2019, Fransızca	Türkiye'nin Suriye'deki eyleminin temel amaçları: Terör örgütlerine karşı mücadele #DAESH, # PKK- YPG. Suriyeli göçmenlerin ülkelerine gönüllü ve güvenli geri dönüşleri. Bölgemizin güvenlik ve refahı, dostlarımız ve müttefiklerimizle işbirliği içinde.	16	2 Kasım 2019, İngilizce	Ibrahim Kalin @ikalın1 YPG teröristleri Tal Abyad' da bir pazarda düzenlediği saldırıda bugün 13 kişiyi öldürdü ve 20 kişiyi yaraladı. Bu bir kez daha bu terör örgütünün gerçek yüzünü gösteriyor. Türkiye terörle mücadeleye her türlü şekli ve

					biçimde devam edecektir.
			17	3 Kasım 2019, İngilizce	Yanıtlanıyor @tcsavunma Bazı çevrelerin iyi bilinen niyetleri tekrar ortaya çıktı! Soykırım iddialarının savunucuları ve terör örgütü PKK / PYD / YPG'nin savunucuları ilk kez aynı çizgide değil. # OperasyonPeaceS pring yeniden gösterdi, Türkiye bu lanetli plana izin vermeyecek.
			18	3 Kasım 2019, Fransızca	Yanıtlanıyor @tcsavunma Bazı çevrelerin iyi bilinen niyetleri tekrar ortaya çıktı! Soykırım iddialarının savunucuları ve terör örgütü PKK / PYD / YPG'nin savunucuları ilk kez aynı çizgide değil. # OperasyonPeaceS pring yeniden gösterdi, Türkiye bu lanetli plana izin vermeyecek.

			19	1 Kasım 2019, Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusog lu (T.C. Dışişleri Bakanı) Sahada ve Masada Güçlü Türkiye (Video paylaşımı)
			20	2 Kasım 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusog lu (T.C. Dışişleri Bakanı) Tal Abyad'daki masum sivilleri hedef alan saldırı, YPG terör örgütüne barınma sağlayan ve eylemlerini haklı kılanlara bir ders olmalı. Bu korkunç saldırı bir kez daha kanıtlıyor #OperationPeaceS pring'in ne kadar doğru ve zamanında olduğunu.
			21	4 Kasım 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Compte officiel de l'agence de presse Turque 'Anadolu Agency' (Français) Savunma Bakanlığı, operasyon sırasında sivillere, tarihi ve dini yapılara ve çevreye hiçbir

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükkelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

					zarar gelmediğini ve Tall Abyad'daki kiliselerin Ras el-Ain operasyondan etkilenmediğini belirtti."
			22	4 Kasım 2019, İngilizce	TRT World @trtworld Yerinden edilmiş Suriyeliler, Suriye'nin kuzeyindeki Tel Abyad'daki normal hayatlarına dönmeye başladı. (video paylaşımı)
			23	4 Kasım 2019, Türkçe	T.C. Cumhurbaşkanlığı 1 @tcbestepe Cumhurbaşkanlığı 1 Sözcüsü Kalın: "Barış Pınarı Harekâtı, Kuzey Suriye'de terör devleti kurma hedeflerini ortadan kaldırmıştır"
			24	4 Kasım 2019, İngilizce	T.C. Millî Savunma Bakanlığı @tcsavunma PKK / YPG terör örgütlerinin baskı ve zulmü Barış Baharı Operasyonu ile Tel Abyad ve Rasulayn'da sonlandırıldı ve böylece Suriyeli kardeşlerimizin evlerine ve topraklarına

					gönüllü ve güvenli bir şekilde geri dönmelerinin yolu açıldı. (video paylaşımı)
--	--	--	--	--	--

Türkiye Paris Büyükelçisi İsmail Hakkı Musa'nın şahsi Twitter hesabı üzerinden harekât ile ilgili paylaşımları yukarıda görüleceği üzere sıralanmıştır. Büyükelçinin harekât ile ilgili toplam 16 Tweeti, 24 Retweeti vardır. Tweetlerin içeriğine bakıldığı zaman, Türkiye'nin Harekâtı gerçekleştirme nedenleri üzerinde durulduğu görülmektedir. Ayrıca tweetlerde Harekâtı n özellikle terör örgütlerine yönelik gerçekleştirildiğinin altının çizilmesi, uluslararası platformda harekâta karşı oluşturulmaya çalışılan kamuoyuna karşı Harekâtı n meşruluğu üzerine yapılan faaliyetlere örnektir. Nitekim Avrupa'nın güvenliği ve DAES ile olan mücadelenin de Türkiye'nin gerçekleştirdiği Harekâtı n başlıca nedenlerinden olduğu tweetlerde bulunmaktadır.

Retweetler ise Türkiye'nin resmi twitter hesaplarının ve hükümet yetkililerinin paylaşımlarından oluşmaktadır. Özellikle Dışişleri Bakanı Mevlüt Çavuşoğlu, Cumhurbaşkanlığı Sözcüsü İbrahim Kalın ve İletişim Başkanlığı gibi ilgili hükümet yetkililerinin dijital diplomasi faaliyetlerinin takip edildiği ve anlık olarak retweetlendiği görülmektedir.

Nitekim büyükelçinin şahsi twitter hesabını Ekim 2019 tarihinde açması ve takipçi sayısının 1.232 olması (Twitter, 2019) iletişim teknolojilerinin yetkililerce yeterince kullanılmadığının göstergesidir. ABD Fransa Büyükelçisi'nin şahsi twitter hesabını Ekim 2014'te açması ve takipçi sayısının 13 bin üzerinde olması (Twitter, 2019) dijital diplomasi faaliyetlerinde sosyal medya ve internetin doğru kullanımının önemini göstermektedir. Günümüzde, "Beğen'lerin, 'Retweet'lerin ve 'Hashtag'lerin yalnızca insanlar arasındaki özel etkileşim için olmadığı, bunların küresel gündemi şekillendirebileceği" (Kurt, 2018:25) ifade edilmektedir. Ne kadar çok kişiye, ne kadar hızlı ulaşabilir ve bilgi aktarabilirseniz o denli güçlüsünüzdür.

Tablo 2. Türkiye Paris Büyükelçiliği Büyükelçilik resmi Twitter hesabı paylaşımları*

Türkiye Paris Büyükelçiliği Büyükelçilik Resmi Twitter Hesabı TurkishEmbassyParis @TurquieParis Hesap Açılış Tarihi: Nisan 2010 Tweetler: 3.077 Takip Edilen: 197 Takipçiler: 5.972					
Harekât ile ilgili Atılan Tweet Sayısı	Atılan Tweetlerin Tarihi ve Lisansı	Atılan Tweetlerin İçeriği	Harekât ile ilgili Retweet Sayısı	Atılan Retweetlerin Tarihi ve Lisansı	Atılan Retweetlerin İçeriği
1	9 Ekim 2019, Fransızca	Fahrettin Altun: "Uluslararası toplum, Türkiye'nin kuzeydoğu Suriye planını desteklemeli."	1	7 Ekim 2019, Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dışişleri Bakanı) Suriye'deki krizin başından beri bu ülkenin toprak bütünlüğünü destekledik, bundan sonra da desteklemeye devam edeceğiz. Bölgeyi teröristlerden temizleyerek ülkemizin bekasını ve güvenliğini sağlamaya kararlıyız. Suriye'ye de huzur, barış ve istikrarın gelmesine katkı sağlayacağız.
2	10 Ekim 2019, Fransızca	#BarışPınarıHarekâtı #OpérationSourcedePaix (görsel paylaşımı ile adım adım operasyon açıklaması)	2	8 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Dışişleri Bakanlığı Sözcüsü Hami Aksoy'un Fırat'ın Doğusunda Kurulacak Güvenlik Bölgesi Konusunda Yabancı Memurların Görüşleri
3	10 Ekim 2019, Fransızca	TR 9 Ekim'de Suriye'nin kuzeyindeki askeri terörle mücadele operasyonunu yeni başlattı. #OperationSourcePeace'in amacını, içeriğini ve kapsamını daha iyi	3	9 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french 5 soruda Barış Pınarı Harekâtı

* Bulgular, Türkiye Paris Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı (<https://twitter.com/turquieparis>) üzerinden, 09 Ekim 2019 tarihi ve 14 Kasım 2019 tarihi arasında yapılan harekat ile ilgili paylaşımlardan elde edilmiştir.

		anlamak için bazı temel noktaların altının çizilmesi gerekir. (facebook linki paylaşımı)			
4	10 Ekim 2019, Fransızca	#OperationSourceDePaix (Anadolu Ajansı FR paylaşımı) Oktay: Türkiye sivilleri kurtarmaya duyarlı. YPG / PKK, bir bebek de dahil olmak üzere 6 sivil öldürdü. Bütün dünya farkı anlamalı. Bir yanda teröristlerle savaşan sorumlu bir devlet, diğer yanda bir terör örgütü var.	4	9 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Suriye'de Barış Pınarı Operasyonu: Türk Ordusu sadece teröristleri hedef alıyor
5	10 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, RTL France radyo kanalında yayınlanan mülakatında #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir. #OperationSourceDePaix	5	9 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french # Türk İçişleri Bakanı, #Soylu: Suriye'deki Barış Pınarı Operasyonu bir savaş değil. Terörizmle mücadele, sınırların ötesinde bir operasyon. Türkiye, bir terörist kampını imha etmek için meşru bir operasyon yürütüyor.
6	11 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi İsmail Hakkı Musa, Barış Pınarı Operasyonu hakkında bilgi vermek için RTL Fransa'da konuştu. #OperationSourceDePaix	6	9 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Erdoğan: Barış Pınarı Operasyonu ile yaratacağımız güvenli bölge sayesinde Suriyeli mültecilerin evlerine dönmelerini sağlayacağız.
7	11 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, RTL France radyo kanalında yayınlanan mülakatında #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir. #OperationSourceDePaix	7	10 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Terör örgütlerine yakın İnternet kullanıcılarının manipüle etme girişimleri

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

					http://v.aa.com.tr/1607926 # OperationSourceDePaix
8	11 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah France Info radyo kanalında yayınlanan mülakatında Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	8	10 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Çavuşoğlu: teröristler, Suriye'deki tek endişemiz
9	11 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah France Info radyo kanalında yayınlanan mülakatında Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	9	10 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french "# YPG / # PKK Süryanileri tehdit ediyor ve çocukları kaçırıyor"
10	11 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah France Info radyo kanalında yayınlanan mülakatında Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	10	10 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french YPG / PKK destekçileri kamuoyunu manipüle ediyor http://v.aa.com.tr/1608325
11	11 Ekim 2019, Fransızca	#OperationSourceDePaix (haber paylaşımı)	11	10 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Erdoğan: "Geçtiğimiz 4 yılda, sınırda 8500 olmak üzere 16.000 teröristi nötralize ettik"
12	11 Ekim 2019, Fransızca	NATO Genel Sekreteri Jens Stoltenberg, "Hiçbir NATO üyesi Orta Doğu'dan saldırılara Türkiye kadar maruz kalmadı ve Türkiye terörle mücadelede önemli bir oyuncu. özellikle de DAES'le mücadele. " (haber paylaşımı)	12	11 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Stoltenberg: "NATO Türkiye'nin müttefiki Türkiye'yi desteklemeye devam edecek, hepimiz için önemli bir mücadelenin ön saflarında yer alıyor"

13	11 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, BFM TV kanalında yayınlanan mülakatında Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	13	11 Ekim 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrancais Ankara: "Barış Pınarı Operasyonu bölgenin demografik yönünü değiştirmekle ilgili değil"
14	11 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, BFM TV kanalında yayınlanan mülakatında Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	14	11 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Barış Pınarı Operasyonu ile ilgili uluslararası toplumdan yapılan bazı yorumlar hakkında basın açıklaması
15	11 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, BFM TV kanalında yayınlanan mülakatında Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	15	11 Ekim 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dışişleri Bakanı) Bugünkü röportajım @NYTimes OperasyonPeaceSpring: Neden Türkiye Suriye İle Mücadeleye Katıldı?
16	11 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa bugün Cnews TV kanalında canlı yayına katılarak #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir. Mülakat aşağıda sunulan bağlantının 20. dakikasından itibaren izlenebilir.	16	12 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Dışişleri Bakanı Mevlüt Çavuşoğlu'nun "Türkiye Suriye'de mücadeleye neden öncülük etti? 11 Ekim 2019'da New York Times gazetesinde yayınlandı
17	11 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa bugün Cnews TV kanalında canlı yayına katılarak #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir. Mülakat aşağıda sunulan bağlantının 20. dakikasından itibaren izlenebilir.	17	12 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Dışişleri Bakanlığı Sözcüsü Hami Aksoy'un, Barış Pınarı Operasyonunda Alınan DAES Üyeleri ve Aileleri Konusundaki Görüşleri
18	11 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa bugün Cnews TV kanalında canlı yayına katılarak #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir.	18	13 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Yurtdışında şiddetli saldırı, gösteri ve PKK eylemlerinin sayısının

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

		Mülakat aşağıda sunulan bağlantının 20. dakikasından itibaren izlenebilir.			artması konusunda basın açıklaması
19	12 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, France 24 televizyon kanalında yayınlanan mülakatında #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir.	19	15 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench AB Dışişleri Konseyi tarafından kabul edilen sonuçlar üzerine basın açıklaması
20	12 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, France 24 televizyon kanalında yayınlanan mülakatında #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir	20	15 Ekim 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrançais "Türkiye, uluslararası hukuka göre Barış Pınarı Operasyonuna liderlik ediyor"
21	12 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, France 24 televizyon kanalında yayınlanan mülakatında #BarışPınarıHarekâtı hakkında bilgi vermiştir	21	15 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Erdoğan, Macron ile röportajında, Barış Pınarı Operasyonunun bölgesel ve küresel barış ve istikrara katkı sağlayacağını savundu.
22	14 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah RMC kanalında Bourdin Direct programına katılarak Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	22	16 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Yurtdışında PKK'nın artan saldırı, gösteri ve şiddet içeren eylemleri hakkında basın açıklaması
23	14 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah RMC kanalında Bourdin Direct programına katılarak Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	23	17 Ekim 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrançais Kalın: "Türkiye'nin istediği güvenlik bölgesi DAES'le mücadeleyle etkilemeyecek"
24	14 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah RMC kanalında Bourdin Direct programına katılarak Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi	24	17 Ekim 2019, Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dışişleri Bakanı) Sayın Cumhurbaşkanımız @RTErdogan'ın liderliğinde

		vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı			(görsel paylaşımı)
25	14 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah LCI kanalında canlı yayına katılarak Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	25	18 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Dışişleri Bakanlığı Sözcüsü Hami Aksoy'un Barış Pınarı Operasyon Sırasında Türkiye'nin Kimyasal Silah Kullanım İddiası Üzerine Görüşleri
26	14 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah LCI kanalında canlı yayına katılarak Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	26	19 Ekim 2019, Türkçe ve İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dışişleri Bakanı) Yerinde tespit! Well said! (video paylaşımı)
27	14 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah LCI kanalında canlı yayına katılarak Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	27	20 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Suriye'deki Türk-Amerikan anlaşması: PKK / YPG anlaşmanın ihlallerini çoğalttı.
28	14 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah BFMTV kanalında canlı yayına katılarak Barış Pınarı arekatı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	28	20 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Uluslararası Af Örgütü Barış Pınarı Operasyonuna İlişkin Raporda Yer Alan İddialara İlişkin Basın Açıklaması
29	14 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah BFMTV kanalında canlı yayına katılarak Barış Pınarı arekatı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	29	20 Ekim 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrancais Çavuşoğlu: "Barış Pınarı Operasyonu ile önemli bir plan yaptık"
30	14 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu sabah BFMTV kanalında canlı yayına katılarak Barış Pınarı Harekâtı hakkında bilgi vermiştir. #BarışPınarıHarekâtı	30	22 Ekim 2019, Türkçe	T.C. Cumhurbaşkanlığı @tcbestepe Türkiye-Rusya Federasyonu Arasında Mutabakat Muhtırası

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

31	15 Ekim 2019, Fransızca	Terör örgütü PYD / YPG, teröristleri DAESH'ten serbest bıraktı. Le Parisien gazetesindeki makaleye bakın: (haber sitesi paylaşımı)	31	22 Ekim 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrançais Avrupa ülkelerinin kabul etmeyi reddettiği, YPG / PKK ile olan bağları, sokaklarında "somut"
32	14 Ekim 2019, Türkçe	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu akşam France Info kanalında Barış Pınarı Harekâtı hakkında soruları yanıtlamıştır. #BarışPınarıHarekâtı	32	23 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french Çavuşoğlu: Suriye'deki Türk operasyonları bölgenin dinamiklerini tamamen değiştirdi
33	14 Ekim 2019, Fransızca	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu akşam France Info kanalında Barış Pınarı Harekâtı hakkında soruları yanıtlamıştır. #BarışPınarıHarekâtı	33	23 Ekim 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrançais Erdoğan-Putin'in Rusya'daki röportajı Suriye ile ilgili tarihi bir anlaşmaya varıyor
34	14 Ekim 2019, İngilizce	Büyükelçi Dr. İsmail Hakkı Musa, bu akşam France Info kanalında Barış Pınarı Harekâtı hakkında soruları yanıtlamıştır. #BarışPınarıHarekâtı	34	24 Ekim 2019, Türkçe	T.C. Dışişleri Bakanlığı @TC_Disisleri Avrupa Parlamentosu'nda Kabul Edilen Barış Pınarı Harekâtı Konulu Karar Hk.
35	16 Ekim 2019, Fransızca	Bugün #ConsDefenseSenate üyelerini, terör örgütü PYD / YPG'nin gerçek doğası ve aynı zamanda suçlarının gerçek doğası hakkında uluslararası hukuk yasalarının amaçları ve yasal dayanağı hakkında bilgilendirdik. (1/3)	35	24 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Avrupa Parlamentosu'nda Kabul Edilen Barış Pınarı Harekâtı Konulu Karar Hk.
36	16 Ekim 2019, Fransızca	Senato'da, diğer şeylerin yanı sıra şunları vurguladık: Amacımız teröristleri yetersiz tutmak ve sınırlarımızı güvenceye almak, operasyon belirli bir etnik nüfusu hedeflememek ve demografik yapıyı	36	27 Ekim 2019, Türkçe	T.C. Dışişleri Bakanlığı @TC_Disisleri Dışişleri Bakanlığı Sözcüsü Hami Aksoy'un Terör Örgütü DEAŞ Elebaşı Ebubekir El Bağdadi'nin Öldürülmesi Hakkındaki Soruya Cevabı

		değiştirmek niyetinde değildi. (2/3)			
37	16 Ekim 2019, Fransızca	#SeDefenseSenate Şunu vurguladık: -DAEŞ ile mücadele, terör örgütlerine dış kaynak kullanılamaz, -Ülkemiz, menşe ülkeleri ile nihai bir çözüm bulana kadar yabancı savaşçıları kontrol altına almaya hazırdır (3/3)	37	28 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Dışişleri Bakanlığı Sözcüsü Hami Aksoy'un Terör Örgütü DEAEŞ Elebaşı Ebubekir El Bağdadi'nin Öldürülmesi Hakkındaki Soruya Cevabı
38	16 Ekim 2019, Fransızca	Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan: "Suriye halkına karşı savaşıyoruz, ancak Suriye halkıyla birlikte, baskıcılarla ve teröristlerle savaşıyoruz." (görsel paylaşım)	38	28 Ekim 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrançais Altun: "Türkiye arkadaş ve müttefikleriyle terörle mücadeleye devam ediyor"
39	18 Ekim 2019, Fransızca	Türk-Amerikan ortak bildirisi: Güvenli bölge, Türk kuvvetlerinin kontrolü altında olacak. #OperationSourcedePaix	39	30 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench ABD'nin Türkiye'ye Karşı Yaptırımlar Yapmasını Sağlayan Temsilciler Meclisi'nin Kararı ile ilgili
40	21 Ekim 2019, Fransızca	#OpérationSourcedePaix (haber sitesi paylaşımı)	40	30 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french #Syria'da, #Türkiye, kardeşlerini düşünen tek ülkedir # petrol değil (Bölüm1) Cumhurbaşkanı #Erdogan, Cumhuriyet Bayramı töreninde bir konuşma yaptı.
41	21 Ekim 2019, Fransızca	Türkiye-Amerika Birleşik Devletleri Kuzeydoğu Suriye Hakkında Ortak Açıklama # OpérationSourcedePaix (görsel ile açıklama)	41	30 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french #Syria'da, #Türkiye, kardeşlerini düşünen tek ülkedir # petrol değil (Bölüm2)

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

					Cumhurbaşkanı #Erdogan, Cumhuriyet Bayramı töreninde bir konuşma yaptı.
42	22 Ekim 2019, Fransızca	#OpérationSourcedePaix (haber sitesi paylaşımı)	42	30 Ekim 2019, Fransızca	ANADOLU AGENCY (FR) @aa_french # Çavuşoğlu, Temsilciler Meclisi'nin #Türkiye aleyhindeki metnin kabulüne tepki gösteriyor
			43	31 Ekim 2019, Fransızca	İsmail Hakkı Musa @ihakkimusa T.C. Paris Büyükelçisi #PeaceSource Operasyonu, Türkiye'yi güvenlik hakkında ve bölgeyi istikrara kavuşturma arzusundan feragat etmeye zorlayan temelsiz eleştirilere, teşvik edici ifadelere ve verimsiz siyasi kararlara yol açtı. ¼
			44	31 Ekim 2019, Fransızca	İsmail Hakkı Musa @ihakkimusa T.C. Paris Büyükelçisi #PeaceSourceOperation "Kürtleri" değil, PYD / YPG / PKK ve DAESH terör örgütlerini hedef alıyor. 2/4
			45	31 Ekim 2019, Fransızca	İsmail Hakkı Musa @ihakkimusa T.C. Paris Büyükelçisi Terörist örgütlerle mücadele, başka bir terörist örgüte emanet edilemez. 3/4
			46	31 Ekim 2019, Fransızca	İsmail Hakkı Musa @ihakkimusa T.C. Paris Büyükelçisi Türkiye'nin mücadelesinin yalnızca çıkarlarına hizmet

					etmediğini, bölgede terörist bir “devlet” in kurulmasını önlemeyi amaçladığı hatırlatılmalıdır. 4/4
			47	31 Ekim 2019, Türkçe	T.C. Dışişleri Bakanlığı @TC_Disisleri Fransız Parlamentosu’nun Barış Pınarı Harekâtı Konusunda Kabul Ettiği Kararlar Hk.
			48	31 Ekim 2019, Fransızca	Turkish MFA French @MFATurkeyFrench Fransız Parlamentosu’nun Barış Pınarı Harekâtı Konusunda Kabul Ettiği Kararlar Hk.
			49	1 Kasım 2019, Fransızca	TRT Français @TRTFrançais Suriye'deki Türk-Rus ortak devriyeleri
			50	1 Kasım 2019, Fransızca	İsmail Hakkı Musa @ihakkimusa T.C. Paris Büyükelçisi Dostlarımız ve müttefiklerimizin bilmesi gerekenler: YPG, Türkiye'de 40.000 insanı öldüren terör örgütü PKK'nın Suriye'deki yan kuruluşu. Kurbanlarımız diğerlerinden daha az merhamete layık mı? Türkiye, vatandaşlarını, başkalarıyla yaptığı gibi, kendi halkıyla koruyor.
			51	5 Kasım 2019, Fransızca	İsmail Hakkı Musa @ihakkimusa T.C. Paris Büyükelçisi Bağdadı'nın kız kardeşinin Türk kuvvetleri tarafından tutuklanması, terörizmle her türlü biçim ve

					tezahürle mücadele etme kararlılığımızın yeni bir kanıtı. #DAECH #PKK #YPG
			52	5 Kasım 2019, Fransızca	İsmail Hakkı Musa @ihakkimusa T.C. Paris Büyükelçisi DAECH ile mücadelede verdiğimiz taahhüdümüzden şüphelenenler için, envanter: - 2017 yılında "Fırat Kalkanı" ve 2018'de "Rameau d'Olivier" Operasyonu sırasında Türk Ordusu tarafından nötralize edilen 4.000'den fazla terörist.

Türkiye Paris Büyükelçiliği Twitter hesabının harekât ile ilgili paylaşımları yukarıda görüleceği üzere sıralanmıştır. Büyükelçilik Twitter hesabı Nisan 2010 yılından beri faaliyet gösterirken, hesabın yaklaşık 6 bin takipçisi bulunmaktadır. Büyükelçiliğin harekât ile ilgili toplam 42 Tweeti, 52 Retweeti vardır. Tweetlerin içeriğine bakıldığı zaman, Harekâtın gerçekleştirilme nedenlerini, gerekliliğini ve meşruluğunu açıklama odaklı olduğu görülmektedir. Konu ile ilgili büyükelçilik faaliyetlerinin yanı sıra büyükelçinin de şahsi olarak gerçekleştirdiği kamu diplomasisi faaliyetlerine yer verilmiştir. Ayrıca haber paylaşımlarının da yapıldığı görülmektedir.

Retweetlere bakıldığı zaman, Dışişleri Bakanlığı faaliyetlerinin takip edildiği anlaşılmaktadır. Ayrıca Fransa odaklı televizyon kanallarının paylaşımlarına da yer verildiği görülmektedir. Anadolu Ajansı, TRT gibi kamu kurumlarının aktardığı haberlerin retweet'lendiği görülmektedir.

Operasyonun nedenleri ve meşruluğu üzerine yapılan paylaşımlarda görsel unsurların kullanılması (adım adım operasyonun nedenlerinin görsel bir şekilde anlatılması) ve somut haberlerle paylaşımların desteklenmesi dijital diplomasi faaliyetlerine iyi birer örnek olarak gösterilebilir. Bunun yanısıra Büyükelçilik hesabı takipçi sayısının niceliği ve niteliği de önem arz etmektedir.

Tablo 3. Türkiye Berlin Büyükelçiliği Büyükelçilik resmi Twitter hesabı paylaşımları*

Not: Büyükelçi Ali Kemal AYDIN'ın şahsi twitter hesabı bulunmamaktadır.

Türkiye Berlin Büyükelçiliği Büyükelçilik Resmi Twitter Hesabı T.C. Berlin BE @TC_BerlinBE Hesap Açılış Tarihi: Aralık 2011 Tweetler: 6.932 Takip Edilen: 309 Takipçiler: 6.552 Beğeni: 240					
Harekât ile ilgili Atilan Tweet Sayısı	Atilan Tweetlerin Tarihi ve Lisanı	Atilan Tweetlerin İçeriği	Harekât ile ilgili Retweet Sayısı	Atilan Retweetlerin Tarihi ve Lisanı	Atilan Retweetlerin İçeriği
1	9 Ekim 2019, Almanca, (paylaşılan haber içeriği İngilizce)	Türkiye, Trump'ın Suriye kararıyla ilgili - DAES'e karşı liderlik edebiliriz. (İletişim Başkanı Fahrettin Altun'un Washington Post'ta yayımlanan makalesi. "Dünya Türkiye'nin Kuzeydoğu Suriye planını desteklemeli")	1	9 Ekim 2019, İngilizce	ANADOLU AGENCY (ENG) @anadoluagency Cumhurbaşkanlığı Sözcüsü İbrahim Kalın: '#Türkiye'nin #Syria'nın herhangi bir bölümünü işgal etme niyeti yok'
2	10 Ekim 2019, Almanca	Türkiye neden Kuzey Suriye'de Fırat'ın doğusunda bir askeri operasyon yürütüyor? (Tweet'in altında operasyonun neden yapıldığına dair yazılı bir açıklama yer almaktadır.)	2	9 Ekim 2019, İngilizce	İbrahim Kalın @ikalın1 Aljazeera ile güvenli bölgedeki röportajım, mültecilerin geri dönüşleri ve terörle mücadele.
3	10 Ekim 2019, Almanca	Barış Pınarı Harekâtı'nı 10 adımda keşfet.	3	9 Ekim 2019, İngilizce	İbrahim Kalın @ikalın1 @BeckyCNN ile röportajım

* Bulgular, Türkiye Berlin Büyükelçiliği resmi Twitter hesabı (https://twitter.com/TC_BerlinBE) üzerinden, 09 Ekim 2019 tarihi ve 14 Kasım 2019 tarihi arasında yapılan harekat ile ilgili paylaşımlardan elde edilmiştir.

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükkelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

		(altında yazı ve resimle desteklenmiş görsel yer almaktadır.)			Güvenli bölge üzerinde mülteciler ve Türkiye'nin PKK ve DAESŞ'le mücadelesi
4	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Barış Pınarı Harekâtı na İlişkin Gerçekler. Suriye'den kaynaklanan ve Türkiye sınırlarına yönelik terör tehdidi DAESCH ile sınırlı değildir.	4	9 Ekim 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Bu operasyon, uluslararası hukuka, BM Şartı'nın 51. maddesine ve BM Güvenlik Konseyi'nin terörle mücadeleye ilişkin kararlarına uygun olarak yürütülmektedir.
5	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Son iki yılda, özellikle Doğu Fırat'tan, PKK'nın AB ve NATO'nun terör örgütü olarak sınıflandırdığı Suriye'deki PYD / YPG'nin yüzlerce saldırı veya düşmanca eylemine maruz kaldık.	5	9 Ekim 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) - Bölge teröristlerden temizlenecek, - Suriye'nin sınır güvenliği ve toprak bütünlüğü güvence altına alınacak, - Yerinden olmuş kişiler, evlerine güvenle geri dönebilecekler, - Bölgede barış ve güvenlik hüküm sürecek.
6	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	PYD / YPG ayrıca Suriye'de ve Suriyelilere yönelik terör saldırıları düzenledi. 200'den fazla saldırı oldu ve çok sayıda sivil öldü ya da yaralandı.	6	9 Ekim 2019, Türkçe	Recep Tayyip Erdoğan @RTErdogan (Türkiye Cumhurbaşkanı ve AK Parti Genel Başkanı) Barış Pınarı Harekâtı ile, Ülkemize yönelik terör tehdidini bertaraf edeceğiz. Oluşturacağımız GÜVENLİ BÖLGE sayesinde Suriyeli sığınmacıların ülkelerine dönmelerini sağlayacağız. Suriye'nin toprak bütünlüğünü koruyacak, tüm bölge halkını terörün pençesinden kurtaracağız.
7	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	PYD / YPG ile ilgili unsurlar, tereddüt etmeksizin, bunun sorumluluğunu üstlendi.	7	9 Ekim 2019, İngilizce	Recep Tayyip Erdoğan @RTErdogan (Türkiye Cumhurbaşkanı ve AK Parti Genel Başkanı) #OperationPeaceSpring, Türkiye'ye yönelik terör tehditlerini etkisiz hale getirecek ve Suriyeli mültecilerin evlerine geri dönmelerini kolaylaştıracak

					güvenli bir bölgenin kurulmasına yol açacaktır. Suriye'nin toprak bütünlüğünü koruyacağız ve yerel toplulukları teröristlerden kurtaracağız.
8	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Türkiye, Kuzeybatı Suriye'de iki büyük terörle mücadele operasyonu (Fırat Kalkanı / 2017 ve Zeytin Dalı / 2018) gerçekleştirmiştir.	8	9 Ekim 2019, İngilizce	Recep Tayyip Erdoğan @RTERdogan (Türkiye Cumhurbaşkanı ve AK Parti Genel Başkanı) Türk Silahlı Kuvvetleri, Suriye Ulusal Ordusu ile birlikte, Suriye'nin kuzeyindeki PKK / YPG ve DAESH teröristlerine karşı #OperationPeaceSpring'i başlattı. Misyonumuz, güney sınırlarımız boyunca terör koridoru yaratılmasını önlemek ve bölgeye barış getirmektir.
9	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Türkiye, DAESH'e karşı Uluslararası Koalisyonun kararlı bir üyesidir. Türkiye, DAESH'e karşı kara kuvvetleriyle savaşan tek ülkedir. Yalnızca 4.000'den fazla DAESH teröristini devre dışı bıraktık.	9	10 Ekim 2019, İngilizce	Jack Posobiec us @JackPosobiec (One America News Network) 3 yıl önce @LindseyGrahamSC Suriye'deki PKK ile ilgili gerçeği anlattı (video paylaşımı)
10	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Artık teröristlerin sınırlarımızdaki varlığına tahammül edemeyiz. Kaderimizi kendi ellerimizle almak zorunda kaldık.	10	10 Ekim 2019, İngilizce	DAILY SABAH @DailySabah Türkiye'nin Suriye'deki operasyonu hakkında FM Çavuşoğlu: - Türkiye, DAESH teröristlerinin sorumlu tutulmasını sağlamak için - PKK / YPG ABD'de "s sofistike ve ağır" silahlara sahip - Mültecilerin planlanan güvenli bölgeye geri dönüşleri gönüllü olarak yapılacaktır.

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

11	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Bu yüzden Barış Pınarı Operasyonuna başladık.	11	11 Ekim 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Bugünkü röportajım @NYTimes OperasyonPeaceSpring: Neden Türkiye Suriye İle Mücadeleye Katıldı?
12	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Bu operasyonun temel amacı Türkiye'nin sınır güvenliğini sağlamak, bölgedeki teröristleri etkisiz hale getirmek ve Suriyelileri bu teröristlerin baskı ve zulmünden korumak.	12	11 Ekim 2019, İngilizce	Yavuz Selim KIRAN @yavuzselimkiran (T.C. Dışişleri Bakan Yardımcısı) 5 soruda Türkiye'nin #OperationPeaceSpring'i. • Barış Pınarı Operasyonu Nedir? • Bölgede Terörist Gruplar Aktif mi? • Amacı Nedir? • Bu neye bağlıdır? • Emsaller? (video paylaşımı)
13	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Fırat Kalkanı ve Zeytin Dalı operasyonlarında olduğu gibi operasyonun planlama ve uygulama aşamasında ise sadece terörist unsurlar ve onların saklanma yerleri, barınaklar, pozisyonlar, silahlar, araçlar ve teçhizatlar hedeflenmektedir.	13	12 Ekim 2019, İngilizce	Fahrettin Altun @fahrettinaltun (İletişim Başkanı, Türkiye Cumhuriyeti) PKK-YPG ilişkisi, siz de dahil olmak üzere ABD yetkilileri tarafından iyi bilinmektedir. @LindseyGrahamSC Sonunda, Başkan Trump, Obama yönetimini bu konuda eleştirdi. Senatör, "Türkiye Suriye Kürtlerine saldırıyor" demek ikiyüzlülük değil mi? (video paylaşımı)
14	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Operasyon uluslararası hukuk temelinde ve Birleşmiş Milletler Tüzüğü'nün 51 inci Maddesinde yer alan öz savunma hakkına ve ilgili Güvenlik Konseyi kararlarına uygun olarak gerçekleştirilecektir.	14	13 Ekim 2019, İngilizce	Fahrettin Altun @fahrettinaltun (İletişim Başkanı, Türkiye Cumhuriyeti) Türkiye, DEASH'la mücadeleyi sürdürmeye odaklanmış ve kararlı ve aynı zamanda bu korkak teröristlerle savaşmaya tamamen adanmış bir ülke. DEASH, Türkiye'nin bir düşmanıdır ve biz tamamen yok edene kadar onlarla savaşmayı bırakmayacağız.

					(video paylaşımı)
15	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Bölgede daha fazla terörist olmayana, sınır güvenliğimiz sağlanana ve yerel Suriye nüfusu PYD / YPG ve DAESCH tehditlerinin zorbalığından kurtulana kadar operasyonu sürdürmeyi planlıyoruz.	15	14 Ekim 2019, İngilizce	Ibrahim Kalin @ikalın1 Türkiye, Kürtlere değil PKK'ya ve DAESŞ teröristlerine karşı savaşıyor. Amaç sınırlarımızı temizleyip mültecilerin güvenli bir şekilde evlerine dönmelerini sağlamak. Dünya PKK / YPG propagandasına katılmak yerine Türkiye'yi desteklemeli.
16	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Amacımız, yerinden edilmiş Suriyelilerin güvenli ve gönüllü geri dönüşünü kolaylaştırmaktır. Bir güvenlik bölgesi, Türkiye'ye sığınan 300.000'den fazla Suriyeli Kürt dahil olmak üzere bu Suriyelileri gönüllü olarak vatanlarına geri dönmeye teşvik edecektir.	16	14 Ekim 2019, İngilizce	Ibrahim Kalin @ikalın1 Binlerce sivil öldürüldüğünde Musul, Rakka ve Dayrzor'da şehirler yerleştiğinde, teröristler silahlandığında sessiz kaldılar. Şimdi Türkiye'yi teröristlerle mücadelesini durdurması için baskı altına almaya çalışıyorlar. Türkiye'nin sipariş günleri sona erdi.
17	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Aslında, Türkiye'nin toprakları terörizmden kurtarmak ve Suriyelilerin güvenli ve gönüllü geri dönüşlerini kolaylaştırmak için köklü bir politikası vardır.	17	14 Ekim 2019, İngilizce	Fahrettin Altun @fahrettinaltun (İletişim Başkanı, Türkiye Cumhuriyeti) Batılı hükümetler vatandaşlarına Suriye konusunda yalan söylüyorlar. PKK'nın geri dönmeleri durumunda onları öldüreceklerinden korkan yüz binlerce Suriyeli Kürt Türkiye'de hala yaşıyor.

**Kamu Diplomasinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

18	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Kuzeybatı Suriye'de, 360.000'den fazla Suriyeli, Fırat ve Zeytin Dalı operasyonları sırasında teröristlerden kurtulan bölgelerden memleketlerine döndüler.	18	15 Ekim 2019, İngilizce	Fahrettin Altun @fahrettinaltun (İletişim Başkanı, Türkiye Cumhuriyeti) Devlet Başkanı @RTErdogan bugün bir açıklama yayınladı @WSJ "Uluslararası toplum Suriye krizini önleme fırsatını kaçırdı # OperationPeaceSpring bölgeye barışı ve istikrarı sağlamak için ikinci bir şansı temsil ediyor."
19	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Türkiye, operasyon alanındaki demografik yapıyı değiştirmeyi planlamamaktadır.	19	16 Ekim 2019, Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Ülkemizin güvenliği ve bölgemizde barış&istikrarın tesisi için başlatılan #BarışPınarıHarekâtı hakkında Gazi Meclisimizde milletvekillerimizi bilgilendirdik. Terör örgütlerine karşı mücadelemizi kararlılıkla sürdüreceğiz, sınırlarımızı teröristlerden temizleyeceğiz. #BizTürkiyeyiz
20	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Operasyon, Kürtler, Araplar ve Hristiyanlar dahil olmak üzere en az bir milyon yerinden edilmiş Suriyeli'nin PYD / YPG'nin etnik temizliğinin kurbanı olduktan sonra atalarının topraklarına dönmelerini sağlayacak.	20	17 Ekim 2019, Almanca	T.C. Essen BK @TC_Essen T.C. Essen Başkonsolosluğu Resmi Twitter Hesabı Terör örgütü PKK / YPG-PYD'nin destekçileri dün gece Lüdenscheid'de vatandaşlarımızı saldırdı.
21	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Türkiye'nin Suriye'deki terörle mücadele çabaları, ayrılıkçı gündemleri durdurarak Suriye'nin toprak bütünlüğüne ve	21	19 Ekim 2019, Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Gerçekleri; çekinmeden, cesurca söyleyenler de var! @sigmargabriel (video paylaşımı)

		birliğine katkıda bulunacaktır.			
22	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Tutuklanan DAESCH teröristlerinin geleceği Türkiye için büyük önem taşıyor. Sürdürülebilir tek çözüm, tüm yabancı teröristlerin menşe ülkeleri tarafından geri gönderilmesi.	22	19 Ekim 2019, Türkçe	T.C. Cumhurbaşkanlığı @tcbestepe “Ülkemize verilen sözler tutulmazsa verdiğimiz süre bittiği an harekâta devam edeceğiz”
23	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Yabancı teröristlerin sorunu ancak uluslararası toplumun ortak hareketi ile etkili bir şekilde çözülebilir.	23	19 Ekim 2019, İngilizce ve Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Yerinde tespit! Well said! (video paylaşımı)
24	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Sivil nüfusu ve sivil altyapıyı korumak bizim önceliğimizdir.	24	20 Ekim 2019, İngilizce	Fahrettin Altun @fahrettinaltun (İletişim Başkanı, Türkiye Cumhuriyeti) DEASH ile mücadeleyi baltaladığımız tüm yorumlar kötü niyetli ve temelsizdir. Türkiye bu örgütle el ele mücadele eden tek devlettir. Bütün dünya Türkiye'nin mücadelesini unutmuş görünüyor. Size hatırlatalım. #OperationPeaceSpring (video paylaşımı)
25	10 Ekim 2019, Almanca (22 ileti dizesinden oluşan açıklama)	Türkiye, DAESCH ile mücadele çabalarında her zaman ön planda olmuştur. Bunu yapmaya devam edeceğiz.	25	22 Ekim 2019, Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Sayın Cumhurbaşkanımız @RTErdogan'ın liderliğinde; #SahadaveMasadaGüçlüTürkiyeTR (Görsel paylaşımı)

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

26	11 Ekim 2019, Almanca	Sayın Büyükelçi Ali Kemal Aydın'ın Operasyonla İlgili Yazısı Barış Pınarı "11.10.2019"	26	22 Ekim 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Sayın Cumhurbaşkanımız @RTERdogan 'ın liderliğinde; #SahadaveMasadaGüçlüTürkiyeTR (Görsel paylaşımı)
27	12 Ekim 2019, Almanca	Türkiye büyükelçisi: 300.000 Suriyeli Kürt, Türkiye'ye sığındı. (haber paylaşımı)	27	22 Ekim 2019, İngilizce	Faruk Kaymakcı @frkkymkc (Türkiye Dışişleri Bakan Yardımcısı ve Avrupa Birliği Başkanı, Büyükelçi) Bu yıllarca Türkiye'nin aradığı ve aylarca böyle yaptığı şey. Avrupa'nın geri kalanı DEASH ve PKK / PYD / YPG'ye karşı mücadele etmek, kendi ve NATO ve Avrupa sınırlarını güvence altına almak, ek göçü önlemek ve Suriyelilerin güvenli ve gönüllü geri dönüşünü sağlamak için TR'e teşekkür etmeli @dwnews (video paylaşımı)
28	12 Ekim 2019, Almanca	11 Ekim 2019, Uluslararası Barış Pınarı Operasyonu Üzerine Bazı Yorumlara İlişkin Basın Bülteni	28	23 Ekim 2019, İngilizce	Ibrahim Kalın @ikalın1 Türkiye: Avrupalılar 'askerlerimize şükretmeli' -İdlib'de ve Suriye'nin diğer bölgelerinde sivilleri korumak ve mültecilere yardım etmek, Suriye'nin toprak bütünlüğünü sağlamak, -Bölgesel güvenlikte kilit rol oynamak.
29	12 Ekim 2019, Almanca	11 Ekim 2019, Dışişleri Bakanlığı sözcüsü, BM Mülteci Ajansı Bölge Koordinatörü tarafından Kuzeydoğu Suriye'de kurulan güvenlik bölgesi hakkında basında çıkan bir bildiriye yanıt verdi	29	24 Ekim 2019, İngilizce	Verteidigungsministerium @BMVg_Bundeswehr (Federal Savunma Bakanlığı, Basın ve Enformasyon Personeli.) Uluslararası bir güvenlik bölgesi ile ilgili tartışmada (@UN-) Kuzey Suriye'de kontrol için Türkiye ile konuşmak önemlidir. Bu yüzden Savunma Bakanı Kramp-Karrenbauer Brüksel'de meslektaşları Hulusi Akar ile bir araya geldi.

30	12 Ekim 2019, Almanca	Sayın Mevlüt Çavuşoğlu'nun yazısı, 11 Ekim 2019'da New York Times'ta yayımlandı	30	26 Ekim 2019, İngilizce ve Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Once a terrorist always a terrorist! Terörist her zaman teröristtir!
31	12 Ekim 2019, Almanca	12 Ekim 2019, Dışişleri Bakanlığı Sözcüsü Hami Aksoy, Barış Pınarı Operasyonu altındaki tutukluların ve ailelerinin kaderiyle ilgili bir soruya cevap verdi	31	26 Ekim 2019, İngilizce ve Türkçe	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) #Almanya Dışişleri Bakanı Heiko Maas'la görüşmemizde #Suriye başta olmak üzere ikili ilişkilerimizi ele aldık. At our meeting w/FM @HeikoMaas of #Germany, discussed #Syria and bilateral relations.
32	13 Ekim 2019, Almanca	Uluslararası Af Örgütü Suriye Kürtlerini tahliye etmekle suçladı. (haber paylaşımı)	32	26 Ekim 2019, Türkçe	Yavuz Selim KIRAN @yavuzselimkiran T.C. Dışişleri Bakan Yardımcısı Bakanımız @MevlutCavusoglu: PKK yandaşları Almanya'da yaşayan vatandaşlarımıza ve Türk toplumuna yönelik çok sayıda saldırı düzenledi. Alman güvenlik makamlarından bu olaylara mahal vermemesini Türk toplumunu, çıkarlarını korunması için gerekli tüm önlemleri almasını bekliyoruz.
33	13 Ekim 2019, Almanca	Türkiye Büyükelçisi askeri operasyonları savundu (haber paylaşımı)	33	27 Ekim 2019, Türkçe	T.C. İletişim Başkanlığı @iletisim Türkiye Cumhuriyeti İletişim Başkanlığı Resmi Twitter Hesabı Cumhurbaşkanımız @RTERdogan Almanya Başbakanı Angela Merkel ile telefonda görüştü. Görüşmede, Suriye'nin Kuzeydoğusuna ilişkin gelişmelerin yanı sıra ikili ve bölgesel konular ele alındı.

**Kamu Diplomasisinde Dijital Dönüşüm:
Büyükelçilerin Twitter Üzerinden Gerçekleştirdikleri Dijital Diplomasi Faaliyetlerinin İncelenmesi
Mesut İris, Tansu Akdemir**

34	14 Ekim 2019, Almanca	13 Ekim 2019, PKK'nın yurtdışındaki şiddetli saldırı, gösteri ve eylem sayısının artması üzerine basın açıklaması	34	27 Ekim 2019, İngilizce	Recep Tayyip Erdoğan @RTErdogan Türkiye Cumhurbaşkanı ve AK Parti Genel Başkanı DAESH'in elebaşının öldürülmesi, terörizmle ortak mücadelemizde bir dönüm noktasıdır. Türkiye, geçmişte olduğu gibi, terörle mücadele çabalarını desteklemeye devam edecek.
35	14 Ekim 2019, Türkçe	Cumhurbaşkanı Avrupa'yı tehdit etmedi, uyardı - Avrupa Haberleri (haber paylaşımı)	35	27 Ekim 2019, İngilizce	Recep Tayyip Erdoğan @RTErdogan Türkiye Cumhurbaşkanı ve AK Parti Genel Başkanı Türkiye, DAESH, PKK / YPG ve diğer terör örgütleriyle mücadelede en değerli bedeli ödeyen Türkiye, bu gelişmeyi memnuniyetle karşılıyor. İttifak ruhu doğrultusunda terörizme karşı kararlı bir mücadelenin tüm insanlığa barış getireceğine eminim.
36	15 Ekim 2019, Almanca	14 Ekim 2019, AB Dış İlişkiler Konseyi tarafından kabul edilen sonuçlara ilişkin basın açıklaması	36	2 Kasım 2019, İngilizce	Ibrahim Kalin @ikalın1 YPG teröristleri Tal Abyad'daki bir pazardaki saldırıda bugün 13 kişiyi öldürdü ve 20 kişiyi yaraladı. Bu bir kez daha bu terör örgütünün gerçek yüzünü gösteriyor. Türkiye terörle mücadeleye her türlü şekli ve biçimde devam edecektir.
37	15 Ekim 2019, Almanca	Ali Kemal Aydın: "Müttefikler arasında yaptırım olmamalı"	37	2 Kasım 2019, İngilizce	Mevlüt Çavuşoğlu @MevlutCavusoglu (T.C. Dış İşleri Bakanı) Tal Abyad'daki masum sivilleri hedef alan saldırı, YPG terör örgütüne barınma sağlayan ve eylemlerini haklı kılanlara bir ders olmalı. Bu korkunç saldırı bir kez daha ne kadar doğru ve zamanında olduğunu kanıtlıyor

38	16 Ekim 2019, Almanca	16 Ekim 2019, PKK unsurlarının yurtdışındaki şiddetli saldırı, gösteri ve eylem sayısının artması üzerine basın açıklaması			
39	16 Ekim 2019, Türkçe	Almanya'da Türklere yönelik 17 saldırı gerçekleştirildi. (Harekâtın başlangıcından bu yana)			
40	17 Ekim 2019, Almanca	Büyükelçi Ali Kemal Aydın'ın makalesi, 17.10.2019, "Türkiye'nin kuzey Suriye'deki misyonu ne anlama geliyor?"			
41	17 Ekim 2019, Almanca	Türkiye Büyükelçisi asker selamı eleştirisini kınadı (haber sitesi paylaşımı)			
42	17 Ekim 2019, Almanca	Türkiye Büyükelçisi asker selamı eleştirisini kınadı (haber sitesi paylaşımı)			
43	17 Ekim 2019, Almanca	Türkiye Büyükelçisi, asker selamı ırksal eleştirisini düşünüyor (haber sitesi paylaşımı)			
44	17 Ekim 2019, Almanca	Türkiye Büyükelçisinin asker selamı ile ilgili görüşleri (haber sitesi paylaşımı)			

45	17 Ekim 2019, Almanca	"İrkçılığa sınırlanma": Türkiye Büyükelçisi, asker selamı ile baş etme konusunda öfkeli (haber sitesi paylaşımı)			
46	17 Ekim 2019, Almanca	Suriye savaşı: Türk büyükelçiler için askeri selamlama eleştirisi "İrkçılık" konusunda (haber sitesi paylaşımı)			
47	17 Ekim 2019, Almanca	Erdoğan görünüşte ateşkesi askıya aldı - ABD'de Türkiye delegasyonu bekliyor (haber sitesi paylaşımı)			
48	17 Ekim 2019, Almanca	Siyaset: Ali Kemal Aydın, Kürtleri artan şiddet suçlamasıyla suçladı (haber sitesi paylaşımı)			
49	17 Ekim 2019, Almanca	Haber linki paylaşımı			
50	19 Ekim 2019, Almanca	18 Ekim 2019, Dışişleri Bakanlığı sözcüsü Hami Aksoy, Türkiye'nin Barış Pınarı Operasyonu sırasında kimyasal silah kullandığı iddiaları üzerine bir soruya cevap verdi			
51	20 Ekim 2019, Almanca	Alman politikacıların ve medyanın dünkü ekli fotoğraflara verdiği tepkiyi dört gözle bekliyoruz.			

		Türk veya Türk doğumlu futbolcular günümüzde selamlamaları için siyasetin stadyumlarda yeri olmadığı gerekçesiyle hedef alınmaktadır. (ekte stadyumlarda pkk pyd destekleyici hareketlerin fotoğraf paylaşımı yapılmış.)			
52	20 Ekim 2019, Almanca	Yorum: Türkler, St. Pauli'deki Güney Tribününü ne yaptığını artık kaşındırmıyor (haber paylaşımı)			
53	20 Ekim 2019, Almanca	Uluslararası Af Örgütü Barış Pınarı Raporunda İddialara İlişkin Basın Açıklaması			
54	22 Ekim 2019, Almanca	Sayın İbrahim Kalın'ın FAZ'deki Barış Pınarı Operasyonu ile ilgili röportajı			
54	22 Ekim 2019, Almanca	Türk hükümeti Suriye'yi nasıl haklı çıkarır? (haber paylaşımı)			
56	25Ekim 2019, Almanca	24 Ekim 2019, Avrupa Parlamentosu'nun Barış Pınarı Operasyonunda kabul ettiği karar ile ilgili basın açıklaması			
57	28 Ekim 2019, Almanca	25 Ekim 2019, Dışişleri Bakanlığı sözcüsü Hami Aksoy Uluslararası			

		Af Örgütü raporuyla ilgili bir soruya cevap verdi			
58	28 Ekim 2019, Almanca	Bugünlerde Alman medyasında nadiren okunan genel olarak makul ve gerçekçi bir yorum: Neden NATO'da Türkiye'ye ihtiyacımız var? (haber paylaşımı)			
59	5 Kasım 2019, Almanca	3 Kasım 2019, Dışişleri Bakanlığı sözcüsü Hami Aksoy'un ABD Dışişleri Bakanlığı'nun 2018'de terörle ilgili raporuna ilişkin bir yanıtı			
60	7 Kasım 2019, Almanca	Alman halkı, 50'den fazla ailenin Diyarbakır'da iki aydan fazla bir süredir kızları ve oğulları için PKK'nın kaçırdığı veya zorla çalıştırdığı için gösteri yaptığını biliyor mu? Yerel medyada bundan haber yok.			
61	12 Kasım 2019, Almanca	11 Kasım 2019, Türkiye ile Birleşmiş Milletler Mülteciler Yüksek Komiserliği arasındaki görüşmelerde basın açıklaması			

Türkiye Berlin Büyükelçiliği Twitter hesabının harekât ile ilgili paylaşımları yukarıda görüleceği üzere sıralanmıştır. Büyükelçilik Twitter hesabı Aralık 2011 yılından beri faaliyet gösterirken, hesabın yaklaşık 7 bin takipçisi bulunmaktadır. Büyükelçiliğin harekât ile ilgili

toplam 61 Tweeti, 37 Retweeti vardır. Tweetlerin içeriğine bakıldığı zaman, Harekâtı'nın nedenlerini, gerekliliğini ve meşruluğunu açıklama odaklı olduğu görülmektedir. Ek olarak Birleşmiş Milletler'e ve Avrupa Birliği'ne yönelik faaliyet paylaşımları da yer almaktadır. Ayrıca Büyükelçilik tarafından, Almanya'da gerçekleşen protestolara, Alman medyasına, Almanya'da Türklere yönelik saldırılara ve asker selamı yaptırımlarına verilen cevaplar yer almaktadır.

Retweetlere bakıldığı zaman, Cumhurbaşkanlığı, Dışişleri Bakanlığı, ilgili bürokratlar ve devlet yetkilileri faaliyetlerinin takip edildiği ve paylaşıldığı anlaşılmaktadır.

Operasyonun nedenleri ve meşruluğu üzerine yapılan paylaşımlarda görsel unsurların kullanılması (adım adım operasyonun nedenlerinin görsel bir şekilde anlatılması), somut haberlerle paylaşımların desteklenmesi, konuyla ilgili uluslararası medyada kaleme alınan yazıların paylaşılması, basın bültenleri paylaşılması ve anlık olarak kamuoyunda gerçekleşen olaylara reaksiyon vermesi dijital diplomasi faaliyetlerine iyi birer örnek olarak gösterilebilir. Bunun yanısıra Büyükelçilik hesabı takipçi sayısının niceliği ve niteliği de önem arz etmektedir. Nitekim Almanya'da yaşayan Türklere göz önüne alındığında elçiliğin takipçi sayısına yönelik çalışma yapılması gerekmektedir.

SONUÇ

Kamu diplomasisinin enstrümanlarından biri olan Yumuşak Güç yolu ile askeri veya ekonomik sert yaptırımlar uygulamak yerine işbirliği yaparak elde etmek istediğiniz sonuçlara ulaşabilirsiniz. Yumuşak Güç, başkalarının tercihlerini şekillendirme yeteneğine dayanır (Nye, 2004:5). Bu noktadan hareket ile çatışma ve gerilimlerin çözümünde ülkelerin istedikleri sonuçları alması konusunda uygulayacakları stratejiler gün geçtikçe önem kazanmaktadır. Bu stratejiler arasında dijital diplomasi ülkelerin en çok yatırım yaptığı alanlardan bir tanesi olarak ön plana çıkmaktadır.

Dijital Diplomasi özellikle marka liderler yaratmış, sosyal medya üzerinden anlık olarak liderler arasındaki çatışmalar, anlaşmazlıklar veya çözüm çabaları görülür hale gelmiştir. Liderler ve yetkililer sosyal medya yoluyla birbirlerine ve toplumlara yönelik kamuoyu oluşturucu faaliyetlerde bulunmaktadırlar. Yüz milyon takipçi sayısını aşan marka liderlerin bulunması, etki alanının ne kadar büyük olduğunu göstermektedir. Sosyal medya ile birbirlerine bağlanan ülkeler, Twiplomacy kavramının doğmasına sebep olmuştur. Artık kapalı kapılar ardında diplomatlarca yürütülen diplomasi politikaları yerini milyonlarca takipçinin yer aldığı online platformlara bırakmaktadır.

Çalışmada dijital diplomasi faaliyetlerini yakın tarihli ve uluslararası çapta yankı uyandıran Barış Pınarı Harekâtı üzerinden analiz etmek amaçlanmıştır. Harekât sırasında büyükelçilerin Harekâtı'nın uluslararası camiadaki haklılığı ve gerekliliğine ilişkin yürüttükleri dijital diplomasi faaliyetleri seçilen sosyal medya örneklemini üzerinden incelenmiştir.

Uluslararası ortamda günümüzde gelişmiş ülkelerin büyükkelçilerinin resmi ve şahsi hesaplarının bulunduğu ve takipçi sayılarının yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonuçtan yola çıkarak Türkiye'nin büyükkelçilerinin ve büyükkelçilik resmi hesaplarının da bulunması önemlidir. Büyükkelçilerin şahsi Twitter hesaplarının bulunmaması dijital diplomasi faaliyetleri açısından olumlu bir imaj çizmemektedir. Twitter adresleri bulunan büyükkelçilerin ve büyükkelçilik resmi hesaplarının da etki alanı açısından takipçi sayılarının artırılması gerektiği sonucuna varılmıştır. Hesapların bulunması ve takipçi sayılarının artırılması yapılan paylaşımların gücünü artırırken, etkileşimlerinin de doğru bir şekilde ölçülebilmesine neden olacaktır.

Bariş Pınarı Harekâtı özelinde dijital diplomasi faaliyetlerinin gerekliliği hayati bir önemdedir. Nitekim karşıt diplomasi faaliyetlerinin yürütüldüğü ve söz konusu karşıt faaliyetlerin uluslararası platformda topluları etkileyebilecek nitelikte olduğu görülmektedir. Türkiye açısından devletin üst kademesi, dijital diplomasi faaliyetlerini etkin bir şekilde yürütmüştür. Cumhurbaşkanlığı, İletişim Başkanlığı, Dışişleri Bakanlığı ve ilgili devlet yetkililerinin şahsi ve resmi twitter adreslerinden görsel kullanımı da olmak üzere, anlık olarak yerel ve yabancı dilde operasyonun haklılığı ve amacı üzerine topluları aydınlatıcı açıklamalarda bulunulduğu görülmüştür.


Devletin üst kademesinin yanı sıra, yerel düzeyde topluluklara yönelik dijital diplomasi faaliyetleri de aynı oranda önem arz etmektedir. Çalışmanın örneğine göre değerlendirilen bulgular, büyükkelçiliklerin doğru bilgilendirme yapabileceği daha çok bireye ulaşması gerektiğini göstermiştir. Aynı zamanda ortak bir dijital diplomasi stratejisi olarak sadece devletin üst kademesinin gerçekleştirdiği faaliyetlerin paylaşılması gösterilebilir. Bu faaliyetlere ek olarak yerelde gerçekleşen reaksiyonlara anlık karşılık verilmesi de güçlü bir dijital diplomasi faaliyeti oluşturulmasını sağlayacaktır.


Sadece büyükkelçilik nezdinde olmaksızın, devletin ve toplumun direkt veya dolaylı yollardan temsil edildiği her alanda dijital diplomasi faaliyetlerinin desteklenmesi gerekmektedir. Bu anlamda akademik çalışmalar ve araştırmalar yapılmalı, yapılan araştırmalar ilgili kurumlarla paylaşılmalı, kamu – özel işbirlikleri düzenlenmeli, eğitim, seminer, atölye vb. destekleyici çalışmalar yapılmalıdır. Konunun ne denli önemli ve gerekli olduğu, Cumhurbaşkanlığı İletişim Başkanlığı bünyesinde 18 Eylül 2020 tarihinde Resmi Gazete'de yayımlanarak kuruluşu ilan edilen "Stratejik İletişim ve Kriz Yönetimi Dairesi Başkanlığı" ile somutlaşmıştır.

KAYNAKÇA

- Cassiday, J., & Johnson, E. (2010). Putin, putiniana and the question of a post-soviet cult of personality. *Slavonic and East European Review*, 88(4), 681–707. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/41061898>.
- Ekşi, M. (2016). *Türk Dış Politikasında Diplomasinin Yeni İletişimsel Boyutları ve Mekanizmaları: Dijital Diplomasi, Uluslararası İlişkilere Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Uluslararası İletişim Perspektifi*, Ed. Burcu Sunar Cankurtaran, İstanbul: Röle Akademik Yayıncılık.
- Twitter (2019). <https://twitter.com/ihakkimusa> internet adresinden 02 Şubat 2020 tarihinde edinilmiştir.
- Twitter (2018). <https://twitter.com/realdonaldtrump/status/94835557022420992> internet adresinden 05 Ocak 2020 tarihinde edinilmiştir.
- Twitter (2019). https://twitter.com/TC_BerlinBE internet adresinden 02 Şubat 2020 tarihinde edinilmiştir.
- Twitter (2019). <https://twitter.com/turquieparis> internet adresinden 02 Şubat 2020 tarihinde edinilmiştir.
- Twitter (2019). <https://twitter.com/USAmbFrance> internet adresinden 02 Şubat 2020 tarihinde edinilmiştir.
- İnan, E. (2012). *Kamu Diplomasisi ve Halkla İlişkiler Eksenine*, A. Özkan, & T. E. Öztürk (Der.), Kamu Diplomasisi içinde (s. 63-71), İstanbul: TASAM.
- Koçak, A. ve Arun, Ö. (2006). İçerik Analizi Çalışmalarında Örneklem Sorunu, *Selçuk İletişim*, Cilt 4, Sayı 3.
- Kurt, Gözde. (2018). *Dijital Diplomasi*, Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Nye, Joseph S. (2004). *Soft Power The Means to Success in World Politics*, New York: Public Affairs.
- Saka, E., & Ezgin, S. A. (2016). *Dijital Diplomasi: Bir Literatür İncelemesi*. In *Uluslararası İlişkilere Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Uluslararası İletişim Perspektifi* (pp. 55-74). İstanbul: Röle Akademik Yayıncılık.
- Su, S., & Xu, M. (2015). Twitplomacy: Social media as a new platform for development of public diplomacy. *International Journal of E-Politics (IJEP)*, 6(1), 16–29.
- Uysal, N., & Schroeder, J. (2019). Turkey's Twitter public diplomacy: Towards a "new" cult of personality, *Public Relations Review*, Cilt 45, Sayı 5.
- Van Dijk, J. (1999). *The Network Society*, London: Sage Publications.
- Yıldırım, B. (2015). *İçerik Çözümlemesi Yönteminin Tarihsel Gelişimi Uygulama Alanları ve Aşamaları, İletişim Araştırmalarında Yöntemler*, Ed. Besim Yıldırım, Konya: Literatürk Academia.
- Yücel, G. (2016). *Dijital Diplomasi, Trt Akademi Dergisi*, Cilt 1, Sayı 2.

Toplumsal Teknolojik Gelişmeler Açısından Sosyal Bilimlerin İşlevi ve Toplumla Etkileşimi

Kemal ER, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İktisadi İdari Bilimler Fakültesi Sosyoloji Bölümü, Dr. Öğr. Üyesi., ker@gelisim.edu.tr,  0000-0002-6906-7129

İsmet Galip YOLCUOĞLU, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Uygulamalı Bilimler Yüksek Okulu Sosyal Hizmet Bölümü, Prof. Dr., igyolcuoglu@gelisim.edu.tr,  0000-0003-3294-7015

ÖZ

Tarihsel süreçte toplumlar, teknolojiye, kültürde, ideolojilerdeki değişimler vb. etkisiyle daha karmaşık toplumsal yapılara doğru evrilmiştir. Fizik bilimlerde, teknolojiye gelişmeler çok hızlı gelişmiş, sosyal bilimlerde, kültürde olan değişimler ise aynı hızda ilerleyememiştir. Ancak, bütün bir tarihin de gösterdiği gibi, sosyal bilimler gelişmeden ne fizik biliminin ne de sosyo-ekonomik gelişmelerin yerini bulması olanaklı değildir. O nedenle buradaki makalede, öncelikle, bilimsel yaklaşımlar dikkate alınarak, genel olarak bilimin ve sosyal bilimlerin sağlam temeller üzerinde oturması üzerinde durulmuştur. Devamında bazı önemli teorisyenlerin, düşünürlerin görüşlerine de yer verilerek, toplumsal gelişme açısından sosyal bilimlerin işlevi, farklı yaklaşımların düşünce dünyasına kazandırdıkları zenginliklerle anlatılmaya çalışılmıştır. Aynı zamanda toplumdaki değişimlere dikkat çekilerek, sosyal bilimlerin bu değişimlerle olan ilişkisi, etkileşimi açıklanmaya çalışılmıştır. Buradaki satırlarda yer alan derinliğine incelemeler ve analizlerle toplumsal gelişme açısından sosyal bilimlerin işlevini değerlendirmek makalenin amacıdır. Sağlıklı bir toplumsal gelişme olabilmesi için, sağlıklı bir temelde gelişen sosyal bilimlere ihtiyaç bulunmaktadır. Bu durum ise, konu üzerinde gerçekleştirilen makalenin farkındalık yaratma açısından ne kadar önemli olduğunu açıklamaktadır. Çalışmada literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. İncelenen teoriler ve yaklaşımlar, literatür taraması yöntemi benimsenerek, yorum ve analizlerle güçlendirilmek istenmiştir.

Anahtar Kelimeler : Toplumsal Gelişme, Teknolojik Gelişme, Sosyo-ekonomik Gelişme, Toplumsal Değişme, Sosyal Bilimler

The Function of Social Sciences in Terms of Social Technological Development and Its Interaction with Society

ABSTRACT

In the historical process, societies has evolved into more complex social structures with the effect of changes in technology, culture, ideologies, etc. Developments in physical sciences and technology have developed very quickly, on the other hand changes in social sciences and culture have not progressed at the same pace. However, as a whole history has shown, it is not possible for neither physical sciences nor socio-economic developments to find their place without the development of social sciences. For this reason, in this article, it is primarily emphasized that science and social sciences should be based on solid foundations, taking into account scientific approaches. Subsequently, the views of some important theorists and thinkers were

also included, and the function of social sciences in terms of social development was tried to be explained with the richness that different approaches brought to the world of thought. At the same time, by drawing attention to the changes in societies, the relationship and interaction of social sciences with these changes has been tried to be explained. It is the aim of the article to evaluate the function of social sciences in terms of social development through in-depth examinations and analyzes in the lines here. In order to have a healthy social development, social sciences developed on a healthy basis are needed. This situation explains how important the article on the subject is in terms of raising awareness. In this study, literature review method was used. The studied theories and approaches were tried to be strengthened by the literature review method, interpretation, and analysis.

Keywords : *Social Development, Technological Development, Socio-economic Development, Social Change, Social Sciences*

GİRİŞ

Toplumların daha ileri seviyede yaşama seviyelerine gelebilmesinde sosyo-ekonomik gelişme başat rol oynamaktadır. Sosyo-ekonomik gelişme düşünüldüğünde, genelde algısal anlamda, teknoloji paralelinde, özellikle kodlarla yazılımlar üzerinden, tüm üretimin, ekonominin gelişmesi öne çıkmakta; bu durumun sosyal gelişme olarak da topluma yansımaları akla gelmektedir. Ancak dünyadaki tarihsel süreçlere bakıldığında, öncelikle sosyal bilimlerdeki gelişmeler olmadan bilim ve teknolojinin ilerlemesinin, devamında da ekonominin gelişmesinin pek olanaklı olmadığı anlaşılmaktadır. Bu durum sosyal bilimlerin önceliği olduğunu göstermektedir. Çünkü sosyal bilimler olmadan bilimsel öngörünün, bakış açısının olması olanaklı değildir. Söz konusu öngörü ve bakış açısı olmadan da fizik bilimlere de ilgi duymak, dünyayı evreni keşfetmeye, anlamaya istek duymak, insan kaynağını geliştirmek, insan ve insan toplumuyla ilgili maddesel kanıtları bulmaya çalışmak olanaklı değildir. Yani teknolojiyi güçlendiren bilim dallarının gelişmesi için sosyal bilimlerin toplumsal kültürü geliştirmesine ihtiyaç vardır.

Toplumsal gelişmeyle ilgili olarak, tarih sahnesindeki bilinen ilk uygarlıklardan günümüze gelene kadar, tüm uygarlıklarda bilimin toplumsal gelişmeye olan etkisi izlenebilir. Makalede sosyal bilimler ve toplumsal gelişmeyle ilişkisi paralelinde, tarihsel süreçteki gelişmeler, sosyal bilimlerdeki gelişmeler dikkate alınarak; sosyal bilimlerin bilime katkıları, önemli düşünürlerin, bilim insanlarının görüşleri, sosyal bilimlerin toplumsal

gelişmeye etkisi belirginleştirilmeye çalışılacaktır. Bilindiği gibi dünya toplumlarında, fizik bilimlerdeki gelişmeler, teknolojinin insan hayatına getirdiği kolaylıklar, toplumsal sorunlara çözüm bulamamaktadır. O nedenle buradaki çalışma, her geçen zamanda yenileri eklenen toplumsal sorunlara, sosyal bilimlerin olabilecek katkılarıyla ilgili farkındalık geliştirmeyi, olası çözümlere işaret etmeyi hedeflemektedir. Bu açıdan dikkate alındığında, sosyal bilimlerle ilgili yaklaşımları, sosyal bilimlerin toplumsal sorunlarla ilgili, toplumsal gelişmeyle ilgili katkısını pekiştirme açısından önemlidir. Söz konusu araştırmanın yapılmasında, literatür taraması yöntemi kullanılacak olup, kapsamı daraltma gereği, makale yazarlarının branşlarına da uygun olarak, daha çok sosyoloji ve sosyal çalışma disiplinleri başta olmak üzere, sosyal bilimlerin toplumsal gelişmeye, insan düşüncesinin ileri bakış seviyelerine ulaşmasına, parlamasına etkisi ortaya konmaya çalışılacaktır. Ayrıca sosyal bilimlerin; teknolojinin, internetin, bilişimin, yapay zekânın, tüm üretimin, insan hayatının merkeze oturduğu dünyamızda, fizik bilimlerin gelişmesine katkısı mercek altına alınacaktır.

GENEL HATLARI AÇISINDAN SOSYAL BİLİMLER VE İŞLEVİ

Bilim söz konusu olduğunda çok farklı yaklaşımların olduğunu ve her yaklaşım şeklinin de kendi doğrularını ürettiğini kabul etmek gerekir. Genel bir bilgi olarak bilimde kesinlik olmadığını, doğruların sürekli değişebileceğini baştan içselleştirmek gerekir. Bilimsel kanıtlar, bilgiler, sürekli ve sonsuza kadar sorgulanabilir. Bilimin bu özelliği, bilim konuları ile bilim olmayanların konuları arasında temel belirleyici olandır. Popper'ın görüşlerine göre de bilimde temel amaç teorileri çürütmek üzerinedir. Bir teorinin bilimsel karakteri onun yanlışlanabilirliğiyle ilgilidir. Bilim tarihinin de gösterdiği gibi, bilimde ilerlemeler genellikle bilimsel teorilerin deneylerle, mantık dizgesiyle hatalı yanlarının ortaya konmasıyla gerçekleşmektedir. Hiçbir teorinin sonsuza kadar gerçek olacağı iddia edilemez, ancak mevcut teoriler gerçekleri araştırmamız, seçmemiz açısından olanak sağlar (1971, s. 445, 446). Popper'ın görüşleriyle de açıklanmaya çalışıldığı gibi, bir teorinin doğru olması, o teorinin ancak tüm yanlışlamalara ne kadar süre direnebildiğiyle ilgilidir. Yine anlaşılacağı gibi bir bilginin bilimin konusu olması için, yanlışlanabilme özelliği olması, yanlışlanabilirliğinin iddia edilebilmesi; bilim insanlarınca doğruluğu ya da yanlışlığıyla ilgili tüm kanıtların toplanması; kanıtlar çok kesin de olsa, yanlışlanabilme olasılığının her zaman göz önünde

tutulması gerekmektedir. Yanlışlama olanağı bulunmayan doğruluğu baştan kabul edilen bilgiler, bilimin konusu olamazlar. Bilimsel yaklaşımın bu özelliği, sosyal bilimlerin katkısıyla toplumsal sorunlarla ilgili gerçeklerin anlaşılmasına ve çözüm üretilebilmesine olanak sağlar.

Sosyal bilimlerin bilime, toplumsal gelişmeye katkısı, bilimsel yöntem ve teknikleri kullanabilmesiyle ilgilidir. Sosyal bilimin bilim olma özelliği de bilimsel yöntem ve teknikleri kullanmasından gelir. Herhangi bir şeyin bilimin konusu olabilmesi için, kanıtlanabilir, üzerinde araştırma yapılabilir, akıl yürütülebilir, en azından yukarıda Popper'ın görüşlerine değinerek de açıklanmaya çalışıldığı gibi, sonsuzca yanlışlanabilir olması gerekir. Sosyal bilimlerin de bilim olma özelliği, burada açıklananlarla paralel bir duruma işaret etmektedir. Çünkü sosyal bilimlerin konusu olan insan, üzerinde araştırma yapılmaya elverişli somut bir varlıktır ve sosyal bilim uzmanları da insanların bu özelliğini değerlendirerek bilimsel araştırma yöntem ve tekniklerine uygun çalışmalar yapmaktadır. Sosyal bilimlerde bilimsel araştırma yöntem ve tekniklerinden kasıt ise, Neuman'nın açıkladığı gibi, bilim insanlarının teorileri desteklemek ya da reddetmek için özel teknikler kullanarak veriler toplamasıyla ilgilidir. Sosyal bilimlerde bu veriler nicel, yani sayılarla ifade edilen ya da nitel yani kelimeler, görüntüler, sesler şeklinde olabilir (2007, s. 7). Neuman'ın anlatımından da anlaşılacağı üzere, sosyal bilimlerde bilim yapmak için, bilimsel yöntem ve teknikleri bilerek, uygulayarak çalışmalar yapmak gerekmektedir.

“Sosyal bilim” kavramı; konusu toplum olan, insan ilişkilerini, insanı incelemek için var olan araştırma branşları için kullanılan genel bir adlandırmayı içermektedir. Her sosyal bilim, kendisine özgü ontolojik (varlıkbilim), epistemolojik (bilgi felsefesi), yöntemsel ve kavramsal sorunlara sahiptir. Yorum bilim açısından “sosyal olgular”, kendi başlarına, anlamlar ya da kurallara bağlı olduklarından, sosyal çalışma ve her sosyal bilim, “kesinlikle” kendi konularının anlamını, açıklığa kavuşturmak ve alana özgü bilgisini geliştirmekle ilgilenmelidir. Örneğin, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, sosyal çalışma disiplini gibi sosyal bilimlerle ilgili alanlar, insan, insan davranışlarını, toplumu konu almaktadır ve alan bilgisini de bu yönde geliştirmeye katkı sağlamalıdır.

Yine sosyal bilimlerin, sermaye düzeniyle de yakın ilişkisi bulunmaktadır. Örnek olarak,

tarihsel süreçte, Fransız devrimi gibi büyük atılımların gerçekleştirilmesinde öncülük rolü oynayan burjuvaziden alınan destekle, sosyal bilimler; toplumsal çalkantıları öngörmek ve kontrol altına alınabilmelerini sağlayacak bilgiye ulaşmak için çalışmalarına devam ederken, üniversiteler, fakülteler ve bölümler şeklinde kurumsallaşıp, devletin ideolojik bir aygıtı olarak işlev görmeye başlamışlardır. 19. yüzyıl başlarından itibaren, sosyal bilimler, Avrupa'daki üniversite sistemi içerisinde kendine kurumsal anlamda yer bulmaya ve kendi konumunu sağlamlaştırmaya başlamıştır (Stremlin, 2007: 17-49).

Sosyal bilimlerin gelişiminde, ulus-devlet ve aynı bağlamda devletin kendisi arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır. Bu anlamda sosyal bilimler, ulus devletlerin uyumlu ve uysal bir şekilde devam etmelerini desteklemek amacıyla örgütlenmiştir. Ancak vurgulamak gerekir ki, Wallerstein'in açıkladığı gibi, (2007: 263-265), pozitif bilimlerin aksine, sosyal bilimlerin "nesneleri", kesin bir şekilde öngörülebilir değildir. Dolayısıyla, ulus-devlet ideolojisi sosyal bilimleri kontrol altına almaya çalışsa da, her senaryoda beklentilerin gerçekleşmesi olanaklı olamamıştır ve aslında söz konusu durum da bilimin gelişmesi için en önemli ilkelerden "bağımlı olmama" ilkesiyle uyumludur. Sosyal bilimlerin toplumsal ekonomik gelişmeye katkısının olabilmesi için bilimin bağımlı olmama ilkesinin desteklenmesinin önemi ortadadır.

Bu bakış açısıyla "sosyal bilimler"; toplumsal araştırmalara yoğunlaşan, insan ve toplumla ilgili üretilen tüm bilgiyi, insanı odağına alarak geliştirmeye çalışan bilim dallarının genel adı olarak değerlendirilebilir. Aynı kapsamda "Sosyoloji" ise, insan ilişkileriyle, bu ilişkilerin ortaya çıkışıyla, toplumsal değişme ve gelişmelerle ilgilenen bilim dalıdır. Örneğin, "insanlar, birbirlerini nasıl etkilemektedirler? Davranışları, duygu ve hareket biçimleri nelerdir?" Sosyoloji; insanla ilgili diğer bir bilim dalı olan psikolojiden farklı olarak, bireyin sorunlarına, duygu durum bozukluklarına vb. odaklanarak incelemelerde bulunmaz. Daha çok "insanlar arasındaki sosyal ilişkilerin yapısı" üzerinedir ve bu ilişkilerin nasıl gerçekleştiği, nasıl değiştiği, farklılıkları nelerin tetiklediğiyle ilgilenir. Sosyoloji bu yaklaşımıyla, "insan grubunu" kapsamına alıp, inceler; sosyoloji açısından, grup içinde insanların davranışları, etkileşimleri, ilişkileri öne çıkar. Bu yaklaşımıyla da, örnek olarak, kliklerle, aileyle, dini gruplar ve örgütlenmeleriyle, sapma davranışı gösteren gruplarla, çetelerle, cemaatlerle, makro organizasyonlarla, fabrikalarla, üniversitelerle çalışmalar yaparak, buralardaki insan ve insan etkileşimini içeren her konuda

incelemeler yapabilir (Macionis, 2008, s. 2-6). Dolayısıyla sosyal bilimlerin işlevine sosyolojik yaklaşımla bakıldığında, sosyoloji, insanın zaman ve yer bağlamında “tek başına olmadığı”, her durumda bir grubun, topluluğun içerisinde bulunduğu düşüncesinden yola çıkar. Sosyoloji insan toplumları ve sosyal davranışların sistematik veya bilimsel çalışması olarak da açıklanabilir. Bu açıklamalar, büyük ölçekli kurumlardan ve kitle kültüründen küçük gruplara ve bireyler arasındaki ilişkilere kadar toplumun yapısı dâhilindeki hemen hemen her şeyi içine alabilir (Ferris & Stein, 2018, ss. 9, 10).

Yukarıda açıklanan sosyoloji bilimi kapsamında sosyologlar (toplum bilimciler); toplumla, toplumla ilgili kurumlarla, insan ilişkileriyle ilgili çalışan meslek elemanlarıdır. Sosyoloji disiplinin öne çıkardığı yaklaşım ise, toplumsal hayatın şekillendirildiği, topluma ait ideallerin, değerlerin öğrenildiği, paylaşıldığı bakış açısına dayanmaktadır (Özkalp, 2011: 2-3). Anlaşılacağı üzere, sosyolojik yaklaşım sosyal bilimlerle ilgili tüm bilim dallarına, insanı ve toplumu içine alması açısından bir bakış açısı sağlamaktadır. Söz konusu bakış açısı ise, sosyal bilimlerin tüm dallarının katkısıyla, demokrasilerin gelişmesi, bilimsel yaklaşımların toplumda değer görüp yaygınlaşması, daha adil sosyoekonomik yaşam koşulları, kültürel farklılıklara saygı gibi birçok konuya umutla bakılmasına yardımcı olmaktadır. Yine toplumu oluşturan bireyler, sosyal bilimlerden yeterli şekilde beslendiğinde, diğer insanlara, doğal çevreye, tüm canlılara karşı daha duyarlı bireyler olabilmektedir.

Buraya kadar gelinen aşamada ise önemli bir konu, sosyal bilimlerin sorunlarıyla ilgilidir. Sosyal bilimlerin fizik bilimlerle karşılaştırıldığında önemli bir farklılığı, fizik bilimlerde somut olarak ortaya konan hipotez testleri, deneylerle kanıtların üretilebilmesi olanaklı olduğu halde, sosyal bilimlerin konusu olan insan ve toplumlar karmaşık bir yapıya sahip olduğundan aynı kesinlikte sonuçlar alınamamaktadır. Bu durumda beraberinde karmaşayı, tartışmaları, getirmektedir. Sosyal bilimlerin yaklaşımları, yöntemleri, kuramlarıyla ilgili söz konusu karmaşık durumla ilgili “Sosyal Bilimlerin Yeniden Yapılanması için Gulbenkian Komisyonu, 1993 Temmuzunda, Prof. Wallerstein’in başkanlığında” “altısı sosyal bilimci, ikisi doğa bilimci, ikisi de insan bilimleri dalından” uluslararası çok ileri seviyede akademik bir grupla çalışmalarına başlamıştır (Gulbenkian Komisyonu, 2003). Aşağıda bu komisyonun yaptığı çalışmalarla ilgili verilen bilgi, sosyal

bilimlerin toplumsal gelişmelere yaklaşımının ve katkısının değerlendirilmesinde katkı sağlayacaktır.

“Sosyal bilimler”, Batı dünyasının toplumsal dönüşümündeki “engellerin ve ortaya çıkan sorunların” bertaraf edilebilmesi, ortadan kaldırılması amacıyla sistemleştirilmiş ve büyük ölçüde, politik güçlerin gereksinimlerine yanıt verebilecek biçimde örgütlenmiştir. Feodal düzenin, Ortaçağ’ın, karanlık dönemlerine ait ölü toprağını üstünden atabilmesi için ve dünyayı keşfederek ele geçirebilmesi için, Batı’nın bu büyük adımları atabilmesi, önemli bir “yeniden organizasyona girişmesi” gerekliydi. Bu organizasyona ait ilk adımlarından biri, feodal toplum yapısının, daha merkezileşmeyi öne çıkaran, ekonomik yapılı bir birime dönüştürülmesi olmuştur (Gulbenkian Komisyonu, 2003: 14). İlgili süreç, sosyal bilimlerin büyük doğum sancılarıyla geçmiştir. Feodal dönem geride kalırken, yönetsel anlamda bir merkezileşme, küçük tüccarların büyük ticaret örgütlenmeleri haline gelmesi, bir savaş ve kolonileştirme örgütlenmesinin, yeni şekillenmekte olan ulus devletlerin himayesi altında yükselişi göze çarpmaktadır. Burada da açıklanan toplumsal değişimler, sosyal bilimlerde yaşanan karmaşa, insan bilimlerinin doğasından kaynaklanan sorunlar, sosyal bilimlerin yeniden yapılandırılması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Gulbenkian Komisyonu anlatılan tartışmalar bağlamında, sosyal bilimlerin aşağıda yer alan özelliklerini vurgulamıştır.

Günümüzde, Anglo-Amerikan denilen kültür dünyasında, “yeni bilim paradigması” başlığı öne çıkarılarak, sosyal bilimlerin şu özellikleri içerdiği vurgulanmıştır: “(1) Gerçeklik karmaşıktır; onda çeşitlilik, karşılıklı etkileşim, özgüllük ağır basar.” “(2) Gerçeklik, hiyerarşik değil heterarşikdir; onda birbirine bağlı olmayan, birden fazla düzen olabilir.” “(3) Gerçekliğin, holistik ve harmonik bir yapısı yoktur.” “(4) Gerçekliğe mekanizm hâkim değildir; o mekanik bir bütünlük halinde ele alınmaz.” “(5) Gelecek belirsizdir; dolayısıyla bilim, önceden bilme (prognos), önceden söyleme (prediction) olanağına sahip değildir.” “(6) Doğrudan nedensellik, yani her nedenin bir sonuç doğurduğunu ifade eden türden, tek yönlü bir nedensellik bulunmayıp, sadece karşılıklı etkileşim vardır.” “(7) Gözlemci, belli bir perspektife sahiptir; dolayısıyla o incelediği olaya veya olguya fiilen katılır; gözlemciyi, gözlenenden ayıran bir mesafe yoktur.” “(8) Buna bağlı olarak, “nesnellik” diye bir şey de yoktur; sadece perspektif-bağımlı olarak, nesnelere hakkında söz etme vardır ki bir şey, ona bakılan yerden görüldüğü

biçimiyle bilinir.” “(9) Tümel/mükemmel bilgi yoktur.” “(10) Tek bir doğru(luk) yoktur.” “(11) Özne-merkezcilik terk edilmelidir; çünkü öznenin kendisi, esasında özneler arası bir ortamda var olabilir.” “(12) Bilgi, gerçekliğe tekabül eden, öznenin bireysel çabasıyla ortaya çıkarılan bir şey değildir; o, özneler arasılık ortamında, birlikte oluşturulan ve tarihsel olarak hep değişen bir şeydir.” “(13) Tarih ve toplum dünyasında, bağımsız değişken yoktur; her şey birbirine bağımlıdır ve tüm değişkenler bağımlıdır.” “(14) Sosyal hayatın bilgisi, zorunlu olarak özneler arasıdır.” “(15) Sosyal hayatın bilgisi, belirtilen tüm bu hususlara bağlı olarak, ancak ve sadece yorumdan ibarettir” (Gulbenkian Komisyonu, 2003: 61). Burada açıklanan maddeler, sosyal bilimlerin toplumsal işlevinin yerine getirilmesinde sağlam bir duruş için açılım sağlaması açısından değerlidir. Ayrıca yine insanla ilgili bilimlerin topluma, bilim dünyasına katkısı açısından fizik bilimlerdeki kadar net sonuçlar elde edilememesi, sosyal bilimlerin kendine özgü yöntem ve tekniklerden faydalanılmasına engel olmamaktadır. Gulbenkian Komisyonu gibi bilimsel kuruluşların, ekiplerin yaptığı/ yapacağı çalışmalar toplumsal gelişmeye olabilecek katkıları artırma kapasitesine sahip olmaktadır.

Buradaki bölümde, yukarıdaki paragraflarda açıklanmaya çalışıldığı gibi, bilimin konusu içinde olanlar ve olmayanlar, sosyal bilimlerin konuları, özellikleri, işlevleri, yaklaşımları kısaca değerlendirildi. Anlaşılacağı üzere, sağlam temellere oturmuş sosyal bilimler, sosyo-ekonomik gelişim için, ayrıca toplumun bireylerinin gelişmesine katkı sağlanabilmesi açısından zorunludur. Bilimin gelişebilmesi için öncelikle, yetkin bir bilimsel yöntem bilgisiyle, bilimsel yöntemin doğru olarak konumlandırılması gerekmektedir. Bilimsel yöntem doğru olarak konumlandırıldığında, sosyal bilimler de doğru bir yaklaşıma sahip olacaktır. Doğru bir sosyal bilim yaklaşımı ise, soran, sorgulayan, araştıran, bilimin önemini, değerini kavrayan, öğrenme aşkıyla donanmış bireyler yetiştirilmesine katkı verecektir. Bireylerin bu şekilde sosyal bilimlerin katkısıyla donanımlı olması ise, fizik bilimlere ilgi duyan insanların da çoğalmasına, dolayısıyla teknolojinin gelişmesine, yüksek teknoloji ürünlerinin üretilmesine katkı sağlayacaktır. Aynı zamanda toplumsal barışın, adaletin, dayanışmanın kendi kaderini kendisi gerçekleştiren, demokrasiyi tüm nimetleriyle işletebilen bir toplumun kurulması da sosyal bilimlerin katkısıyla olanaklı olabilecektir.

Bazı Önemli Teorisyenlerin Yaklaşımları Açısından Toplumsal Gelişme

Bilindiği gibi, kısaca açıklanırsa Rönesans ile birlikte, edebiyata, sanata, tarihe, felsefeye ve diğer tüm bilim dallarına ilgi artmış ve özellikle Avrupa coğrafyasından başlayarak bilgiyi, bilimi hayatlarının merkezine alan insanların sayısı hızla çoğalmıştır. Reformasyon hareketi ile birlikte başlayan süreçle ise, kilisenin bilime, bilimsel uyanışa koyduğu engeller sonlandırılmış, din bireye ve bireysel inanca evrilmiştir. İnsanlık bundan sonra, Fransız devrimi, Endüstri devrimi gibi önemli gelişmelere tanık olmuş, her işlerinde, her konuda bilimi merkeze alan devletler hızla gelişmiştir. Söz konusu gelişmelerde ise, her devrin değerli sosyal bilim uzmanlarının etkisi yadsınamaz. Aşağıdaki satırlarda, sosyal bilimler tarihine imzalarını atmış önemli sosyal bilimcilerden bazı örneklerle, toplumsal gelişmelere katkıları açıklanmaya çalışılacaktır.

Saint Simon (1760-1825), ilk önemli sosyologlardan kabul edilmektedir. Onun sosyal bilimlerin hemen hemen tüm dallarıyla ilgilendiği görülmektedir. Fizik bilimlerden yola çıkarak ise, bu bilimlerin benzer şekilde “pozitif bir sosyal bilim”in ortaya çıkarılmasıyla tamamlanabileceğine inanmıştır. Bu düşüncelerden yola çıkarak yeni bilime “sosyal fizik” demiştir. Simon’a göre fizik bilimlerin fiziksel olayları açıklaması, kontrol edebilmesi gibi, sosyal fizik de toplumsal durumları, sorunları önce fark edebilir. Sosyal olayları kontrol altına alabilir, şekillendirebilir (Durkheim vd., 2010, s. 62; Bhushan, 2016, s. 73,74). Simon, yaptığı çalışmalarda sosyolojisini öncelikle teorik olarak inşa edip, daha sonra uygulanmasını düşünmüştür. Birçok sosyolog gibi yaşadığı dönemin sorunlarına odaklanarak, toplumdaki düzensizliklere, krizlere çözüm bulma amacını gütmüştür. Bu yolla sosyolojinin gücüne inandığı için, adeta sosyolojinin yeni bir din haline dönüştürülmesini ve toplumu örgütlemesini düşünmüştür. Yaşadığı toplumu gözlemleyen Simon endüstrileşmenin toplumda yarattığı değişiklikleri iyi gözlemleyerek, feodalizm ve onunla birlikte var olan hiyerarşik yapıların geçerliliğini yitirdiğini, tarımsal üretimin en önemli üretim ve gelir kaynağı olmaktan çıktığını fark etmiştir (Musso, 2017). Simon’un bu yaklaşımında da görüldüğü, sosyoloji ve diğer toplum bilimlere düşen önemli görev, toplumsal değişimlerin, gelişmelerin, sorunların farkına vararak, öngörülü hareket ederek olası çözümlere katkı sağlamaktır.

Toplumsal gelişmelerin takibinde endüstri devrimi sonrası insan hayatında olan

değişimler, sadece üretimde bir değişikliğe sebep olmamış, aile, kültür, siyaset vb. akla gelen her şeyi değiştirmiştir. Simon da gözlemlerine dayanarak, sanayi üretimiyle ilgili değişimlerin tüm yaşamsal koşulların değişimine etki ettiğini açıklamıştır. Ayrıca, zamanının İngiliz ekonomistlerinin de etkisiyle, sosyal düzenin temelinde ekonomik yapı olduğu görüşünü savunmuştur. Bu yaklaşımıyla, insan tarihinin gelişiminde düşünüş biçimlerinin yanında, üretim şeklinin nasıl olduğunu, servet paylaşımının sınıf tabakalaşmasına etkisinin nasıl gerçekleştiğini anlatmaya çalışmıştır. Yine Simon devletin görevinin toplum için faydalı işlerin gerçekleşmesini sağlamak olduğunu anlatır. Halkın isteklerinin dikkate alınması gerektiğini, üretim için en önemli güç olan çalışanların değerinin bilinmesi gerektiğini açıklar. (Musso, 2017).

Sosyal bilimlerde çok önemli bir yeri olan diğer bir düşünür de, aynı zamanda sosyolojinin de isim babası olan Auguste Comte'dur (1798-1857). Büyük ölçüde Simon'un görüşlerini benimsemiş, toplumun da diğer bilim dallarında olduğu gibi, "gözlem, karşılaştırma ve deney"le incelenebileceğini savunmuştur. Ona göre toplum gerçekliğini oluşturan, onu açıklayan sosyolojik yasalardır. Toplumların gelişmesini harekete geçiren ise, "insan düşüncesidir." Toplumların tarihine de dikkat çekerek, en dikkate değer teorisi, insanlığın tarihsel süreçteki geçirdiği aşamalarla ilgili olan, "üç hal aşaması"dır. Bunlar "teolojik dönem, metafizik dönem ve pozitif dönem" olarak bilinmektedir. Kısaca açıklanrsa, "Teolojik" ve "metafizik" dönemlerde, evrendeki her şeyin, "teolojik-metafizik" düşüncelerle anlatımı yapılmaktadır. "Bilimsel dönem" olarak da anlaşılan "pozitif" aşamada ise, endüstrileşmenin, bilimin, aydınlanma düşüncesinin geliştiği bir dönemin de etkisiyle, olgular, olgularla açıklanmaya başlanmıştır. Diğer taraftan da, toplumsal gerçekliğin, diğer doğal olaylardan çok daha karmaşık bir bütün oluşturduğunu dile getirerek, sayısal açıklamaların, tek başına yetersizliğini savunmuş, böylece geleneksel bazı tehlikeleri önceden gösterebilmiştir (Aron, 2014, ss. 61-64).

Yine en önemli düşünürlerden Hegel (1770- 1831); "diyalektik" kavramını ilk kez kullanarak bunun "bir karşılıklı ilişkiler olgusunu ya da etki-tepki sürecini içerdiğini; evrendeki her şeyin her nesnenin, kendi bünyesinde karşıtını ve çelişkisini içerdiğini, bu nedenle de her nesnenin, kendisiyle çatışma ve çelişki halinde bulunduğunu" ifade etmiştir.

Her varlık, kendi bünyesinde barındırdığı karşıtlar sayesinde kendini aşma, yeni bir yapıya kavuşma olanağı bulur. Hegel için, “varlığın temelinde, düşünce” yatmaktadır (2018, s. 66).

Sosyal bilimler tarihinde çok önemli bir yeri olan Karl Marx (1818-1883), materyalist bakış açısıyla, düşüncenin maddeden, evrensel ilkenin doğadan ürediğini ileri sürerek maddeci diyalektiği savunmuştur. Ona göre toplum, paylaşılan idealler, fikirler tarafından yönetilmez. Toplumlar, güce, zenginliğe sahip insanlar tarafından yönetilir. Böylece gücü kendi çıkarlarına kullananlarla, bu durumdan zarar gören diğerleri arasında çatışma kaçınılmaz olur. Bir taraftan iktidar, güç, zenginlik sahipleri, kendileri için çalışanlara daha az olanak tanıyarak kendi güçlerini artırmak isterken, çalışanlar ve yoksul durumda olanlar ise, daha iyi koşullarda yaşamak için mücadele ederler, bu da çatışmayı kaçınılmaz hale getirir. Böylece, üretim araçlarına (toprak, emek, sermaye) sahip olanlarla (yani burjuvazi); olmayanlar (yani işçi sınıfı) arasında, sürgit bir çatışma söz konusu olacaktır. Marx’a göre toplum, düzenli bir yapı olmayıp; çelişme yasasına göre, düzen düzensizliğe, durağanlık da çatışmaya gebe dir. Toplumun devamlılığı “üretim”, üretim de toplumun temel yapısı olan “altyapı”ya bağlıdır. Üstyapı kurumları olan; hukuk, gelenek, görenek, din ve inançlar, felsefe, bu altyapı üzerine kurulmakta ve onun tarafından biçimlendirilmektedir. Onun düşüncelerinde, modern sosyal çalışma şekline altyapı sağlayan unsurlar da bulunmakta olup, kapitalist bir toplumda, “en geniş sosyal refah olanakları yaratılmasında” itici bir güç oluşturmuştur. Marx’ın, kapitalist toplumlarda, ezilen ve yoksullaşan kesimlerin sayısı arttığı takdirde, kaçınılmaz biçimde çatışma yaşanacağı öngörüsü; sosyal çalışma ve sosyal refah sistemlerinin, Batı dünyasında etkili biçimde aktive edilmesine ve mağdur kitlelere gelir transferi yoluyla, “sosyal çatışmaların” en aza indirilmesi düşüncesine kaynaklık etmiştir (Elster, 1986, ss. 112-116).

Herbert Spencer (1820-1903), ise, Darwin’in biyolojik evrim kuramıyla ilgili yapmış olduğu çalışmalara, toplumların geçirdiği evrimle ilgili açıklamalar kazandırmıştır. Böylece onun kuramının toplumu anlama, araştırma açısından da yansımaları olmuştur. Nasıl ki canlılar dünyasında “ortama en uygun olan ve uyum sağlayanlar, yaşamlarını sürdürebiliyorsa” toplumsal yaşamda da aynı durum söz konusudur (Turner, 1999, s. 278). Benzer yaklaşım sosyal bilimler ve ilgili farklı teoriler tarafından destek bulabildiği gibi, karşıt yaklaşımlar da ileri sürülmektedir. Örnek olarak sosyal çalışma disiplini, Sosyal Darwinizmin

tersine, en güçlü olanların, rekabet edebilenlerin yaşayabileceği düşüncesini reddeder. Yine sosyal çalışma yaklaşımı devletlerin, zor durumda olan, yoksul olan vatandaşlarına karşı sorumluluğu olduğunu vurgular (Yolcuoğlu, 2019, s. 59). Yani bu yaklaşımıyla sosyal çalışma disiplini, insanın insan olmasından doğan farklılığa, vicdana, duyarlılığa işaret ederek, doğan her insanının “insana yakışır” şekilde yaşama hakkına işaret eder.

Sosyolojinin kurucuları arasında sayılan Emile Durkheim (1858-1917), “Toplum bir arada tutan unsurlar nelerdir?” sorusunu cevaplamaya çalışmıştır. Verdiği cevapta da dayanışmanın, bir arada kalmanın, insanların fikirler ortaya çıkarmasıyla, doktrinlerle, inançlarla, doğmalarla, değerlerle, kurallarla sağladığını anlatmıştır. Yani, toplumsal gerçekliğin temellerini; bir toplumun bireylerinin sahip olduğu ortak inanç, değer, düşünce ve duygular bütünü olan, “toplumsal bilinç” oluşturmaktadır. Durkheim’e göre, “sosyal düzen”, toplumdaki semboller tarafından yürütülür ve semboller zamanla, birey kişiliğinin bir parçası haline gelir. Karmaşık ilişkiler de, yine tarafların aralarında geliştirdikleri görüşmelerle sürdürülür. Ayrıca, yaptığı araştırma çalışmalarıyla güçlü sosyal bağlar kurabilmiş, toplumla bütünleşme sağlayabilmiş insanlarda, yabancılaşma ve intihar oranlarının düşük olduğunu bulmuştur. Durkheim; toplumda birilerinin öldüğünü, diğerlerinin doğduğunu, toplumun, dil, yazı, yasalar, gelenekler, dinsel gruplar, mülkiyet, aileler, sanat, mimarlık, kültürler, tarih ve kimlik duygusu gibi unsurlarla birlikte devam ettiğini; bir futbol takımındaki yüksek yetenekli oyuncular gibi, yüksek donanımlı bireylerin sosyal yaşamda fark yaratarak olayların ve toplumun seyrini değiştirebildiklerini ifade etmiştir (Smart ve Ritzer, 2001, ss. 83-86).

Max Weber ise (1864-1920); “toplumsal değişime” önemli katkılar sağlamış, ayrıca, toplumsal tabakalaşma, din, bürokrasi gibi konularda önemli eserler gerçekleştirmiştir. Özellikle de dinin kapitalizmin gelişmesi, toplumsal değişimlerdeki etkisi üzerine, bürokrasinin nasıl işlediği üzerine çalışmalar yapmıştır. Bireylerin toplumsal eylemleri ve bunların içerdiği anlam nelerin üzerine kurulmaktadır gibi sorular sormuş ve toplumsal davranışların “iç anlamlarını”, “kültürel anlam ve değerlere” bağlamıştır. O, “insanlar için dünya ne anlam taşımaktadır; insanlar dünyayı nasıl tanımlamaktadır” sorularıyla da, “evrenin ve yaşamın anlamı üzerinde” durarak, “yorumlu anlamın” (hermeneuetik)

önemini vurgulamıştır (Bhushan, 2016, ss. 85-91).

Weber'e göre; toplumlar modern öncesinden modern devlet olgusuna geçerken, rasyonel düşünce ve örgütlenme biçimlerinin karakteristiklerini giderek daha çok etkili kılmaya başlamışlardır. Kapitalist gelişme; özgül pratik amaçlarına erişebilmek için; rasyonel yönetim, rasyonel muhasebe, bilim, hukuk vb. enstrümanları aracılığıyla kamusal düzenlemelerin sistematik bir biçimde uygulanmasına dayanmaktadır. Rasyonalizmin bir yönü olarak "bilimsel bilginin" yasal-rasyonel otoritenin önemli bir bileşeni ve dayanağı olduğunu, bu rasyonellik aşındırıldığı takdirde, bunun toplumdaki iktidar yapısının meşruiyeti ve bireylerin toplum içerisinde seçtikleri tutum, davranışlarında köklü değişikliklere neden olacağını öne sürmüştür (Brubaker, 2006). Ayrıca güç ve otoritenin toplumdaki etkisi üzerinde durmuş, politik otorite, yasal rasyonel otorite, geleneksel otorite, karizmatik otorite ayrımı yaparak, güç ve iktidar ilişkileri açısından açıklamalarda bulunmuştur (Tischler, 2011, s. 344).

Günümüze doğru yaklaştığımızda, Talcott Parsons (1902-1979), "yapısal-işlevsel yaklaşım"ın önemli teorisyeni olarak; toplumsal sistem üzerinde durmuş, "ekonomi", "din", "aile", "politika", "eğitim" gibi kurumların, toplumdaki görevlerinin ve işlevlerinin, toplumdaki yerini vurgulamıştır. Ona göre toplumu bir arada tutan, bireylerin, grupların arasında bulunan karşılıklı etkileşimdir. Bütün ve parçalar arasında var olan ilişkiler, "toplumsal sistemin temelini" oluşturmaktadır. Parsons'la birlikte, yapısal işlevselcilik genel olarak, Spencer, Durkheim, Merton'a atıfla da anılmaktadır. Yine genel bir değerlendirmeye, işlevselcilik, toplumu birbiriyle uyumlu yapılar ya da uyumlu bir şekilde işlev gören ya da birlikte çalışan parçalar sistemi olarak görür. İşlevsel yaklaşım, "toplumu", dengeye ulaşma çabası içerisinde olan bir sistem olarak görmektedir. Aynı paralelde işlevselciler de toplumu analiz ederken, toplumda var olan her bir farklı parçanın bütününe düzgün işleyişine nasıl etki ettiğini sorarak anlamaya çalışırlar. Örnek olarak eğitim sistemi, topluma uyum ve toplum için gerekli görevlerin yerine getirilmesi için öğretme faaliyetleri için bulunur. İşlevselcilere göre, toplum oldukça istikrarlı bir şekilde kendi kendini düzenler görünmektedir. Biyolojik organizmalar nasıl doğal durumlarda denge halindeyse, toplumda benzer şekilde bir denge halindedir. Toplumların üyelerinin çoğu ortak bir değerler sistemini paylaşır ve birbirlerinden ne bekleyebileceklerini

bilirler (Tischler, 2011, s. 19). Anlaşılacağı gibi, toplumda da doğal bir denge vardır. Her şey olması gerektiği gibi olmaktadır. Ancak tahmin edilebileceği işlevselcilik de diğer teoriler gibi, eleştiriye açıktır ve eleştirilmiştir.

Yukarıdaki paragraflarda bazı önemli sosyal bilimcilerin görüşleriyle ilgili açıklamalarda bulunularak, toplumların, insan doğasının analizinde, sosyal bilimlerin önemine dikkat çekilmek istenmiştir. Kuşkusuz burada sosyal bilimlere emek ve çok değerli katkılar sunmuş, çok az bilim insanının çok sınırlı görüşlerine yer verilmiştir. İnsan bilimin nesnesi olduğunda, fizik bilimlerdeki kadar somut kanıtlar bulup, toplumu ve insanı açıklamak olanaklı olmamaktadır. Ancak yukarıda fikirlerine yer verilen sosyal bilimcilerin görüşleri de genel olarak değerlendirildiğinde de anlaşılacağı gibi, içinde yaşanılan toplumu ve insanı anlayabilmek, toplumsal, insansal sorunları analiz edip, çözüm yollarıyla ilgili fikirler üretilebilmesine katkı sağlayabilmek için, sosyal bilimlere, bu alanda çalışma hedefi olan bilim insanlarına ihtiyaç bulunmaktadır. Doğada ve toplumda sürekli bir değişim kaçınılmaz olarak devam etmekte, her değişim ise, tek tek insanların, toplumların uyumunu zorunlu hale getirmektedir. Böyle olunca, tarihte yerini almış düşünürlerin yanında, yeni koşullara göre yeni bakış açıları, teoriler geliştirmeye katkı yapabilecek düşünürlere ihtiyaç bulunmaktadır. Bu bölümde yer verilen bazı düşünürlerin, sosyologların teorilerinde de görüldüğü gibi, gerçeklik bakış açısına göre değişebilmekte; her teorinin eleştirildiği tarafları olduğu gibi, bilime, toplumsal gelişmelere katkı sağlama açısından kullanışlı tarafları da bulunmaktadır. Burada sosyal bilimlerde uğraş verenlere düşen görev ise, alandaki teorilere, araştırmalara mümkün olduğu kadar hâkim olup bilimi daha üst seviyelere taşıma olmalıdır.

SOSYAL BİLİMLERİN TOPLUMDAKİ İŞLEVİ

“Bilim”, “sistemik bilgiler” bütünü olarak, bilgileri, olayları titizlikle gözleyerek, ölçerek, bilim insanlarının düzenledikleri deneyler aracılığıyla toplar. Gözlenen olaylar, betimleyici (descriptive) ve yordayıcı (predictive) nitelikli genel yasaların veya ilkelerin ortaya konulmasıyla, bu sistemik olma özelliğine kavuşabilmektedir (Aziz, 2017: 40). Bu özellikleriyle, sosyal çalışma da hem bir bilim dalı, hem meslek, hem de sanattır. Bilindiği gibi “sanat”, bilimle karşılaştırıldığında, bireyin kendisini ifadesinin, toplumsallaşmasının da bir aracı olarak,

eğitimle, uygulamalarla yaşantıyla elde edilen bir beceri, farklılık ortaya koyabilmeye ayrılmaktadır.

Bir konunun “bilimselliği”, genellikle sistematik bir bilgi gövdesi yaratarak, belli yasalara ulaşabilmesi ve bunu yaparken de, gözlem, varsayım, test ve genellemeler gibi “bilimsel yöntemleri” kullanması ölçütlerine bağlıdır. Esasında bu yöntem, klasik “ispat” mantığına dayanmakta ve “yadsıma” ya da “kabul”, bir bilginin gerçeğe uygunluğu açısından “denenmesine” bağlı bulunmaktadır (Aziz, 2017: 53).

Sosyal bilimlerde insanı ve toplumu anlama; önceki bölümde tarihsel süreçte yer almış birçok düşünürden de örneklerle açıklanmaya çalışıldığı gibi, birçok farklı bakış açısıyla, yaklaşımla değerlendirilmektedir. Ancak bu durum, sosyal bilimlerin de, doğa bilimleri gibi bilimsel yöntemleri etkili bir biçimde kullanarak, sistemli, geçerli bilgiler üretebilmesine engel değildir. Bilimin amacı, doğa bilimlerinde, doğayla ilgili gerçekliklere ve olgulara ilişkin, işleyiş kurallarını keşfedebilmek olduğundan; sosyal bilimlerde de amaç toplumsal gerçeklikleri ve bunların etkileşim mekanizmalarını bulmaktır. Bilimsel yöntem, bu amaçlara ulaşabilmek için, düzenli, sistematik bir yol izleyerek gerçeğe en uygun “bilgi üretme” çabasıdır. Bu yöntemin temelini, eldeki verilerin gerçeğe uygun olup olmadığını irdelemek, varsayımlar ve kurallar oluşturarak, “işleyiş kanunlarına” ulaşabilmek oluşturmaktadır.

Doğa bilimleri, doğanın işleyişine hâkim olan kanunları bulmak, bunları insanlığın uygarlığın gelişimi için kullanmak amacındadır. İnsanoğlu bu yolu izleyerek teknoloji sayesinde daha konforlu bir hayat kurabilmiştir. Macionis’in de genel olarak değerlendirdiği gibi, sosyal bilimler toplumsal dünyayı anlama açısından bir pencere, perspektif açmakta, toplumların doğuş, işleyiş ve yok oluş kanunlarına ulaşmaya çalışmaktadır. Toplum bilimlerine ilişkin bilgiler güçlendikçe, insanoğlu, her zaman kaderin, koşulların kurbanı olmadığını, toplumun ve toplumsal yaşamın, insan eliyle yapılandırılabilceğini fark etmiştir (2018, s. 30-40). Bu bilgiler, toplumsal gerçekliklerin yasalarına göre, arzu edilen toplumsal ve siyasal sistemi daha kolay değiştirebilme, dönüştürebilme yetisi sağlamıştır. Toplumsal bilimler, sosyal, kültürel olay, varlık ve bunlara özgü kanunlarla sınırlı olduğundan, toplumu ancak, mevcut gerçekliğin işleyiş kanunları çerçevesinde etkileyebilirler. (Örnek olarak doğa bilimlerine ilişkin bilgiyle, insan uçabilmek için, yer çekimi kanununu bulmuş ve yer çekimini yenecek kapasitede araçlar

geliştirerek uçulabileceğini öğrenmiştir).

Sosyal bilimlerin toplumdaki işlevini değerlendirme anlamında en önemli görevlerden birisi de, insan toplumlarının kuruluş, işleyiş, kendisini yeniden üretme, yaratma mekanizmalarının incelenmesi, anlaşılması ve açıklanmasıyla uğraşan bir sosyal bilim dalı olarak sosyoloji bilimine düşmektedir. “İnsanların her zaman öteki insanlarla birlikte, onlarla iletişim içinde, alışveriş, rekabet ve işbirliği halinde, yaşamak zorunda olmalarının anlamı nedir?” diye soran Bauman; sosyolojinin bize, kendi bireysel yaşam deneyimlerimizle, daha geniş toplumsal sistemler arasındaki ilişki ve bağlantıları görebilmeyi öğretmesi üzerinde durmaktadır. Sosyolojik bilginin yapısını oluşturan şeyler, sıradan insanların sıradan günlük yaşam deneyimleridir. Ayrıca, ona göre, başka insanlarla birlikte yaşamak için, adına temelde sağduyu diyebileceğimiz çok sayıda bilgiye gereksinimimiz var. Böylelikle, sosyolojik düşünen biri, insanların birbirleriyle kurdukları bağlardan oluşan çok katmanlı ağları araştırarak, insanı anlamlandırmaya çalışır (2014: 37).

İnsan sosyal varlık olarak tanımlandığında, bir toplum içerisinde ve ancak diğer insanlarla birlikte yaşamını doğasına uygun biçimde sürdürebilmektedir. Bu çerçevede “sosyalizasyon”; bireylerin, öz kapasitelerini geliştirdikleri, toplumsal kültürü öğrendikleri, hayat boyu süren sosyal deneyim süreçleridir. Sosyal deneyimleri yaşayan bireyler, tutarlı davranma, düşünme, sosyal olma, diğerleriyle ve toplumla ilgilenmeye yönelik hissetme biçimleri ve davranış repertuarları geliştirirler. Dünyayı acı ve zevk açısından deneyimleyen çocuklar, ahlaksal gelişim açısından “doğruyu”, onlara neyin iyi hissettirdiğiyle ölçerek kendi dünyalarını kurmaya başlarlar. Ergenliğe ulaştıklarında ise, ahlaksal yargılara varırken, “niyeti” değerlendirmeye başlayarak, ailelerinin ve toplumun normlarını/kurallarını fark ederek davranış repertuarlarına katarlar. Böylelikle sosyal bilimlerin de üzerinde durduğu “sosyalizasyon” insanların toplum halinde yaşamasını olanaklı hale getirmiş olur.

Yine sosyal bilimlerin toplumsal açıdan işlevini Giddens da sosyolojik açıdan değerlendirirken, “sosyoloji, insanın toplum yaşamının, insan grupları ile toplumlarının bilimsel incelemesidir” demektedir. Ona göre, sokaktaki insanların sıradan davranışlarından terör olaylarına kadar analiz etmeye çalışmak, sosyolojinin görevidir. Örnek olarak, bir kahve

içme faaliyeti, kişinin kendisini iyi hissetmesi, bağımlılık ve uykusuzluğa yol açması yönüyle psikolojinin, tıp biliminin alanına girmektedir. Ancak, kahve ayrıca, bir sosyalleşme aracıdır. Kahveyi üreten Güney Amerikalı, Afrikalı işçiler, onların yaşam koşulları, uluslararası ticaret, kapitalizm, azgelişme, küreselleşme dikkate alındığında tüm bunları anlamak için sosyolojiye ihtiyaç duyulur (Giddens, 2012, ss. 38-41). Burada da görüldüğü gibi, “sosyoloji”; toplumların nasıl işlediğini ve insanların, nasıl algıladığını, toplumsal gerçekliğin nasıl cereyan ettiğini anlamaya çalışmaktadır.

Sosyal bilimlerin toplumsal işlevini değerlendirirken sosyolojik olarak değerlendirilebilecek bir diğer kavram da “toplumsal kurumlar” konusundadır. Toplumsal kurumlar, sosyal çalışma bilimi açısından da büyük bir öneme sahiptir, toplumsal yapı, temel değerler, bunların korunması, sürdürülmesi açısından kuvvetle gerçekleşmesi beklenen, görece süreklileşen kurallar topluluğu olarak sosyal çalışmacılar tarafından dikkate alınmayı gerektirir. Sosyolojide, toplumsal düzeni sağlayan kurumlar, genellikle beş tane olarak kabul edilmektedir ki bunlar, “Aile, siyasi kurumlar, din kurumu, ekonomi kurumu, eğitim kurumu”dur (Aydın, 2000, 20, 21). Toplumun hemen hemen tüm kurumları, gerektiğinde yaşadığımız toplum için fedakârlıkta bulunmamızı öğütler ve “yaşama bir anlam kazandırmaya” çalışır, çünkü yaşam bir yönüyle, hepimizin büyük bir ciddiyetle oynamayı sürdürdüğümüz bir oyun-gerçeklik gibidir. “Toplumsal kurumlar” da sosyal normlar tarafından, düzenli ve sürekli olarak yinelenen, meşrulaştırılan, sürdürülen sosyal pratiklerdir.

Sosyal bilimlerin işlevi değerlendirilirken dikkat çekilebilecek bir konu da, ideolojiler ile ilgilidir. Eagleton’ın açıklamasına göre, “İdeolojiler”; sosyal ve politik eylemlerin altında yatan gerçeklik ve topluma ilişkin fikirler, inançlar bütünü olarak, çoğu zaman, güçlü sosyal grupların konumlarını ve çıkarlarını meşrulaştırmak, desteklemek, egemen kılmak için kullanılan kapsamlı paradigmalardır. Bu açıdan ideolojiler egemen sosyal grupların, sınıfın gücünü meşrulaştırmakla ilgidir. Baskın olan güç, kendi çıkarlarına uygun inançları, değerleri, olanaklarıyla destekleyerek kendisini meşrulaştırabilir. Yine kendi çıkarına uyan görüşleri, akılcılaştırma, kaçınılmaz kılma, doğallaştırma, evrenselleştirme yönünde kültürel değerler oluşturabilir. Meydan okuyabilecek fikirlerin ise, aşağılanması, gözden düşürülmesini

sağlamak yoluyla, sosyal gerçekliğin sezdirilmeden gizlenmesini gerçekleştirebilir (Eagleton, 1991, ss. 5, 6). Anlaşılacağı gibi, ideolojiler kolaylıkla, gerçeği aramak yerine, güçlü olanların, egemen sınıfların ya da iktidarların emrine girip belirli çıkarları meşrulaştırmanın aracı olabilir. Görüldüğü üzere güçlü bir sosyal bilim toplumsal hayatta etkili olup halka inmediği sürece, ideolojiler halkın tamamının çıkarını gözetmek yerine sadece egemen olanların çıkarlarını gözetmenin bir aracı olabilir. Aynı zamanda ideolojiler tüm toplumu kimlerin, nasıl yöneteceğine etkisi açısından da son derece önemlidir. Tüm bunlardan da anlaşılacağı gibi, sağlıklı bir toplumda yaşamak için, güçlü, tarafsız, sadece bilimin emrinde olan bir sosyal bilim kurmaya çalışmak yaşamsal bir zorunluluğa sahiptir. Bu amaçla, sosyal bilimlerin tarafsızlık ilkesi korunarak, gerçeği arama ve topluma fayda sağlama yolculuğuna devam edilebilir.

Yine sosyal bilimlerin amaçları doğrultusunda kullanılabilmesi, toplumda yerini bulması açısından önemlidir. Örnek olarak, toplumu ve insan ilişkilerini inceleyen bilim dalları olarak, “psikoloji”, insan davranışını anlamaya; “sosyoloji”, toplumu ve birey-toplum arasındaki etkileşimleri anlamaya çalışırken, “sosyal çalışma” bir toplumda sağlıklı bir değişimin ve “insani gelişimin” nasıl sağlanabileceği, bireylerin iyilik hallerinin nasıl desteklenebileceğine odaklanarak katkı sağlamaya çalışmaktadır (Yolcuoğlu, 2017: 410). Yine “antropoloji” insanın doğada var oluşundan başlayarak, insanların değerleri, inançları ve geleneklerini, kültürlerini inceleyerek zamanımıza gelen süreçte toplumsal kültür birikimimize ışık tutmakta, çok kültürlülüğe dikkat çekmek yoluyla, farklı kültürlerden insanları anlamamıza, onlara saygı duymamıza katkı yapmakta, dolayısıyla toplumsal ve uluslararası barışa hizmet etmektedir (Haviland vd., 2002, ss. 802-805).

Sosyal bilimler sosyal çalışma özelinde değerlendirildiğinde ise; sosyal adalet düşüncesine ve bireyin iyilik haline odaklanarak, sosyo-ekonomik koşulların yeniden yapılandırılmasına, toplumda yaşayan tüm insanların daha mutlu, sağlıklı olma durumlarının destek bulmasına ve temel ihtiyaçlarının karşılanmasına çalışır. Bakış açısı olarak, bir toplumsal sorun olduğunda değil, toplumsal sorun olmadan önce önlem almaya odaklanır. Örnek verilecek olursa, maddi yetersizlik ve yoksulluk vb. sebeplerle insanların hırsızlık, hayat kadınlığı vb. yanlış yollara yönelmesini, insanlar istenmeyen bu gibi durumlarla

karşılaşmadan önlemeye çalışır. Bütün bunlara elverecek yasal düzenlemelerin yeterli olmadığı durumlarda, bedenini satan bireyleri suçlayıcı olmaksızın, bu durumun elverişsiz sosyal, ekonomik koşulların nedeni ve istenmeyen durumlar olarak yaşandığı gerçeğiyle, bireyi yalnızlığa ve çaresizliğe terk eden toplumsal sistemi suçlar; sosyal restorasyon yapmak için müracaatçısını kabul eder. Böylesi bireylerin, olumsuz yaşam koşullarından kurtarılması, rehabilite edilmesi ve iyilik halinin desteklenmesi, eğer varsa çocuklarıyla birlikte, toplumun “onurlu bir üyesi olarak” yaşayabilmesi için, gerekli mesleki müdahalelerini hızla gerçekleştirir ve bireylerin yaşamında onarımlar gerçekleştirebilmeyi hedefler (Yolcuoğlu, 2017: 200).

Yine sosyal çalışma bilimi, Parsons’ın görüşlerinde de yer aldığı gibi, belli bir yapıdaki toplumun, kendini oluşturan parçalar olan birey ve grupları etkilemesi üzerine odaklanır. Şöyle ki Parsons’a göre, bir toplumdaki aile yapısı, çocukların eğitimi, politika, sağlık gibi parçalar, toplumsal yapının önemli unsurları olarak, bu yapının devamına katkıda bulunuyorsa o toplum “işlevsel bir toplum” dur. Parsons bir örnekle durumu açıklar: Bütün dinler, genelde aile kurumunu destekleyerek, bir dini törenle evlenmeyi ve evli kalmayı, çocuk sahibi olmayı, çocuklara eğitim verilerek, büyüklere, diğer insanlara saygı, sevgiyle bağlanmayı öğretir. Bunun sonucunda aile üyeleri, dine, geleneklerine bağlı olarak, aile ve din kurumu birbirine işlevsel biçimde bağlanarak, birbirini destekler (Parsons, 2015: 160). Söz konusu yaklaşım, işlevselcilerin, toplumda görevlerin dağılımının olması gerektiği gibi olduğu şeklindeki görüşleri dışında, sosyal çalışmacıların da dikkate aldığı bir durumdur. Aynı şekilde sosyal çalışma da “işlevsel bir topluma”, üyelerini geliştiren, sağlıklı değişimi yönetebilen bir toplumsal yapı hedefine ulaşmaya çalışan bir meslek ve disiplindir. Bu anlamda işlev, belirli bir toplum içerisinde, her geleneğin, düşünce, değer ve inancın, birey ve grubun oynadığı rol anlamına gelmektedir.

Toplumsal yaşam, bireylerin toplum içerisinde sürdürdüğü, diğerleriyle kurdukları sözlü ya da sözsüz iletişimden, negatif ya da pozitif ilişkilerden, iyi ya da kötü etkileşimlerden oluşmaktadır. İnsanlar birbirleriyle karşılaşmakta, iletişim veya ilişki kurmakta, hatalar ortaya çıksa da karşılıklı “sosyal etkileşime” dâhil olmaktadır. Her bireyin toplumu etkilediği gibi, toplum da bireyi etkilemektedir. Bu arada toplumsal gelişmenin olumlu ya da olumsuz olması

açısından önemli bir diğer önemli faktörü ise, toplumsal düzlemi oluşturan iyi ya da kötü, yeterli veya yetersiz olarak, kamu otoriteleri yani devlet tarafından belirlenmiş, normlar ve kurallar belirlemektedir.

Burada önemli bir soru, bütün insani, bireysel, toplumsal ve bireylerarası iletişim ve etkileşimler, “kendiliğinden” bir şekilde cereyan ederken; toplumsal bilimlere neden ihtiyaç duyulduğıyla ilgilidir. Modern dünya, gelişen veya değişen yaşam biçimleri, insan ilişkileri son derece karmaşık ve birbirine bağımlı, karşılıklı olumlu-olumsuz etkileşim içerisinde olduğundan dolayı, bu kaosu anlayabilmek için, açık fikirli olmak, rasyonel düşünmek ve sistematik bilgiler üreterek, bireysel yaşamları da bu “gerçeklikler doğrultusunda” yapılandırmak gerekmektedir. Sosyal bilimler, bu noktada büyük önem kazanmakta olup, rasyonel kanıtlar ve ispatlarla oluşturulan bilgilerin, doğruların rehberliğinde yaşayan bireyler işlevsel bir toplum oluşturabilmeye olanak sağlar.

Sosyal bilimlerin toplumsal işlevini sosyolojik olarak değerlendirmede Mills’in görüşleri de yol göstericidir. Mills’in “Sosyolojik İmgelem” kitabı görüşlerini açıklamış olduğu önemli bir eserdir. Burada “sosyolojik bakış açısı neyi ifade eder?” sorusunu öne çıkararak, toplumu anlayabilmek için sıradanlık konu olarak ele alındığında, sıradanlığın ötesine bakabilmeyi önermiştir (2000, s. 6). Onun yaklaşımı, daha öncede örnek olarak verilen, basit bir konu olan kahve üzerinden değerlendirilirse, batı ülkelerinde sabahları tüketilen, uyarıcı, aynı zamanda keyif verici bir içecek olarak, kahve insanlar arası iletişimi bağıllığı artırıcı bir etkiye sahiptir. Ancak kahve sosyolojik değerlendirme açısından çok daha derin inceleme konusu olabilir. Örnek olarak, kahve üretiminde çalışan işçiler, işçilerin hakları, sendikalaşma ve hak arayabilme durumları sosyolojik araştırma konusu olabilir. Yine uluslararası pazar, emperyalist ilişkiler gibi daha birçok boyutta değerlendirilebilir (Giddens, 2012: 40). Örneklerden de anlaşılacağı üzere, toplumsal olayların anlaşılabilmesi için toplumsal olgulara ve olaylara kahve örneğindeki kadar geniş bakabilmek gerekir.

Sosyolog imgelemi, kendisinin de içinde yaşıyor olduğu zamandan uzak tutarak, geçmişteki toplumların geçirdiği değişimleri dikkate alarak, gelecekteki toplumların geçirebileceği değişimleri kavramada bir araç olarak kullanmaya çalışır. Birey kendi yaşam

öyküsüyle, toplumun kurumları arasındaki tarihsel gelişimin bağlantısını kavrayamazsa, kendisini de bireyler olarak algılayamayız. Bu açıdan bakıldığında “sosyolojik imgelem”; gündelik deneyimlerin yarattığı karmaşa içerisinde, daha uzun erimli bir tarih sahnesinde, toplumu oluşturan birbirinden farklı bireylerin iç dünyaları ve sosyal yaşamlarında taşıdıkları anlam dünyasında, bireylerin kendi deneyimlerini kavramalarını sağlar (Giddens, 2012: 41).

Ayrıca sosyolojik imgelem açısından bakıldığında, insanların yaşam koşulları, sosyal olaylar ve olgular, toplumsal yaşantıda bireylerin karşılaştıkları toplum kaynaklı sorunlar, zamanın değişmesiyle toplumsal koşullarda, insanların hayatında gerçekleşen değişimler, sosyolojik imgelem yoluyla değerlendirilmesi gereken konulardır. Çünkü sosyoloji, toplumu ve insan ilişkilerini incelerken, sosyolojik düşünebilmeyi öğrenmek, olaylara ve olgulara çok daha geniş açılardan bakabilmek biçiminde, imgelemin bilgi süreçlerimizle işlenmesini içermektedir. Derinlikli bir bakış açısı olan “sosyolojik imgelem”; öncelikle bireylerin kendilerini, gündelik hayatın bilinen sıradanlığından, yeniden bir yaklaşımla "uzaklaştırarak düşünmeyi" önermektedir. Sosyolojik imgelemin derinliği, yalnızca bireyi ilgilendirdiği sanılan, pek çok olayın gerçekte çok daha geniş sorunları yansıttığının görülebilmesini sağlar.

Örneğin sosyolojinin inceleme nesnesi olarak, toplumda yaşanmakta olan “işsizlik” olgusu irdelendiğinde; 10 milyon işsiz bulunan bir toplumda 3 milyon iş varsa, burada toplumsal ve yapısal ciddi bir sorun vardır. Böyle durumlarda bireylerin kendi girişimleri, çabalarıyla çözümlenemeyecek, toplumun yapısının, ekonomik, siyasal kurumlarının, sosyal sorunları var eden, yeniden üreten dinamiklerin yapısal özelliklerini incelemek ve geçerli bir açıklama geliştirebilmek gerekir. Bu kapsamda yine değerlendirilmesi gereken, “yoksulluk”, “işsizlik” gibi tüm toplumsal sorunların esas sebebinin, insanların kişisel başarısızlıkları dışında var olan, ekonomik, toplumsal sistemle ilişkisidir. Örnek olarak, kapitalist ekonomik sistemle ilişkisi paralelinde değerlendirildiğinde, büyük sermaye sahipleri daha çok gelir elde edebilmek için, çalışanlara daha az ödeme yapar, daha az ödeme yapabilmek için de, milyonlarca işsiz olmasını arzu eder. Buradaki örnekte görüldüğü gibi, her toplumsal sorunun kaynağında, toplumsal, ekonomik, siyasal, yönetsel, kültürel vb. sistemle ilgili bir sorun bulunmaktadır. Her türlü toplumsal sorun da, sosyal bilimlerin problemi tespit, analiz ve çözüme konusundaki çalışmalarına ihtiyaç duymaktadır.

Bu kavrayışla, geniş kitlelerin mağduriyetleri ve olumsuz yaşam koşullarının, bizzat kendilerinin suçu olmadığı görülerek, toplumu oluşturan bireylerin yaşamlarının gerçek kodlarının, sosyolojik çözümlenmelerle anlamlandırılması mümkün hale gelmektedir. Çünkü yoksulluk, işsizlik, açlık gibi ciddi toplumsal sorunların esas sebebi, insanların kişisel başarısızlıkları değil, geniş toplumun, kamunun, toplumsal güçlerin, sermaye sahiplerini ve devletin gücünü ele geçiren grupların tutumlarıdır. Öyleyse sosyolojik bakış açısı; kamu politikalarını reformlarla şekillendirilerek, toplumsal yaşamın işleyiş kodlarını yeniden düzenleyerek, toplumun pozitif yönde değiştirilebileceğinin görülebilmesini sağlayabilir.

Bugün toplumu anlamak, toplumsal sorunları analiz edebilmek için sosyal bilimler yeni bakış açıları geliştirmeye devam etmektedir. Örneğin post-modern görüş açısından değerlendirildiğinde, bilim insanlarının görevleri “gerçekten” ne olup bittiğini gözlemlemek ve anlamak olsa da, hepsi insandır ve gözlemlediklerine kendilerinden renkler verdikleri kişisel yönelimlere sahiptirler. Nihayetinde insanların dünyayı “gerçekten” olduğu gibi görmek ve anlamak için insanlıklarının dışına çıkmalarının hiçbir yolu yoktur (Babbie, 2008, s. 12). 1980’li yıllara gelindiğinde, post-modern bakış açıları güçlenmiş, bu farklı metodolojik bakışlar sosyal bilimler alanında araştırma konularını çeşitlendirmiş ve sosyal bilimlerin kendi içindeki sınırlarının geçişkenliğini, aralarındaki dayanışmayı, ilişkiyi artırmıştır. Yine, birçok teoride olduğu gibi, post-modern teorinin de, düşünürlere göre değişmekle birlikte eleştirilen çok yönü olmasına karşın, post-modern yaklaşımın buradaki katkısı ise, bilgiye, bilime ipotek koymaması, kesin doğruyu kabul etmemesi sebebiyle her görüşün kendini savunabilmesine olanak sağlaması şeklinde düşünülebilir.

Yine fizik bilimler ile sosyal bilimler topluma, insanlığa katkı açısından değerlendirilebilir. Fizik bilimlerin katkısıyla üretilen teknoloji sayesinde, üretimi artırmak, bu yolla da sürekli artan insan nüfusunun beslenmesini sağlamak, daha konforlu yaşamasını sağlamak olanaklı olmuştur. Gelecekte ise yapay zeka ve robotlarla desteklenen bir teknoloji dünyasının dünyayı şekillendireceği öngörülmektedir. Ancak, buraya kadarki paragraflardaki açınımlardan, tartışmalardan da anlaşılacağı gibi, sosyal bilimler olmadığı takdirde, fizik bilimlerin önemini kavrayacak insan yetiştirmek de olanaklı değildir. Ayrıca, toplumlarda var olan, eğitimden, sağlığa, insan hakları ihlallerine kadar birçok sorunda sosyal

bilimlerin ufuk açıcı yaklaşımlarına ihtiyaç vardır. Örnek olarak, gelecekte işleri daha çok robotlar, yapay zekâ yapmaya başladığında, işsizlik vb. toplumsal sorunların çözümünde sosyal bilimlerin açınımları öne çıkacaktır. Anlaşılacağı üzere, sağlam temellere oturmuş bir sosyal bilim olmadığı takdirde, fizik bilimlerin gelişmesi de olanaklı değildir. Aynı kapsamda, güçlü bir sosyal bilim olmadığı takdirde, uluslararası sistemde, yeterince gelişmemiş devletlerin, gelişmiş devletler seviyesine yükselmesi de mümkün değildir.

TEKNOLOJİK GELİŞMELER, TOPLUMSAL DEĞİŞİM, GELİŞME VE SOSYAL BİLİMLER ETKİLEŞİMİ

Toplumsal değişme olgusu, toplumun nasıl işlediği ve değişik eylemlerin sonuçlarının neler olduğuna ilişkin anlayışları içeren bir kavramdır. Toplumların bireylerin değişmesine katkısı olduğu gibi, tek tek bireylerin de toplumsal değişmede katkısı olur. Toplumun en fazla değiştirme eylemine girişen insanlar, ellerinde çeşitli miktarlarda güç olan toplum üyeleri ya da güç sahibi insanlardır. Güç sahibi olmayan bireyler de toplumu etkileri seviyesinde değiştirirler. Kongar'ın açıklamalarına göre de, "Toplumsal değişme" tüm sosyal bilimler açısından çok önemli bir olgu olup, toplumun kendisi, kurumlarındaki yapısındaki temel ve geniş değişikliklerdir. Toplumsal yapı, insan-doğa ve insan-insan ilişkilerinin biçimlendiği, toplumsal kurumları da kapsayan yapı demek olduğundan, toplumbilimciler 'toplumsal değişmeyi', toplumun kendisi ve kurumlarında belirli bir zaman sürecinde meydana gelen değişimler olarak tanımlamaktadırlar. Kongar'a göre; "toplumun yapısı, toplumsal kurumların belirlediği toplumsal ilişkilerden meydana geldiğine göre, toplumsal değişme, temelinde teknolojik gelişme ve değişmelerin yattığı insanlar arası ilişkilerin değişmesidir". Öyleyse toplumsal değişme, teknolojik gelişmelerle temellendirilebilen, insanlar arası ilişkilerin, üretimle, tüketimle ilgili kalıpların, mülkiyeti öne çıkaran ilişkilerin, toplumsal değerlerin ve kuralların yeniden anlamlar kazandığı, kültür öğelerini de kucaklayan, geniş bir toplumsal yapı değişimi anlamına gelmektedir (2010: 160).

Kongar'ın toplumsal değişmeyle ilgili fikirlerinden de anlaşıldığı gibi, toplumsal değişmede teknolojik gelişmeler öne çıkmaktadır. Teknoloji her geçen zaman dilimlerinde, toplumsal, ekonomik hayatı önceki dönemlere göre çok daha fazla şekillendirmektedir. Özellikle günümüz dünyasında, bilgisayarlar, internet tabanlı uygulamalar, yapay zekâ,

sosyal medya vb. insan hayatını bambaşka boyutlara taşımış, örnek olarak, bir zamanlar çok da üstünde durulmayan evden çalışma, pandemi sürecinin de katkısıyla gündemin merkezine yerleşen konulardan biri olmuştur. Teknoloji bir taraftan işgücüne ihtiyacı azaltırken diğer taraftan, yeni iş olanakları ortaya çıkarsa da, örneğin öngörüldüğü şekilde robotlar insan işgücüne ihtiyacı çok daha düşük seviyelere çekerse, işsizlik ve yoksulluk sebebiyle gelişen sosyal problemlerin nasıl çözüleceği belirsizdir. Günümüzün dünyasında insanlar arası ilişkiler kapitalist anlayış temelinde devam etmektedir. Kapitalizmin aşırı boyutlarındaysa, yoksullar, işsizler, sosyal güvencesi olmayanlar ya da yeterli düzeyde olmayanlar için, birçok toplumda, bu şekildeki toplumsal sorunların üstesinden gelecek mekanizmalar bulunmamakta veya işletilememektedir.

Toplumsal değişme ve gelişme ile ilgili, sosyal bilimler açısından tartışılması gereken önemli bir konu da, yaklaşımla ilgilidir. Burada iki yaklaşıma yer vermek uygun olacaktır. Bunlardan birincisi gelişme yazını, ikincisi ise azgelişme yazınıdır. Gelişme yazını yaklaşımında bulunanlar, azgelişmiş ülkelerin gelişmesi için, azgelişmiş ülkelere serbest piyasa ekonomisine geçilmesini, ekonomik sınırların esnekleştirilmesini, gelişmiş ülkeleri örnek almalarını önermektedir. Azgelişme yaklaşımı ise, toplumsal ekonomik açıdan her ülkenin farklı koşulları olduğunu vurgulamakta, bağımlılık teorilerinde açıklanan gelişmiş ülkeler ile azgelişmiş ülkeler arasındaki ilişkinin çıkara dayalı ilişkisini açıklamaya çalışarak, aslında azgelişmiş ülkelerin dikkatli olmaması durumunda, bu ilişkiden zararlı çıkacaklarını ispatlamaya çalışmaktadırlar (Er, 2015, s. 3). Yine toplumsal gelişme ve değişmeyi anlamak için Er'in makalesinde konu edildiği gibi, üretim ilişkilerinin kültürle bağlantısını açıklamak gerekmektedir. Özellikle 20. Yüzyıl dikkate alındığında, üretim ilişkileri bağlantısında fordist üretim sistemi etkisiyle gelişen, kurgulanan, modernite kültürünü ve post-fordist üretim sistemi etkisiyle gelişen, kurgulanan post-modernite kültürünü anlamak önemlidir (2015).

Yine modernleşme literatüre bakıldığında, yenileşmeyle, çağdaşlaşmayla, ilerlemeyle, kalkınmayla, gelişmeyle ilgili değer yargıları çağrıştıran bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Yani yukarıda açıklaması yapılan gelişme yazınına uygun olarak açıklanırsa, daha çok azgelişmiş ülkelerin, toplumsal, kültürel, ekonomik, siyasal vb. endüstrileşmiş ülkelerin modellerini benimsemeleri ve onlara benzemeleriyle ilgili süreci anlatır. Modernleşme, bu

yaklaşımına göre, yeterince gelişmemiş ülkelerin gelişmiş ülkelerin izinden giderek onlara yetişmeye çalışmasıyla açıklanmaya çalışılmaktadır (Özkalp, 2004, s. 152). Modernleşme sürecini tamamlayan toplumların, akla öncelik verdikleri söylenebilir. Modernleşmeyle ilgili önemli görüşleri olan Weber'e göre ise "akılcılık"; toplumların olaylar karşısında nasıl hareket ettiği, duygusal, geleneksel davranışlar yerine neden sonuç ilişkileri paralelinde gelişen rasyonel inançların yerleştiği bir yapıyı açıklamaktadır. Geleneksel toplumlarda ise, modern toplumlarla karşılaştırıldığında, yavaş bir değişim olmakta, farklı bakış açılarını değerlendirmeme anlamında dini bağlılıklar yüksek görünmektedir. Ayrıca geleneksel toplumlar, endüstrileşmenin zayıf olduğu, kırsal tarım üretiminin yoğun ve tarımda teknolojinin kullanılmamasından kaynaklı yoksulluğun süre gittiği sorunları yaşamaya devam etmektedir (Henslin, 1997; akt. Özkalp, 2011).

Ergil'in akılcı ve rasyonel bir toplumla ilgili aktardıklarına göre de, toplumun tarihsel süreçte Avrupa'da sanayileşmenin gelişmesiyle "dinde reform" ve toplumun hızlı bir şekilde laikleşmesi gerçekleşmiş, kilisenin siyasi gücünü kaybetmesi sağlanmış, vicdan statüsünde "manevi bir kuruma" dönüşmesi sağlanarak akılcı, rasyonel bir topluma ulaşılabilmesi gerçekleştirilebilmiştir (2012). Buradaki yaklaşım farklılıklarıyla da anlatılmaya çalışıldığı gibi, her ülkenin modernleşme süreçleri açısından, bazı benzerlikleri olmasına rağmen, her ülke kendi ekonomik ve toplumsal koşulları çerçevesinde, kendi kültürüne özgü bir modernleşme sürecini dikkate almalıdır. Çünkü her toplumun endüstrileşme seviyesi, kültürü ve diğer toplumsal koşulları farklıdır.

Bu bölümde de açıklanmaya çalışıldığı gibi, özellikle de çok hızlı gelişen teknolojik alt yapının toplumlara etkileri paralelinde, toplumsal değişme ve gelişme tüm toplumların dikkate alması gerekli konulardır. Ve bu anlamda tüm toplumlar, değişimin, gelişimin kendi toplumlarının yaşantısını kolaylaştırma, güzelleştirme anlamında daha iyiye gitmesini bekler. Yine tüm toplumsal değişme ve gelişmeler, yukarıdaki metinlerde de açıklanmaya çalışıldığı gibi, sosyal bilimlerle etkileşimle birlikte değerlendirildiğinde açıklanabilmekte, sorunların çözümüyle ilgili açınımlar sağlanabilmektedir. Sosyal bilimlerin bir ülkede güçlü olması, toplumsal yapıdaki diğer her şeyin de güçlü olmasına olanak sağlar. Çünkü bu yolla, toplumsal sorunlara sıradan çözüm üretmek yerine, bilimsel teorilerin, yaklaşımların, araştırmaların katkısıyla çözümler üretilebilir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

İnsanlar gerçekliği sosyal olarak inşa ederlerken, sosyal etkileşim yoluyla, yaratıcı bir biçimde şekillendirirler. Sosyal etkileşim, gerçeği inşa eden karmaşık bir anlaşmadır. İnsanlar, gündelik yaşamlarında, örnek olarak diğer insanlarla, karşı cinsle ilişkilerinde duygusal ilgi hissettirirler, ilgilenirler, geri çekilirler ve bütün bunlarla, çevrelerini anlamlandırmaya çalışırlar. İnsanlar gerçekliği, onları çevreleyen kültüre göre inşa ederler ve bu inşa, her zaman gerilimleri, ayrımları kapsamaktadır.

Toplumları yöneten şeyler, aslında değerlerdir ve “değerler”, bir şeyin önemini açıklamada kendini gösteren, soyut ölçüler, karşılıklardır. Toplumların şekillenmesinde önemli bir yere sahip olan değerler, ahlaksal, ruhsal, toplumsal güzellikleri temsil edebileceği gibi, tam tersini de ifade edebilir. Bilimsel değerler ise, bilgiye, gerçeğe, muhakemeye ve eleştirel düşünceye önem vererek öne çıkar. Bir toplumun, bilimsel ve akılcı düşüncelere mi önem verdiği, yoksa büyü, boş inançlar benzerlerine mi yüksek bir yatırım yaptığı konusu, toplumun yazgısını belirleyen en önemli unsurdur. “Toplum”; değerler üzerine kurulmuş bir yapıdır. Toplumun ortak değerleri ve kuralları, o toplumun bireylerine aidiyet ve kimlik kazandırır.

Toplumsal yaşam, kaos, karmaşa, belirsizliği kaldıramaz; daima, düzenlilik ve sürekliliğe meyleder. İkel toplumlarda totem, tabu; köleci toplumlarda din; imparatorluklarda din ve ahlâk; ulus devletlerde ise anayasa ve kanunlarla toplumsal düzen sağlanmaya çalışılmıştır. Devlet, toplumsal farklılaşmanın, toplumsal eşitsizliğin yapılaştığı ve kurumlaştığı bir yapıdır. Egemenliğin yapısı, üretim ilişkilerini ve toplumsal zenginliğin “nasıl dağıtılacağını” belirler. Nerede bir egemenlik/iktidar ilişkisi varsa; orada sömürü ve istismar vardır ve bu ilişki, egemenliği pekiştirirken, aynı zamanda onu yeniden üretir ve kurumsallaştırır. Devlet kimlerin ve hangi grupların elindeyse, kurulmuş bu yapı onlara hizmet edecektir. Bu çerçevede, devletin niteliğini belirleyen olgu da “toplumun yapısından” başka bir şey değildir. Bu doğal eşitsizlik düzeninde hukuk da, kimlerin hangi konuda nasıl ve ne derecede karar alacağı, kimlerin kontrol edileceğini belirleyen bir nitelik gösterecektir (Özerkmen, 2007).

Dünyada, sosyal bilimlerin, sosyolojinin bilim dünyasındaki yerini almasında öne çıkan düşünce iklimi, dünya tarihinin akışını ardından sürükleyen 1783 Amerikan Devrimi, devamında 1789 Fransız Devrimi'nin etkisiyle gerçekleşen toplumsal düzlemde oluşmaya başlamış; sosyal tarihin ve işleyişin kodlarının anlaşılmasını sağlamıştır. Tarihsel süreçte yaşanan gelişmelerle birlikte, toplum bireyi yaratıp var ederken; eşzamanlı olarak bireyler de toplumun dinamiklerini, işleyiş mekanizmalarını ve temel sosyal kodlarını, alışkanlık, değer, düşünce biçimleri ve davranışlarıyla inşa etmişlerdir.

Modern toplumlarda yaşayabilmek için, toplumu oluşturan diğerlerine güven duyabilmek gereklidir. Çiftçilere, imalat yapanlara, esnaflara, besin uzmanlarına, tüccarlara, uzmanlara, profesyonellere ve devlet birimlerine güvenilmek zorundadır. Politikacılar, uzmanlar, kamu yöneticileri ve diğer yetkililere karşı kapsamlı bir güven kaybı yaşanması, toplumsal düzenin sorgulanmasına ve memnuniyetsizlikler ortaya çıkmasına sebep olur.

Doğrusu “sosyoloji”; topluma bakarken temel bir düşünceden yola çıkmıştır: “Eğer, olaylar şu an oldukları gibi olmak zorunda değilse, o zaman kesin bir biçimde daha iyi ve ideal olabilirler”. Bu önerme, toplumların bilgiyle, insan düşüncesiyle, olduğundan daha farklı ve işlevsel yapılandırılabilmesinin olanaklılığını, değişim ve dönüşüm olgularının, insanın yeryüzü yaşamının doğal bir parçası olduğunu ortaya koymaktadır. Bu paradigmalardan hareketle, bir bilim dalı olarak “sosyoloji”; toplumsal gerçekliği daha iyi anlayıp, açıklayabilmemizi ve daha iyi bir toplum kurabilmemizin ipuçlarını bulabilmeyi konu edinmektedir. Bu çerçevede, sosyal bilimlerin analiz ve sentezlerini, sosyal çözümlmelerini inceleyerek, bireysel ve toplumsal yaşamlarını daha işlevsel ve başarılı hale dönüştürmek isteyen bireyler ya da toplumlar, edinmiş oldukları bu bilgi ve değer gücüyle, geleceklerini daha pozitif biçimde şekillendirebilirler. Bir toplumdaki gelişmeyi ve pozitif değişimi yaratan, o toplumun iç ve dış sömürüyü bırakarak, geliri tabana yayabilmesi ve tüm yurttaşlara eşit fırsat ve olanaklar yaratabilmeyi başarmasıdır (Acemoğlu ve Robinson, 2016: 40).

Sosyo-ekonomik gelişmeye ulaşabilmek için, toplumların, kelimenin gerçek anlamıyla “modern” bir ülke sistemi inşa edebilmesi gerekmektedir. Böyle bir düzlemde, yurttaşlar nesne olmaktan çıkarak “özne” olur ve dini kendi çıkarları için istismar edenlerin, halkı

kandırarak, uyutarak sahtekârlıkla geçinenlerin yerini, kamu yöneticileri, hekimler, öğretmenler ve sosyal bilimciler alır. 1923’de Kemalist Devrim, Türkiye’de böyle bir modernleşme inşası amacıyla gerçekleştirilmiş, ancak son elli yılda bu paradigmalardan kademeli olarak feragat edilerek, süreç akamete uğratılmıştır (Akın, 1989: 56 ve Akşin, 2000). Çünkü teokratik devlet anlayışından, demokratik devlet anlayışına, cumhuriyete biçim olarak geçilmiştir. Geniş kitleler, eğitim seferberliği ve yurttaşlara geniş olanaklar yaratılarak, sivil toplum inşa edilerek, bu modern anlayışların toplum temelinde inşası gerçekleştirilmek istenmiştir. Ancak, bilimin rehberliği yerine çıkar oyunlarının, halkın kültürüyle ilgili zaaflarının kullanılmasıyla tam bir başarı sağlanamamıştır (Arsel, İ., 1993; Manisalı, 2009; Berkes, 2016.). Esasında, dünya ölçeğinde “küresel sömürü” de bu mekanizmalar üzerinden işletilmekte ve toplumların kendi sosyolojileri ve sosyal bilimlerini kurarak, akılcı, rasyonel düşünüp davranabilen devlet-toplum yapılarının kurulması, bir şekilde bloke edilmektedir (Tokalak, 2016). İşlevsiz toplumsal yapılar yaratılarak, görünüşte modernliğin birçok unsuru bir simülasyon biçiminde sahnede iken, içerikte hep çıkmazlar, açmazlarla harmanlanmış “işlevsiz toplumsal kurumlar, yapılar ve aktörler” bulunmaktadır (Yolcuoğlu, 2013).

Modernleşmenin en önemli unsuru olarak Habermas’ın (2000) vurguladığı “hukuksallaşma” ve gerçek anlamda bir hukuk devleti inşası da hiçbir zaman layıkıyla yaşama geçirilememiştir. Oysa, 18. Yüzyıldan sonra modern dünyaya egemen olan Aydınlanmanın elifbası, “akıl bir gereç olarak kullanılması” ve akıl ve bilgi yoluyla yeni bir dünyanın yaratılmasıdır (Cevizci, 2008: 67). Türkiye’de ise, Kemalist Devrim sonrasında, modernleşme kuramları çerçevesinde, bilimsel paradigması, kendisini koruyabilen akılcı paradigmalarıyla modernleşme sürecini tamamlamış bir Türkiye inşa edilmemiştir (Kongar, 2010). Modern Batı sisteminde de dine dayalı yönetimlerin, kurumların yerini, birey haklarının, demokrasinin, bilimin alması çok kolay olmamış, çok bedellerin ödendiği zorlu süreçler, kaoslar yaşanarak süreç tamamlanabilmiştir (Stremlin, 2007).

Göle (2008: 8-13)’nin belirttiği gibi; “Türkiye’de sosyal bilimler, modernleşmeci Cumhuriyet elitlerinin, kalkınma mantığıyla hareket ederek, mühendislik ve teknik bilgilere daha fazla önem göstermesi nedeniyle, bütün dünyada olduğu gibi, ikincil bir düzeyde ele alına gelmiştir.” Oysa buradaki çalışmada da vurgulandığı gibi, bir ülkede sosyal bilimler

sağlam bir temele oturup, yaygınlaşmadığı takdirde, o ülkede sosyo-ekonomik gelişme de olması gerektiği gibi olmayacaktır.

Makalenin buraya kadar olan kısmında, teknolojik gelişmelerin başat rol oynadığı toplumsal gelişme açısından, sosyal bilimlerin işlevi ve toplumla etkileşimi, sosyal bilimlerin sosyo-ekonomik gelişmeye katkısı, bilimin gelişmesine katkısı incelenmeye çalışılmıştır. Aynı kapsamda fizik bilimlerin ve teknolojinin gelişmesi için de sağlam temellere oturmuş bir sosyal bilimin neden çok önemli olduğu üzerinde durulmuştur. Konuyu açabilmek için, birçok düşünürün, sosyoloğun, görüşlerine yer vererek sosyal bilimlerde ve genel olarak bilimde yaşanan karmaşalarla ilgili açınımlar geliştirmeye çalışılmıştır. Bu kapsamda bilimsel yöntem, ilke, yaklaşımlar üzerinde durulmuş, bilim ve bilim olmayanın ayırdı, bazı teorisyenlerin görüşleri de değerlendirilerek açıklanmaya çalışılmıştır. Ayrıca teknolojinin büyük etki ettiği toplumsal değişim ve gelişmenin sosyal bilimlerle olan etkileşimine yer verilerek, sosyal bilimlerle toplumsal gelişmeler, değişimler arasında nasıl bir etkileşim olduğu değerlendirilmiştir.

Son söz olarak toparlanırsa, bir toplumun “neye değer verdiği”, neye yatırım yapıp önemseydiği, hangi düşünceleri tutumları benimsediği, bilimsel, rasyonel düşünceye yatkın olup olmadığı konuları, o toplumun, ülkenin yazgısını, toplumsal yaşamını, bugününü ve yarınını belirleyen en önemli ölçüttür. Bu da toplumun kültürünün, eğitiminin bilimsel yöntem ve ilkelere göre kurulmuş olması, sosyal bilimlere gerekli değer verilmesiyle olanaklı olur. Makalede anlatılmaya çalışıldığı gibi, bir toplumun gelişmesi, toplumdaki insanların barış içinde, daha adil geçim şartlarında, mutlu yaşaması için sosyal bilimlerin olması gerektiği yerde olması ve toplumsal gelişmeye gereken katkıyı verebilmesi gerekir. Yine karanlık yapıların, çıkar çevrelerinin bilimi de kendi egemenliklerine alarak, yalancı bir aydınlanmayla toplumu kandırmamaları için, insan hak ve özgürlüklerinin, demokrasinin, hukuk devletinin tüm mekanizmalarıyla sağlıklı işlediği bir yapılanma gerekir. Çünkü fikir özgürlüğü olmayan yerde karanlık vardır. Karanlıkta ise gerçeği bulmak zordur. “Kurt puslu havayı sever” özdeyişinde de olduğu gibi, geçimlerini yalandan, insanların eğitimsizliğinden sağlayan insanların önü açılmış olur. Tüm bunlar ve zamanımızda teknolojik gelişmelerin hızla değiştirdiği, toplumsal ilişkiler, sorunlar, bu hızlı değişiklikleri zamanında açıklayabilen,

olası toplumsal sorunlara çözüm üretebilen sosyal bilim yaklaşımlarını gerekli kılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Acemoğlu, D. ve Robinson, J. A. (2016). *Ulusların Düşüşü- Göç, Zenginlik ve Yoksulluğun Kökenleri*. (15. Baskı), İstanbul: Doğan Kitabevi.
- Aron, R. (2014). *Sosyolojik Düşüncenin Evreleri*. (9. Baskı). (K. Alemdar, Çev.), İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Akın, İ. F. (1989). *Türk Devrimi Tarihi*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Akşin, S. (1997). *Siyasal Tarih (1789-1908). Türkiye Tarihi Cilt 3: Osmanlı Devleti 1600-1908*, İstanbul: Cem Yayınevi.
- Akşin, S. (2000). *Ana Çizgileriyle Türkiye'nin Yakın Tarihi. 1789- 1980*. Ankara: İmaj Yayınları.
- Aron, R. (2004). *Sosyolojik Düşüncenin Evreleri*. Ankara, Bilgi Yayınevi.
- Arsel, İ. (1993). *Teokratik Devlet Anlayışından Demokratik Devlet Anlayışına-Şeriat Devletinden Laik Cumhuriyete*. İstanbul: Kaynak Yayınları.
- Aydın, M. (2000), *Kurumlar Sosyolojisi. (2. Baskı)*, Ankara: Vadi Yayınları,
- Aziz, A. (2008). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım Ltd. Şti.
- Bhushan, V., S., D. R. (2016). *Fundamentals of Sociology*. Pearson Education India.
- Babbie, E. R. (2008). *The Basics of Social Research*. (4th ed). Thomson/Wadsworth.
- Brubaker, R. (2006). *The Limits of Rationality: An Essay on The Social and Moral Thought of Max Weber*. Routledge.
- Bauman, Z. (2014). *Sosyolojik Düşünmek. Sosyoloji Başlangıç Okumaları İçinde*. Edt. A. Giddens. İstanbul: Say Yayınları.
- Berkes, N. (2016). *Teokrasi ve Laiklik*. İstanbul: YKY Yayınları.
- Cevizci, A. (2008). *Aydınlanma Felsefesi Tarihi*. Bursa: Asa Kitabevi.
- Durkheim, É, Gouldner, A. W., Sattler, C., & Mauss, M. (2010). *Socialism and Saint Simon*. Routledge.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=289934>

- Eagleton, T. (1991). *Ideology: An Introduction*. London ; New York: Verso.
- Elster, J. (1986). *An Introduction to Karl Marx*. Cambridge University Press.
- Ergil, D. (2012). *Toplum ve İnsan: Toplumbilimin Temelleri*. İstanbul: Hayat Akademi.
- Er, K. (2015). Üretim İlişkileri Temelinde Modernizm ve Post-Modernizmin Azgelişmiş Ülkeler Üzerine Etkileri. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16 (3), 413. <https://doi.org/10.16953/deusbed.39137>
- Ferris, K., & Stein, J. (2018). *The Real World: An Introduction to Sociology*. (Sixth edition). W.W. Norton.
- Giddens, A. (2012). *Sosyoloji. (1. Baskı)*, Çev. (Grup), İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Gulbenkian Komisyonu Raporu. (2003). *Sosyal Bilimleri Açın: Sosyal Bilimlerin Yeniden Yapılanması Üzerine Rapor. (4. Baskı)*, (Ş. Tekeli, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Göle, N. (2008). *Mühendisler ve İdeoloji: Öncü Devrimcilerden Yenilikçi Seçkinler. (4. Baskı)*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Habermas, J. (2000). *Kamusal Yaşamın Yapısal Dönüşümü*. (T. Bora ve M. Sancar, Çev.), (3. Baskı), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Hegel, G. W. F. (2018). *Georg Wilhelm Friedrich Hegel: The Phenomenology of Spirit*. (T. Pinkard & M. Baur, Ed.; 1. bs). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781139050494>
- Haviland, W. A. Prins, H. E., Walrath, D., McBride B., (2008). *Kültürel Antropoloji. (D. İnan, Çev.)* Erguvan Sarıoğlu, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Kongar, Emre. (2010). *Toplumsal Değişme Kuramları ve Türkiye Gerçeği. (14. Baskı)*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Manisalı, Erol. (2009). *Dünya'da ve Türkiye'de Büyük Sermaye*. İstanbul: Bilgi Yayınları.
- Mills, C. W. (2000). *The Sociological Imagination*. New York: Oxford University Press.
- Macionis, J. J. (2018). *Sociology. (Sixteenth Edition, Global Edition)*. Pearson.
- Musso, P. (2017). *Religion and Political Economy in Saint-Simon. The European Journal of The History of Economic Thought*, 24 (4), 809-827. <https://doi.org/10.1080/09672567.2017.1332666>
- Neuman, W. L. (2007). *Basics of Social Research Qualitative and Quantitative Approaches (2. bs)*. Pearson

Education, Inc'.

Özerkmen, N. (2007). *Toplumsal Sorunlara Sosyolojik Bakışlar*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım.

Özkalp, E. (2011). *Sosyolojiye Giriş*. Bursa: Ekin Kitabevi Yayınları.

Özkalp, E. (2004). *Davranış Bilimlerine Giriş*. (3.Baskı), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Popper, K. R. (1971). *The Open Society and Its Enemies*. (5. ed., 1. paperback print). Princeton Univ. Press.

Smart, B., & Ritzer, G. (Ed.). (2001). *Handbook of Social Theory*. London: SAGE Publications Ltd.

Stremlin, B. (2007). *Otoritenin Kuruluşu: Modern Dünyada Bilimin Yükselişi*.

Tischler, H. L. (2011). *Introduction to Sociology*. (10th ed). Wadsworth, Cengage Learning.

Tokalak, İ. (2016). *Küresel Sömürü*. İstanbul: Ataç Yayınevi.


Turner, B. S. (1999). *Classical sociology*. London, SAGE Publications.


Wallerstein, I. (2007). *Modern Dünya Sistemi I*. İstanbul: Yarı Yayınılık.

Yolcuoğlu, İ. G. (2013). *Toplumsal İşsizlik*. İstanbul: Nar Yayınevi.

Yolcuoğlu, İ. G. (2019). *Sosyal Hizmet / Sosyal Çalışma Bilim ve Mesleğine Giriş*. (4. bs). İstanbul: Nar Yayınevi.

İletişimin Dijitalleşmesi: Pandemi (COVID-19) ve Enformasyon Teknolojileri

Nurat KARA, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Enformatik Anabilim Dalı, Doktora Öğrencisi, nkara@mku.edu.tr,  0000-0001-9753-1593

Mehmet KARANFİLOĞLU, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, Dr. Arş. Gör., mehmetktr@mku.edu.tr,  0000-0002-4895-4220

ÖZ

Dünyada bilginin üretimi ve tüketimi konusunda tartışmalar artarak ileri bir noktaya doğru gitmektedir. Bilginin üretiminde kullanılan enformasyon teknolojileri de gün be gün daha çok gelişmekte ve çeşitlenmektedir. Enformasyon teknolojileri günümüz yaşam koşullarının oluşmasında önemli bir role sahiptir. Bu teknolojilerin giderek yaygınlaşması pek çok işin ve yaşamsal sürecin iyileşmesine yardımcı olmaktadır. Bu sayede birçok iş sürecinin hız, zaman ve mekansal bağlamda daha iyiye doğru gittiği görülmektedir. Öte yandan yeni tip koronavirüs (COVID-19) Çin'den tüm dünyaya yayılarak küresel çapta bir pandemiye dönüşmüştür. Aralık ayından günümüze halen devam etmekte olan pandemi süreci pek çok olumsuz durumu da beraberinde getirmiştir. İlk vakanın ortaya çıktığı Çin'de ise vaka artış hızı durma noktasına gelmiş, normalleşme sürecine girilmiş ve bu süreç devam etmektedir. Çin'de bu durumun yaşanmasında kuşkusuz ki enformasyon teknolojilerinin katkısı yadsınamaz bir gerçektir. Telefon uygulamaları, 5G teknolojisi, bulut bilişim, algoritmalar, yapay zeka, büyük veri, nesnelerin interneti gibi teknolojiler pandemi sürecinde sıkça kullanılan enformasyon teknolojileri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma ile Çin örneğinde bu durumun incelemesi yapılarak enformasyon teknolojilerinin pandemi sürecindeki önemi yapılan literatür ve çeşitli kaynak taraması ile ortaya konmaya çalışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler : Koronavirüs, Pandemi, Enformasyon Teknolojileri, Dijitalleşme, COVID-19

Digitalization of Communication: The Pandemic (COVID-19) and Information Technologies

ABSTRACT

Discussions about the production and consumption of information in the world are increasingly advancing. Information technologies used in the production of knowledge are also developing and diversifying day by day. Information technologies play a crucial role in the formation of today's living conditions. The widespread use of these technologies is helping many businesses and life processes improve. In this way, many business processes are getting better in terms of speed, time, and spatial. On the other hand, the new type of coronavirus (COVID-19) has spread from China to the whole world and has turned into a global pandemic. The pandemic process, which has been continuing since December, has brought many negative situations

with it. In China, where the first case occurred, the rate of increase in cases came to a halt, and the normalization process continues. Undoubtedly, the contribution of information technologies to experiencing this situation in China is an undeniable fact. Technologies such as phone applications, 5G technology, cloud computing, algorithms, artificial intelligence, big data, and the internet of things appear as information technology opportunities that are frequently used in the pandemic process. In this study, we examined the importance of information technologies in the pandemic through the literature and other sources by analyzing the case of China.

Keywords : Coronavirus, Pandemic, Information Technologies, Digitalization, COVID-19
GİRİŞ

Enformasyon teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte dünya sürekli bir değişim ve gelişimin içerisinde hızla yeni koşullara doğru ilerlemektedir. Bir yandan teknolojilerin sayısındaki artışla, her gün pek çok yeni yetenekteki teknolojinin hayatımıza girmesi işlerimizi kolaylaştırırken diğer yandan yaşanan doğal afetler, salgın hastalıklar gibi olumsuz sonuçları olan olaylar da kitleleri kötü yönde etkileyebilmektedir. 2019'un son aylarında ortaya çıkan ve hızla dünya çapında yayılım gösteren yeni tür koronavirüs (COVID-19) pandemisi de tüm insanlığı olumsuz yönde etkilemiş ve etkilemeye de devam etmektedir.

Bu olumsuz koşullarda pek çok yönden kısıtlanarak yaşamak zorunda kalan bireyler, geçmişteki alışkanlıklarını değiştirmek ve “yeni normal” denilen yeni davranış biçimlerini benimsemek zorunda kalmıştır. Örneğin; merhabalaşmak için yapılan toklalaşma eylemi, fiziksel temas gerektirdiğinden ve virusün birinden diğerine aktarımına neden olduğundan yerini değişik şekillerde temas içermeyen merhabalaşmalara bırakmıştır. Yalnızca, doğrudan bir şekilde, insandan insana bulaşmayan temas edilen yüzeyler aracılığı ile de bulaşabilen covid-19 virüsü, temizliğe ve temizlik malzemelerine olan ilgiyi de artırmıştır. Bireylerin fiziksel olarak marketlerden alışveriş yapmak yerine internet üzerinden yüzde 171 oranında daha fazla satın alma davranışı gerçekleştirdiği, kişisel bakım için yüzde 171 ve ev bakım ürünleri için de yüzde 162 oranında daha fazla ürün satın aldıkları ortaya çıkmıştır (Kışın, 2020).

Alışkanlıkların değişmek zorunda kaldığı bir dönem olarak karşımıza çıkan COVID-19 pandemi süreci bireyleri her alanda daha çok dikkatli olmak konusunda zorlamaktadır. Eski alışkanlıkları daha farklı şekillerde gerçekleştirmek zorunda kaldığımız bu süreçte enformasyon teknolojilerinin sunmuş olduğu yeni olanaklar tüm süreçleri hiç olmadığı kadar hızlı bir şekilde dijitalleştirebilmemize olanak tanımaktadır. Fiziksel olarak temas içinde olmadan cep telefonları, bilgisayarlar ve tabletleri kullanarak internet üzerinden tüm enformasyon süreçleri hız kesmeksizin devam edebilmektedir. Bazı görüşlere göre pandemi ile birlikte dijitalleşme sürecinin hız kazandığı düşünülmektedir (Süleymanlı, 2020).

Buradan hareketle, bu çalışma enformasyon teknolojilerinin getirdiği olanakların iletişimsel süreçleri nasıl dönüştürdüğünü COVID-19 bağlamında irdelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda çalışmada, COVID-19 pandemi sürecinde iletişimin enformasyon teknolojilerinden nasıl ve ne yönde etkilendiği kaynak ve literatür taramasıyla ortaya konmaya çalışılmıştır.

1. Kaynak Araştırması

1.1. Enformasyon Teknolojileri

Teknolojinin gelişimi kendini enformasyonun dört aşaması; enformasyonun elde edilmesi, saklanması, işlenmesi ve aktarılması üzerinden mesafe, hız, miktar ve güvenilirlik şeklinde göstermektedir (Akıncı-Vural, 2005, s. 126). Gelişim arttıkça enformasyonun hızı, miktarı ve güvenilirliği artmaktadır. Ayrıca bu teknolojilerdeki gelişim iki nokta arasındaki mesafeyi de önemli ölçüde kısaltmaktadır. Kablolulu bir şekilde sağlanan iletişimden kablosuz olanaklara doğru geçtiğimiz bir dönemde veri aktarım hızındaki mesafenin önemsizliği bizi her an her yerde olabilme konusunda daha da yetenekli hale getirmektedir. Dolayısıyla enformasyon kavramı teknolojik imkanların artmasıyla birlikte daha da önemli hale gelmektedir diyebiliriz.

Enformasyon kavramı veri ve bilgi kavramları ile doğrudan ilişkilidir. Bu ilişkiyi anlamak üzere bu kavramlara ve anlam ayrımlarına bakmak gerekmektedir. Literatürde bu kavramların anlam kargaşası yaratacak şekilde birbirini yerine -özellikle bilgi ve enformasyon kavramlarının- kullanıldığına dair görüşler bulunmaktadır (İpe, 2003). Bu kavramların arasındaki anlam ayrımını belirten yazarlar olduğu gibi (Davenport & Prusak., 2001; Pemberton, 1998), aynı anlama gelecek şekilde kullananlar (Stewart, 1997) da bulunmaktadır. Veri, enformasyon ve bilgi kavramlarına genel olarak bakacak olursak veri; nesnelere, durumları ve özellikleri resmeden unsurları içerir (Ackoff, 1996). Verilerin işlenmesi; özetlenmesi, düzenlenmesi gibi işlemler onu enformasyona dönüştürmektedir (Kalseth & Cummings, 2001). Enformasyon, verinin işlenmesi ve aktarılması olarak da ele alınabilmektedir (Ural, 2012, s. 537). Başka bir görüşe göre de anlam kazanmış veya yüklenmiş veri şeklinde tanımlanmaktadır (Yalçın, 2017, s. 95; Dervişoğlu, 2004). Bilgi ise enformasyona dönüşmüş verilerin insan zihnindeki yansımasıdır. Gelen enformasyonun beyin tarafından algılanarak işlenmesi bilgi olmaktadır (Akgün & Keskin, 2003, s. 176).

Enformasyon teknolojileri (Information Technologies) denildiğinde akla donanım, yazılım ve ağlardan oluşan teknolojiler gelmektedir. Bu teknolojiler fiziksel olabildikleri gibi fiziksel olmayan olanaklardan da oluşmaktadır (Acar, 2008, s. 54-55). Fiziksel olan teknolojiler; bilgisayarlar, çevre birimleri, telekomünikasyon sistemleri, yazıcılar iken fiziksel olmayan teknolojiler de; siber güvenlik programları, bulut sistem arayüzleri, akıllı telefon uygulamaları gibi daha yazılımsal ürünlerden oluşmaktadır. Bu teknolojiler dünya çapında pek çok farklı sektörde kullanılmakta; iletişimin ve haberleşmenin yeni "temel" araçları arasında yer alabilecek derecede büyük bir öneme sahip olmaktadır.

1.2. Enformasyon Teknolojilerinin COVID-19 Pandemi Sürecindeki Önemi

İlk olarak Çin Halk Cumhuriyeti'nin (Kısaca: Çin) Vuhan Eyaleti'nde 2019'un sonlarında görülmeye başlanan yeni tip koronavirüs vakaları 13 Ocak 2020'de resmi olarak tanımlanmıştır. Bir grup hasta üzerinde yapılan araştırmalar sonucunda hastaların solunum yolu belirtileri (ateş, nefes darlığı, ishal, öksürük...) gösterdikleri tespit edilmiştir (Sağlık-Bakanlığı, 2020). Koronavirüs; deve, kedi, yarası gibi hayvanlarda bulunabilen virüslere aittir. Hayvandan insana bulaşabilmekte ve daha sonra insandan insana bulaşabilen daha önce de örnekleri bulunan büyük bir virüs ailesidir. Bilinen bazı türleri arasında MERS-CoV, SARS-CoV ve 2019-nCoV sayılabilmektedir (Türk-Eczacıları-Birliği, 2020).

Kısa sürede dünya çapında yayılım gösteren COVID-19, ülkemizde de ilk vakalarını resmi sonuçlara göre 10 Mart 2020'de göstermeye başlamış (AA, 2020) ve yine kısa sürede tüm ülkeye yayılmıştır. Bunun bir sonucu olarak ülke geneli pek çok sektör çalışmaya ara vermek durumunda kalmış ve belirli sürelerle sokağa çıkma yasağı konularak tüm ülkede fiziksel ulaşım ve etkileşim durma noktasına gelmiştir. Ancak sürecin belirsiz oluşu, tedavi ve/veya önlem amaçlı bir aşının henüz geliştirilememiş olması gibi nedenlerle pek çok sektörde uzaktan, dijital yöntemlerle süreç atlatılmaya çalışılmıştır. Enformasyon teknolojilerinin çeşitlenmesi ve gelişmesi sayesinde zaten başlamış olan dijital dönüşüm pandemi süreci ile birlikte ivme kazanarak (Develi, 2020) daha çok "uzaktan/evden" diye başlıklandırılan iş yapış süreçleri yaygınlaşmıştır. Bu noktada enformasyon teknolojilerinin sunduğu olanaklar ön plana çıkmaktadır. Benzer şekilde yaşanan önceki salgın hastalıklarda enformasyon teknolojilerindeki sınırlılıklar salgınla başatma durumunu daha güç hale getirmiştir. 1918 ile 1920 arasında yaşanan İspanyol Gribi salgını da o dönemki dünya nüfusunun üçte birini hasta etmiş ve tahminen 20-50 milyon insanın ölümüne sebebiyet vermiştir (Duarte, 2020). Kuşkusuz bu neticede o dönemki sosyo-ekonomik koşullar, politik olaylar, tıbbi imkanlar gibi unsurlar da etkili olmuştur. Bununla birlikte enformasyon teknolojilerinde gelişmişlik seviyesi ve dönemsel imkanlar da salgının algnlanması, bilinmesi ve önlemlerin uygulanabilmesinde etkili olmuştur. Günümüzdeki olanaklar sayesinde Çin'de tespit edilen ilk vakaların haberi ilk andan itibaren tüm dünyaya yayılmış, ülkeler çeşitli önlemleri bu sayede alabilmiştir. Çin'deki ilk vakanın tespiti de yine enformasyon teknolojilerinin katkısıyla gündeme gelebilmiştir. Çin'in Vuhan şehrinde çalışan Dr. Li Wenliang'ın aynı şikayetleri paylaşan bir kaç hastasındaki durumu Çin'in Whatsapp'ı denilebilecek telefon mesajlaşma uygulaması olan WeChat üzerinden arkadaş grubuyla paylaşmasıyla durum ortaya çıkmış, medyaya yansımıştır (AA, 2020).

Özellikle sosyal medya üzerinden yapılan paylaşımların anında viral bir şekilde yayılması virüs ile ilgili pek çok bilginin herkesçe öğrenilmesine olanak sağlamıştır. Aynı zamanda, özellikle sosyal medya üzerinde, COVID-19 ile ilgili yalan bilgilerin de üretilmesi ve yayılması da gerçekleşmiştir (Aydın, 2020, s. 77). Pek çok yalan bilginin salgının neden olduğu panik ve

belirsizlik durumu sebebiyle sorgulanmadan paylaşılabildiđi görülmüştür (Aydın, 2020, s. 77). Ancak, yine enformasyon teknolojilerinin sunduđu diđer imkanlarla birlikte bu bilgilerin teyit edilmesi ve/veya dođrulanması da mümkün olabilmektedir. Böylece yanlış bilgilerin dođru bilgilerle yer deđiřtirerek benzer řekilde yayılması da mümkün olabilmektedir.

Enformasyon teknolojilerinin pandemi sürecinde faydalı ve yaratıcı çözüm üretme, özellikle bulařma riskinin azaltılması, yayılma hızının önlenmesi noktasında da birçok faydası bulunmaktadır. Pandemi sürecinde iletişim imkanlarının hiç olmadığı kadar artması devletlerin yayılımın azaltılması çabasında önemli katkıları beraberinde getirmiřtir. Örneđin; ülkemizde Sağlık Bakanlığı'nın resmi web sitesi üzerinde COVID-19 ile ilgili olarak pek çok rapor, brořür, kayıt, afiř gibi bilgilendirici materyaller hazırlanmış, kamu ve özel sektörün kullanımına sunulmuřtur. Yalnızca birkaç adımda internet üzerinden ve yazıcı (printer) aracılıđı ile bu bilgileri edinmek ve kurum içinde uygulamak kolayca mümkün olabilmektedir.

Öte yandan enformasyon teknolojileri sayesinde tahminleme yapabilmek, karar alma noktasında bu teknolojileri kullanmak da pandemi sürecinde çok önemli hale gelmiřtir. Tahminleme programları, yapay zeka, büyük veri (big data) analizleri ile önceden COVID-19'un yayılımı ile ilgili toplamda kaç kiřinin hastalanabileceđi, ölebileceđi, ne kadar tıbbi malzeme gerekebileceđi gibi soruların cevapları alınabilmekte ve bu sayede önlemlerin alınabilmesi, tedarik noktasında nelerin gerekebileceđinin önceden öğrenilmesi olanaklı hale gelmektedir.



Şekil 1. T.C. Sağlık Bakanı Dr. Fahrettin Koca Twitter Hesabı Paylaşımı



Şekil 2. “Hayat Eve Sığar-HES” Uygulaması

Ülkemizde buna yönelik olarak Sağlık Bakanlığı tarafından, bizzat T.C. Sağlık Bakanı Dr. Fahrettin Koca'nın twitter hesabı üzerinden günlük olarak vakalara yönelik bilgiler paylaşılmaktadır (bkz. Şekil 1). Aynı zamanda Koca'nın bu hesap üzerinden uyarıcı, önleyici ve diğer dikkat çekici mesajlarını gün içinde paylaşarak virüsün yayılmasını önlemeye yönelik iletilerini paylaştığı da görülmektedir. Öte yandan yine Sağlık Bakanlığı tarafından oluşturulan Hayat Eve Sığar (HES) uygulamasını cep telefonları üzerinden indirmek ve uygulama üzerinden ihbarda bulunmak, HES kodu almak ve kod sorgulamak, bulunulan alanın güvenli olup olmadığının sorgulanması ve sağlık durumunu online olarak kontrol etmek mümkündür. Hesap hem kişisel hem de yakınları kontrol altında tutabilecek özelliklere sahip olmakla birlikte ülke geneli ve şehir merkezli yoğunluk haritaları da barındırmaktadır (bk. Şekil 2). Tüm bu çalışmaların enformasyon teknolojilerinin sağladığı olanaklarla yapıldığı düşünüldüğünde, COVID-19 pandemisi sürecinde enformasyon teknolojilerinin ne denli önemli bir konumda olduğu anlaşılmaktadır.

2. COVID-19 Pandemi ile Savaşmada Enformasyon Teknolojilerinin Kullanımına Yönelik Bulgular: Çin Örneği

Aralık ayında Çin'de ilk vakaların görülmeye başlandığı ilk günden bu yana küresel çapta pek çok kurum (Dünya Sağlık Örgütü, Dünya Ekonomi Forumu, Türkiye Sağlık Bakanlığı, Deloitte...) yeni tip koronavirüs ile ilgili olarak araştırma yapmış ve çarpıcı verileri ortaya koymuştur. İlk veriler çeşitli ülkelerde ve bölgelerde görülen toplam onaylanmış vaka ve ölen kişi sayılarına yönelik olarak gerçekleşmiştir. Dünya Sağlık Örgütü'ne göre 28 Ağustos 2020 itibarıyla dünya genelinde 281.581 kişi yeni vaka, 24.299.923 kişi onaylanmış vaka, 827.730 adet ölüm gerçekleşmiştir (WHO, 2020).

Tablo 1. Bölgelere Göre Vaka-Ölüm Sayıları Dağılımı (Mart-Ağustos 2020) (WHO, 2020)

Bölge	Onaylanmış Vaka Sayısı	Vefat Sayısı
Amerika (Güney-Kuzey)	12.869.643	454.818
Avrupa	4.139.141	218.461
Güney-Doğu Asya	3.905.060	73.097
Doğu Akdeniz	1.878.490	49.883
Afrika	1.029.787	21.151
Batı Pasifik	477.061	10.307
Toplam	24.299.182	827.717

Tablo 1’de görülebileceği üzere dünya üzerinde 24 milyon civarında onaylanmış vaka, 800 bin civarında ise COVID-19 kaynaklı ölüm kaydı bulunmaktadır. İlk vakanın ortaya çıktığı Çin’e bakıldığında ise 85 bin civarında toplam vaka sayısı, 4 bin 600 civarında da ölüm kaydı, 80 bin civarında ise iyileşen kaydı bulunmaktadır (Worldometer, 2020). Ülkemizde ise 265 bin 500 civarı vaka, 6 bin 200 civarı ölüm kaydı, 241 bin 800 civarı da iyileşen kaydı bulunmaktadır (Worldometer, 2020). Bu kayıtlara bakıldığında yine enformasyon teknolojilerinin sunduğu imkanların yardımı ile bu veriler toplanabilmektedir. Çeşitli yöntemlerin ve cihazların yardımı ile yapılan koronavirüs testi sonuçları ilgili kurum ve kuruluşlarla internet üzerinden paylaşmakta ve toplanan verilerle bu analizler yapılabilmektedir.

Diğer taraftan sağlık alanında yapılan çalışmalar, sosyal mesafe, izolasyon, kısıtlama çalışmaları gibi uygulamalarla birlikte COVID-19 ile savaşmada büyük veri, nesnelerin interneti, yapay zeka, bulut bilişim, siber fiziksel sistemler, artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin kullanıldığı bilinmektedir. Bu teknolojilerin yardımı ile gerçekleştirilen pek çok proje hız, zaman ve mekan bağlamında muazzam ölçüde gerçekleştirebilmeyi sağlamaktadır. (anlamadım) Çin merkezi televizyonundan alınan habere göre, COVID-19 ile mücadele için Pekin’de yapılmak istenen bin yataklı hastane projesi (Huoshenshan Hastanesi) bu teknolojilerin de yardımıyla on günde tamamlanabilmiştir (AA, 2020).

Buradan hareketle Çin’de COVID-19’le mücadelede kullanılan teknolojilere bakmakta fayda vardır. Yapılan kaynak taramasına yönelik sonuçlar aşağıda paylaşılacaktır. Bu bulgulara göre kullanılan teknolojiler şu şekilde sıralanabilmektedir (Deloitte-Türkiye, 2020):

- Algoritmalar,
- Blockchain,
- Endüstri 4.0,
- Bulut Bilişim,
- Akıllı Ses Tarama Sistemi,
- Akıllı Görüntü Okuma Sistemi,
- 5G Teknolojisi,
- 5G Devriye Robotları,
- Drone Teknolojisi,
- Akıllı Uygulamalar,
- Uzaktan Eğitim/Çalışma.

Deloitte Türkiye’nin hazırladığı raporda yer alan bilgilere göre Çin’de kullanılan bu teknolojilerin COVID-19’le mücadelede faydası oldukça etkili olduğu görülmektedir. Çünkü bu sayede Çin’de hızla artan vakalarda artış neredeyse durma noktasına gelebilmiştir (AA, 2020). Elbette ki bu durumda Çin’de uygulanan sıkıyönetimin de oldukça büyük bir etkisi olduğu yadsınamaz ancak sıkıyönetim kararının alınmasına neden olan durumu analiz

edebilmeyi de sağlayan yine enformasyon teknolojileri olarak karşımıza çıkmaktadır (Deloitte-Türkiye, 2020):

- **Algoritmalar:** Çin’de kullanılan algoritmaların koronavirüsün (n-CoV 19) RNA ikincil yapısını tahmin etmeyi çok hızlı hale getirdiği ve pozitif olduğu düşünülen vakaların genetik analizinin yapılmasında ve virüsün mutasyonlarını doğru olarak tespit etmede kullanıldığı,
- **Blockchain:** Lianfei Technology, ilk blockchain salgın izleme platformu ile Çin’in her yerinden verilerin gerçek zamanlı takip edilmesini ve verilen bilgilerin açık, şeffaf ve izlenebilir olması ile birlikte yanlış bilgilerin minimize edilmesini sağladığı,
- **Bulut Bilişim:** Alibaba Cloud tarafından The Jack Ma Vakfı ile ortaklaşa geliştirilen COVID19’la Mücadele için Global MediXchange (GMCC) programıyla bulut bilişim teknolojisini kullanarak pandemi ile ilgili deneyimlerin diğer tıbbi ekiplerle paylaşılmasının sağlandığı,
- **Akıllı Ses Tarama Sistemi:** 3 bin adet yapay zeka robotu ile gerçekleştirilen akıllı ses taraması sayesinde 580 bin adet ses taraması ve bin 600’den fazla şüpheli vakayı tespitinin sağlandığı,
- **Akıllı Görüntü Okuma Sistemi:** Radyologların yetersiz kalması durumunda kullanılan bin 500’ün üzerinde sağlık kuruluşunda 5 bin civarında hastanın görüntülerinin okunarak yorumlamasının sağlandığı,
- **5G Teknolojisi:** 5G teknolojisinin kullanılarak hastalar ile uzaktan görüşmelerin sağlandığı ve Pekin’de yapılan Huoshenshan Hastanesinin şantiye görüntülerinin 24 saat boyunca tüm dünya ile paylaşılmasının sağlandığı,
- **5G Devriye Robotları:** Guangzhou Gosuncn Robotics tarafından geliştirilen 5G devriye robotları ile vücut sıcaklıklarının temas olmadan ölçülebilmesinin sağlandığı,
- **Drone Teknolojisi:** Vatandaşların bu drone’lar aracılığı ile maske konusunda uyarılmasının sağlandığı,
- **Akıllı Uygulamalar:** Takip haritalarının hazırlanmasının, yayılmanın önlenmesinde WeChat ve Alipay uygulamalarının kullanılarak sağlandığı,
- **Uzaktan Eğitim/Çalışma:** 300 katılımcıya kadar Tencent Meeting ve WeChat Work uygulamasıyla sesli ve görüntülü konferansların yapılmasının ve “Çevrimiçi Sınıf” uygulamaları ile öğrencilerin uzaktan erişim ile ders yapabilmemesinin sağlandığı iletilmektedir.

SONUÇ

COVID-19 pandemisi tüm dünyayı derinden etkilerken olayın ilk başladığı yer olan Çin’de normalleşme süreci devam etmektedir. Henüz ikinci bir dalğanın yaşanıp yaşanmayacağı, tedavi ve/veya aşının bulunup bulunmayacağı kesinleşmiş değildir. Dolayısıyla hem Çin hem de küresel olarak diğer ülkelerde pandemi ile mücadele devam etmektedir. Bu süreçte zaten devam etmekte olan dijitalleşme süreci de fiziksel olarak bir araya gelmenin mümkün

olmadığı günlerde daha zorunlu hale gelmiş ve hız kazanarak pek çok yatırımın yapılmasını gerektirmiştir. Dijitalleşme denince enformasyon teknolojilerinin kullanımı konusu karşımıza çıkmaktadır. Enformasyon teknolojileri bilginin elde edilmesinde insanlık tarihinde çok uzun zamandır kullanılmaktadır. Ancak hiçbir dönem bugünkü kadar büyük bir miktarda bu teknolojiler çeşitlenmemiş ve gelişmemiştir. Enformasyon teknolojileri alanında yaşanan gelişmeler hayatlarımızı büyük ölçüde kolaylaştırırken pek çok iş sürecini de hız, zaman ve mekan bağlamında olumlu yönde etkileyebilmektedir. Dolayısıyla özellikle pandemi sürecini yaşadığımız bugünlerde daha çok ihtiyaç duyulan şeyin enformasyon teknolojileri olması kaçınılmaz olmaktadır.

Enformasyon teknolojileri pandemi ile savaşta dünya genelinde ve ülkemizde çokça kullanılmaktadır. Özellikle Çin özelinde sahip olunan teknolojiler bir araya getirilerek pandemi ile mücadelede aktif bir rol oynaması sağlanmıştır. Yapay zeka ile algoritmaların tahminleme aracı olarak kullanılarak analizlerin yapılması, 5G teknolojisinin kullanılarak doktor-hasta, doktor-doktor gibi sağlık iletişiminde önemli rol üstlenen bireylerin etkileşimde olmasının sağlanması, vücut ısılarının robotlar aracılığı ile taranarak saptanması, akıllı uygulamalarla takip haritalarının oluşturulması ve uzaktan erişimin sağlanarak çalışma ve eğitim hayatının sürdürülmesi gibi çabaların tümü COVID-19 ile mücadelede enformasyon teknolojilerinin Çin’de etkili bir şekilde kullanıldığını ve büyük öneme sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Çin’de kat edilen ilerleme diğer ülkelerin de dikkatini çekerek benzer uygulamaların kullanıldığı da bilinmektedir.

TEŞEKKÜR

Bu çalışma vesilesi ile tüm sağlık çalışanlarına, pandeminin sona ermesi için çaba sarf etmekte olan tüm emek sahiplerine teşekkürü bir borç biliriz.

KAYNAKÇA

- AA. (2020, Şubat 3). Çin'in koronavirüs nedeniyle 10 günde inşa ettiği hastane açıldı. aa.com.tr: <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/cinin-koronavirus-nedeniyle-10-gunde-insa-ettigi-hastane-acildi/1722658>
- AA. (2020, Mart 11). Sağlık Bakanı Koca Türkiye'de ilk koronavirüs vakasının görüldüğünü açıkladı. AA.com.tr: <https://www.aa.com.tr/tr/koronavirus/saglik-bakani-koca-turkiyede-ilk-koronavirus-vakasinin-gorulduğunu-acikladi/1761466>
- AA. (2020, Mart 5). Salgın Çin'de hız kesti, yüzleşme sırası dünyada. aa.com.tr: <https://www.aa.com.tr/tr/analiz/salgin-cinde-hiz-kesti-yuzlesme-sirasi-dunyada-/1755764>
- Acar, G. (2008). Enformasyon Sistemlerin Stratejik Önemi ve Planlaması. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 53-75.
- Ackoff, R. L. (1996, Ağustos 10). On Learning and Systems That Facilitate It. *CQM Journal*, 5(2). Center for Quality of Management Journal: <https://web.archive.org/web/20070814015549/http://cqmextra.cqm.org/cqmjournal.nsf/reprints/rp07300>
- Akgün, A. E., & Keskin, H. (2003). Sosyal Bir Etkileşim Aracı Olarak Bilgi Yönetimi ve Bilgi Yönetimi Süreci. *Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 1, 175-188.
- Akıncı-Vural, B. (2005). Enformasyon İletişim Teknolojileri: Gelişimi, Doğası ve Ahlaki Konular. *Yeni Düşünceler*, 1(1), 125-136.
- Alba, E., Dorronsoro, B., (2005). The Exploration/Exploitation Tradeoff in Dynamic Cellular Genetic Algorithms. *IEEE, Transactions on Evolutionary Computation*, 9, 26-142.
- Altınel, İ.K., Öncan, T., (2005). A New Enhancement of the Clarke and Wright Savings Heuristic for the Capacitated Vehicle Routing Problem. *Journal of the Operational Research Society*, 56 (8), 954-961.
- Aydın, A. F. (2020). Post-Truth Dönemde Sosyal Medyada Dezenformasyon: Covid-19 (Yeni Koronavirüs) Pandemi Süreci. *Asya Studies-Academic Social Studies/Akademik Sosyal Araştırmalar*, 4(12), 76-90.
- Davenport, T. H., & Prusak., L. (2001). *İş Dünyasında Bilgi Yönetimi: Kuruluşlar Ellerindeki Bilgiyi Nasıl Yönetirler*. (G. Günay, Çev.) İstanbul: Rota Yayınları.
- Deloitte-Türkiye. (2020). Yeni Nesil Teknolojilerin COVID-19 Mücadelesindeki Önemi-Ülke Örnekleri. Deloitte Touche Tohmatsu Limited-Türkiye. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/tr/Documents/consulting/yeni-nesil-teknolojilerin-covid-19-mucadelesindeki-onemi.pdf>


- Dervişoğlu, H. (2004). *Stratejik Bilgi Yönetimi*. İstanbul: Dışbank Yayınları.
- Develi, H. (2020, Temmuz 16). Yeni normalde dijitalleşme süreci. *dunya.com*: <https://www.dunya.com/kose-yazisi/yeni-normalde-dijitallesme-sureci/475258>
- Duarte, F. (2020, Nisan 29). İspanyol Gribi: 50 milyon insanı öldüren salgın bittiğinde dünya ne haldeydi? *bbc.com/turkce*: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52473039>
- Goldberg, D., (1989). *Genetic Algorithms in Search, Optimization and Machine Learning*. Reading, Boston: MA: Addison-Wesley Professional.
- Hinton, T.G., (2010). *The Vehicle Routing Problem including a range of Novel Techniques for its Solution*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Bristol Üniversitesi, İngiltere.
- Jaszkiewicz, A., Ishibuchi, H., Zhang, Q., (2012). *Multiobjective Memetic Algorithms*. F. Neri, C. Cotta, P. Moscato (Edt.), *Handbook of Memetic Algorithms*, içinde (s. 201-217). Berlin: Springer-Verlag, Berlin Heidelberg.
- İpe, M. (2003). Knowledge Sharing in Organizations: A Conceptual Framework. *Human Research Development Review*, 2(4), 337-359.
- Kalseth, K., & Cummings, S. (2001). Knowledge Management: Development Strategy or Business Strategy? *Information Development*, 17(3), 163-172.
- Kişin, B. (2020, Mayıs 7). Koronavirüs sonrası tüketimde hangi trendler bizleri bekliyor? *marketingturkiye.com.tr*: <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/koronavirus-sonrasi-tuketimde-hangi-trendler-bizleri-bekliyor/>
- Pemberton, M. J. (1998). Knowledge Management (KM) and The Epistemic Tradition. *Records Management Quarterly*, 32(3), 58-62.
- Sağlık-Bakanlığı. (2020, Ağustos 20). COVID-19 (Yeni Koronavirüs Hastalığı) Nedir? *covid19bilgi.saglik.gov.tr*: <https://covid19bilgi.saglik.gov.tr/tr/covid-19-yeni-koronavirus-hastaligi-nedir.html>
- Stewart, T. A. (1997). *Intellectual Capital: The New Wealth of Organizations*. New York: Doubleday Currency.
- Süleymanlı, E. (2020, Ağustos 10). Pandemi Sonrası Süreçte Alışkanlıklarımız Değişecek. *e-koronafobi*: <https://npistanbul.com/koronavirus/pandemi-sonrasi-surecte-aliskanliklarimiz-degisecek>
- Türk-Eczacıları-Birliği. (2020, Ağustos 20). Koronavirüs Hakkında Bilinmesi Gerekenler. *teb.org.tr*: <https://www.teb.org.tr/uploads/brosur/corona.pdf>
- Ural, Ş. (2012). Enformasyon Kavramı Üzerine. *Türk Kütüphaneciliği*, 26(3), 536-547.
- WHO. (2020, Ağustos 28). WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard. *covid19.who.int*: https://covid19.who.int/?gclid=Cj0KCQjw1qL6BRCmARIsADV9JtafdA8hbTII5Eb8OpnG8XED5HBQh0xh1FHdIYdaLpjZ1T3KMIiq88waAjbsEALw_wcB

Worldometer. (2020, Ağustos 28). World/Countries/China. worldometers.info:
<https://www.worldometers.info/coronavirus/country/china/>

Yalçın, N. (2017). Enformasyon Toplumu Bağlamında Teknolojik Distopya Üzerine Bir Çalışma: Mr. Robot Örneđi. *e-Journal of New Media/Yeni Medya Elektronik Dergi-eJNM*, 1(1), 93-101.

Zhang, H., Liu, B., (2009). A New Genetic Algorithm for Order-Picking of Irregular Warehouse. *International Conference on Environmental Science and Information Application Technology*, 1, 121-124.

COVID-19 Pandemisi Sürecinde Öğretim Elemanlarının Uzaktan Eğitime İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi

Hamiyet SAYAN, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Dr. Öğr. Üyesi, hamiyet.sayan@uskudar.edu.tr,  0000-0001-9782-7829

ÖZ

Bu çalışma; örgün eğitim yapan kurumlarda Covid-19 nedeniyle, ansızın geçiş yapılan uzaktan eğitim uygulamalarının, öğretim elemanı gözüyle değerlendirilmesi amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda İstanbul'daki bir devlet Eğitim Fakültesi ve bir vakıf Sağlık Bilimleri Fakültesinde çalışan ve uzaktan eğitim yöntemiyle ders veren öğretim elemanlarının görüşleri 45 sorudan oluşan bir anket yoluyla toplanmıştır. Çalışmada, öğretim elemanlarının uzaktan eğitim uygulamalarında karşılaştıkları durumları genel anlamda belirleyerek, incelemek ve yeni uygulamalara ışık tutmak istenmektedir. Çalışma tarama modelde desenlenmiş, kesitsel tipte niceliksel olarak planlanan bir çalışmadır. Çalışmada; araştırılan konu hakkında bilgi verecek olan bireylerin ya da durumların seçildiği yöntem olan, amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda öğretim elemanlarından elde edilen bulgular Tablolarda sunulmuş ve yorumlanmıştır. Yapılan çalışmanın özellikle uzaktan eğitime geçmeyi düşünen, yeni geçmiş olan veya zorunlu hallerde uygulamaların etkililiğini artırmayı düşünen öğretim elemanlarına bilgi vereceği, eğitim kurumlarına yol göstereceği, bu konuda yaşanabilecek sıkıntılara yönelik önlemler almalarına katkıda bulunacağı açılarından önemli görülmektedir.

Anahtar Kelimeler : **Uzaktan Eğitim, Çevrimiçi Öğrenme, Öğretim Elemanı, Yükseköğretim**

Assessment of Faculty Members' Views on Distance Education During the COVID-19 Pandemic Process

ABSTRACT

This work is carried out in order to evaluate the distance education applications that were suddenly switched in formal education institutions due to Covid-19 from the eyes of the instructor. For this purpose, the opinions of the lecturers working in a state Education Faculty and a foundation Health Sciences Faculty in Istanbul and teaching by distance education were collected through a questionnaire consisting of 45 questions. In the study, it is aimed to determine and examine the situations faced by the instructors in distance education applications in general terms and to shed light on new applications. The study is a cross-sectional study designed in a scanning model and planned quantitatively. Study: Purposeful sampling method, which is the method by which individuals or situations that will give information about the subject under investigation, are selected was used. As a result of the analyzes made, the findings obtained from the instructors are presented and interpreted in the Tables. The study is considered important in that it will provide information to instructors who are thinking of moving to distance education, who have just passed, or who think to increase the effectiveness of applications in compulsory situations, guide educational institutions, and contribute to taking measures against the problems that may be experienced in this regard.

Keywords : **Distance Education, Online Learning, Instructor, Higher Education**

1. GİRİŞ

Yaşadığımız zamanda bilgi teknolojileri sürekli değişmekte ve gelişmektedir. Bu gelişmeler uzaktan eğitim ile eğitim alanını da etkilemekte ve bir ihtiyaç haline gelmektedir. Aynı zamanda eğitim sorunlarını çözmeye de ülkeler bilişim teknolojilerinden yararlanmaktadırlar. Bilişim teknolojileri sayesinde eğitim sistemlerinde yapısal değişikliklere gidilebilmektedir (İşman, 2011). Nitekim tüm dünyayı etkisi altına alan küresel salgın felaketi nedeniyle uzaktan eğitim Dünyada ve Türkiye’de hayatın her alanına aniden girmiş ve eğitim de dâhil bu sisteme geçilmiştir. Ancak bu geçiş beklenmedik ve ani olduğu için birtakım sorunlara neden olduğu görülmektedir.

Ülkeler için bireylerini eğitmek önemli bir sorundur. Ancak bireylere iyi bir eğitimi sağlamak; iyi plan ve uygulamaları gerektirmektedir. Bu sorun hem sayıca fazla olan bireylere eğitim vermek, hem de verilen eğitimin niteliğinin iyi olmasının sağlanması sorunudur. Bu durum yenileşmeyi gerektirmektedir. Yenileşme hareketleri ise zaman zaman dirençle karşılaşır. Ancak Covid-19 Sürecinde; eğitimdeki sorun aslında direnç gösterilmeyen, ancak hazır da olunmayan bir durumdur. İyi ki de Uzaktan Eğitim daha önceden denenmekte olan bir yol durumundadır. Aksi halde yeni yöntemler üzerinde çalışılması gerekecek ve bu da zaman kaybettirecekti. Şimdi ise sorun, uzaktan eğitimi daha etkili kullanabilme sorunudur.

Eğitimle ilgili tartışma konuları politika, donanım, hizmetin yaygınlaştırılması, sürdürülmesi, öğretmen-öğrenci oranları, bina, araç-gereç ve maliyet gibi konularda yoğunlaşsa da (Kaya, 2004), aslında temel sorunlar eğitim programlarıyla ilgilidir. Programların etkili uygulamaları ise kullanılan teknolojiyle çözülebilir görünmektedir. Türk Eğitim Sistemi’nde gerekli görülen, ancak günümüzde mecbur olunan değişim, uzaktan eğitimi yeniden ele almayı gerektirmektedir. Bu durum hem yenileşme gereğini ele almayı hem de uygulamaların programlara uygunluğunu değerlendirmeyi gerektirmektedir.

Dünyada ve Türkiye’de Uzaktan Eğitim yeni bir uygulama yöntemi değildir. Artan öğrenci sayısı, fırsat eşitliği gibi felsefe ve sorunlara çözüm amaçlı olarak, çeşitli uygulamalar zaten yürütülmekteydi. Ancak, her düzeyde ve her tür programlarda kullanılması zorunluluk haline gelince sorunlar kendiliğinden ortaya çıkmaktadır.

Yeni teknolojiler sağladıkları kolaylıklar ile öğrenme ve öğretim uygulamalarını şekillendirirler. Uzaktan eğitimin bunun en güçlü örneği olduğu söylenebilir.

Uzaktan Eğitim; öğrenen, öğreten ve öğrenme kaynakları arasındaki sınırları ortadan kaldırmaya çalışan, bunu gerçekleştirilebilir için mevcut teknolojileri pragmatist bir yaklaşımla kullanan disiplinler arası bir alandır (Bozkurt, 2017). Başka bir tanımda uzaktan eğitim; en belirgin üç özelliğiyle, bilgi kaynaklarına ulaşmada ve ulaştırmada etkin bir yöntemin izlendiği, teknolojiden en iyi şekilde yararlandırıldığı ve öğrenen ile öğretenin yer ve zaman olarak bağımsız olduğu bir eğitim sistemi olarak tanımlanmaktadır (Gülнар, 2008).

Menchaca ve Bekele (2008) ise, uzaktan eğitimi; posta, telefon, internet gibi araçlar yardımıyla öğrenen ve öğretenin birbirinden uzak olduğu durumlarda öğretim faaliyetlerinin yürütülmesi şeklinde tanımlamaktadırlar. Simonson ve diğerlerine göre uzaktan eğitim, öğrenen ve öğretenin farklı ortamlarda olduğu, birbirleriyle ve kaynaklarla iletişim teknolojileri yoluyla bağlantı kurdukları, kurum bazlı yapılandırılmış formal eğitimidir (2011). Moore ve Kearsley ise uzaktan eğitimi; öğretene ve öğrenenin farklı yerlerde olduğu ve teknoloji ile iletişim kurularak özel bir kurum tarafından planlı bir şekilde tasarlanan öğrenme ve öğretme süreci olarak tanımlamaktadır (Moore ve Kearsley, 2012).

Görüldüğü gibi yer ve zaman sınırlılıklarını ortadan kaldıran uzaktan eğitim, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha fazla tercih edilen bir eğitim sistemi haline gelmekte iken, Covit-19 nedeniyle zorunlu bir yol olmuştur.

Tanımlardan da anlaşılacağı üzere uzaktan eğitim ve teknolojinin birbirinden ayrı düşünülmesi mümkün değildir. Dolayısıyla teknolojideki iyileşmenin uzaktan eğitimin yaygınlaşmasındaki en önemli faktör olduğu da söylenebilir. Hatta uzaktan eğitimde yapılan sınıflamalarda teknolojinin belirleyici bir rolü olduğu görülmektedir. Kullanılan teknolojiler uzaktan eğitimi dönemler halinde incelemeye fırsat vermektedir. Uzaktan Eğitim Alanı incelenince; yaygın olarak kullanılan bilgi ve iletişim teknolojilerinin belirleyici olduğu görülmektedir. Uzaktan Eğitimin tarihsel gelişim sürecine bakıldığında mektupla öğretim ile başladığı, tek yönlü radyo ve televizyon dönemi, çift yönlü radyo ve televizyon dönemi, uydu ve modern teknolojiler dönemi olarak devam ettiği görülmektedir (İşman, 2011).

Bunun yanı sıra günümüz teknolojilerinin eş zamanlı((senkron) ya da eş zamansız (asenkron) öğrenme ağları oluşturmaya olanak tanınması da teknolojinin uzaktan eğitime kattığı önemli bir üstünlük olarak görülebilir (Beldarrain, 2006). Sosyal Ağlar, İçerik Yönetim Sistemleri, Öğrenme Yönetim Sistemleri, Kitleli Açık Çevrimiçi Kurslar (MOOCs) ve daha birçok model ya da platform şeklinde kullanılabilen sistemler bulunmaktadır. Böylece giderek yaygınlaşan uzaktan eğitimi, farklı model ve platformlarda yürütmenin yollarını aramak önemli bir çalışma alanı haline gelmiştir. Yani, uzaktan eğitimde kritik olan, sadece gelişmiş teknolojik olanaklar değil, bu teknolojilerin uygun ve planlı bir şekilde kullanılarak öğretimde kalitenin artırılmasıdır.

Bilişim tabanlı internet teknolojisiyle birlikte, eğitimde başka bir dönem yaşanmaktadır. Yükseköğretimde yer alan öğrencilerin yarısına yakını açık öğretim sisteminde bulunmaktadır. Pek çok öğretim kurumu tarafından uygulanan sistem, artık iyice yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Hatta uzaktan eğitim düşüncesi, kavramsal olarak farklılaşmakta ve uzaktan öğrenme kavramına geçiş yapmaktadır. Artık öğretim merkezli bir anlayış yerini öğrenme merkezli bir anlayışa bırakmakta, yaşam boyu öğrenme gibi kavramı da ortaya çıkarmaktadır. Artık görsel-işitsel öğrenme materyallerinin yanında, bilgisayar ve internet

teknolojilerine dayalı öğrenme içerikleri ve materyalleri ile ortamlarının kullanılmasıyla, çift yönlü iletişim teknolojileriyle öğrenme fırsatları çeşitlenmiş ve zenginleşmiştir.

Uzaktan eğitim, tıp eğitiminden mühendisliğe, öğretmen yetiştirme ve temel bilimlere kadar birçok alanda kullanılmakta iken, günümüzde, tüm dünyada eğitimin her kademesinde ve her alanında zorunlu ve giderek daha etkili kullanıldığı görülebilmektedir (Gürer, 2018).

Uzaktan eğitimi kullanırken yararları ve sınırlılıklarının farkında olmak gerekmektedir. Uzaktan Eğitimin sağladığı olanaklar özetle belirlenirse; üniversitelerde öğretim elemanlarının iş yükünü azaltmak (Uşun, 2006: 19), öğrencilere daha iyi imkânlar sunmak, maliyeti düşürmek, eğitim kalitesini arttırmak ve hatta üniversitelerin tanınırlığını sağlamak için kullanılmaktadır (Bolliger & Wasilik, 2009; Menchaca & Bekele, 2008). Ayrıca, yükseköğretimde öğrenci sayısının çok olması ve öğretim elemanı ve derslik yetersizlikleri; örgün eğitim içinde de uzaktan eğitim uygulamalarını gerekli kılmaktadır (Uşun, 2006, s. 268; Baggaley, 2008). Ancak, zorunlu olan bir durumda kullanılacak bir yol olması en önemli avantajı olarak görülebilir.

Uzaktan Eğitim avantajları yanında, pek çok açıdan sınırlılıklar da getirmektedir. Bu sınırlılıklar da öğrencilerin sosyalleşmesini sınırlandırma, kolay iletişimi sağlayamama, uygulamaya yönelik öğrenmelerdeki engellere sahip olma, kendi kendine öğrenmedeki eksiklikler, altyapı ve iletişim teknolojilerine bağımlı olmadır (Kaya, 2004). Bir diğer önemli dezavantaj ise, kurulum maliyetinin yüksek olmasıdır (Bolliger & Wasilik, 2009; Bakioğlu & Can, 2014: 28). Bolliger & Wasilik (2009), internet destekli uzaktan eğitim uygulamalarında disiplin problemlerinin de yaşanabileceğini belirtmektedir.

Uzaktan Eğitimin kendisi bir öğrenme ortamı değildir, ancak öğretimin dağıtımı ve iletişim açısından kullanılan ortama bağlı bir yöntemdir. Eşzamanlı veya eşzamansız olabilmektedir. Yazılı olabildiği gibi, video, ses, grafik, simülasyonlar ve konferanslar şeklinde de olabilmektedir. Aynı şekilde, sınıf ortamının sahip olduğu olanaklara sahip olsa da araştırmalarda ortaya çıkan en belirgin fark; iletişimde yüz yüze ve eşzamanlı olmayışın getirdiği devam, öğretimin tasarlanması, öğrenci motivasyonu, öğrencinin desteklenmesi, anlık iletişim ve dolaylı iletişim, izolasyon gibi öğrencilerin dile getirdiği duygulardadır. Adından anlaşıldığı gibi uzaktan eğitimde uzaklık vardır; öğretmen ve öğrencinin fiziksel olarak ayrılığı söz konusudur.

Üniversitelerde ya da diğer eğitim kurumlarında teknoloji kullanılması ile ilgili birçok olumlu taraf olmasına rağmen, teknoloji kullanımı ile ilgili birtakım sorular henüz cevaplanmış değildir. Çünkü teknolojinin ürettiği çözümler kadar birçok problemi ortaya çıkardığı da ileri sürülmektedir (Turan, 2002). Birçok eğitimci, uzaktan eğitime katılan öğrencilerin, geleneksel yüz yüze eğitim alan öğrenciler kadar öğrenip öğrenmediklerini sorgulamaktadır (Balta ve Türel, 2013).

Uzaktan eğitimde; çevrimiçi(senkron) öğrenmeye geçildikçe ve öğretmenlerin öğrencileriyle sürekli iletişimi sağlandıkça, öğretim yönteminin içerik kadar önemli olmadığı görüşü ortaya çıkmaktadır (<https://academiccontinuity.yale.edu/calendar/day/2020-04-23>). Day (2015), doğal afetler, şiddet eylemleri ve pandemi tehdidi ile ilgili çalışmasında; sınıf öğretiminin iptali durumunda, ekranda öğretmeni görmeyen öğrenciler üzerinde, sadece bir bilgi dosyasını görmekten farklı duygular yaşattığı sonucuna ulaşmıştır. Day, öğrenme-öğretmenin insani bir durum olduğunu ve makinaların bu yanıyla işe yaramayacağını belirtmektedir. Öğretmen ve öğrencileri kriz döneminde sonuca ulaştırarak unsur insan unsurudur, denilmektedir.

Yine salgın sırasında, yükseköğretimdeki öğrencilerin twitlerinden Prof.George Valetsianos ve Prof. Royce Kimmons; online öğrenme konusundaki ortak görüşleri belirlemeye çalışmışlardır. Onlara göre öğrenciler, sosyal katılımı, öğretmenin var olmasını, desteğini ve ilgisini, uzaktan öğretime alışkın olmalarını ve kendileriyle bağlantı kurmalarını istemektedirler (<https://academiccontinuity.yale.edu/calendar/day/2020-04-23>). Bu nedenle uzaktan eğitim yapan öğretmenlerin ortak alınan kararları izlemeleri, fikir birliğini önemsemeleri gerekmektedir. Sadece yüzyüze eğitimi taklit etmekten kaçınılmalıdır. Öğretmenler kendi deneyimlerinin farkında olmalı, ayrıca profesyonel yardımlar da almalıdırlar. Online teknolojileri kullanırken öğrencileriyle birlikte yeni yollar ve denenmemiş etkinliklerde bulunmaya çalışmalıdırlar. Bu incelemede ulaşılan önemli sonuçlardan biri; bir öğretim uzmanının öğrencileriyle iletişim halinde olması kullandığı yöntemden daha önemli olduğudur.

Ama yapılanlar, uzaktan eğitimin düşünülerek yapılan tasarımları değildir. Artık pek çok öğretmenin şu anda başka seçenek olmasa da derslerini yeni bir sitemle oluşturmak için, önce olmayan zamanlarını kullanmaları ve etkili uygulamaları üretmeleri beklenmektedir. Bu durumda uzaktan eğitimi ilk defa deneyen öğretim elemanları için alandaki uzmanların profesyonel yardımları gerekmektedir.

İçerik konusunda dikkat edilmesi gerekenlerin başında, öncelikle en önemli içeriklerin belirlenip, öğrencilere ulaştırılması gelmektedir. İlerleyen zaman içinde geri kalan kısımların ele alınmasının uygun olacağı belirtilmektedir.

Diğer yandan derslerin tek bir platformda verilmesi ve çeşitli platformlara dağılmaması tavsiye edilmektedir. Yani ya sadece e-posta yolunu kullanmalı ya da gerçek zamanlı senkron uygulamalar gerçekleştirilmelidir. Yeni uygulamaları bir arada kullanmak gerekmemektedir. Öğretmenlerin öğrencileriyle sürekli iletişim halinde olması durumunda, kullanılan teknolojinin çok da önemli olmayabileceği belirtilmektedir. Önemli olan öğrenciler ile devamlı bir iletişim ve doğru seçilmiş bir içeriktir. Ancak burada da öğretmenin çıkıp içeriği okuması yerine, verilen ödevlerin üzerinde durmak, basit yönergeler sunmak ve yeni içeriği hazırlamak daha uygun olacaktır.

Değerlendirme konusunda ise yüz yüze sınavlar yerine, bol zamanda değerlendirilebilecek ödevlere, öğrencilerin hazırlayacakları videolara, ses kayıtlarına ya da başka araçlarla oluşturulacak içeriklerle zenginleştirilmeye ihtiyaç vardır.

Ayrıca öğrencilerden canlı sunumlar veya asenkron sunumlar hazırlamaları veya öğretmenle bire bir sunum yapmaları istenebilecektir. Uygulamalı öğrenme içerikleri için; yine sanal deneyimler araştırılıp çeşitlendirilebilir. Profesyonellerle birebir bağlantılı çalışmak iyi bir yol olabilir. Örneğin; bir eğitim fakültesi öğrencisi alandan bir öğretmeni izleyebilir ve onunla; sanal ortamda öğrencileriyle nasıl çalıştığını birebir olarak deneyimleyebilir. Bir sağlık bilimleri öğrencisi de bir sağlık çalışanıyla bağlantıda olarak deneyimleri paylaşabilir.

Bu çalışma ile kriz durumunda; öğrenmeyi gerçekleştirecek tarafların, öğretim elemanları ve öğrenciler olduğunu düşünerek, onların sürece ilişkin duyguları görüşleri ve deneyimleri belirlenmeye çalışılmaktadır. Çalışmada, uzaktan eğitim uygulamalarının yaygın ve zorunlu olarak gerçekleştirildiği; yükseköğretim kurumlarında, Sağlık Bilimleri Fakülteleri ve Eğitim Fakülteleri gibi uygulamalı alanları içeren kurumlarda çalışan ve uzaktan öğretim yapan öğretim elemanlarının görüşleri incelenip, değerlendirilmek istenmiştir. Çalışma, mecburi ve ani bir deneyimden öğrenerek çıkmak ve keşfedilecek yeniliklerin yararlı kullanımının raporlanması ve paylaşılmasına yönelik olduğu için önemli görülmektedir.

2. YÖNTEM

Bu çalışma, Üsküdar Üniversitesi Etik Kurulunun 27.05.2020 Tarihinde yapılan 07 No'lu toplantısında verilen izin çerçevesinde yapılan bir araştırmadır.

COVID-19 Pandemisi nedeniyle eğitimde uzaktan eğitim yönteminin uygulanması zorunlu olmuştur. Bu araştırmanın amacı bu süreçte öğretim elemanlarının uzaktan eğitim faaliyetlerine yönelik görüşlerini değerlendirmektir. Bu araştırma, öğretim elemanlarının görüşlerini, deneyimlerinin; uygulamaların değerlendirilmesine yardımcı olacağı amacına yönelik olarak düzenlenmiştir.

Çalışmaya; 2019-2020 Akademik Yılı'nın, Bahar Dönemi'nde, COVID- 19 nedeniyle, uzaktan eğitim uygulamasına başlayan, İstanbul'daki biri devlet üniversitesi, eğitim fakültesi, diğeri bir vakıf üniversitesi, sağlık bilimleri fakültesinde çalışan ve uzaktan eğitim uygulamalarında ders veren 124 öğretim elemanı tamamen gönüllülük esasına dayalı olarak katılmıştır. Problemin çözümüne yönelik olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır:

Araştırmanın temel problemi; COVID-19 Pandemisi sırasında öğretim elemanlarının uzaktan eğitim faaliyetlerine ilişkin görüşleri nelerdir?

Araştırmanın alt problemi şunlardır;

1-Cinsiyete göre öğretim elemanlarının uzaktan eğitim faaliyetlerine ilişkin görüşleri nasıldır?

2-Yaşa göre öğretim elemanlarının uzaktan eğitim faaliyetlerine ilişkin görüşleri nasıldır?

3-Teknoloji kullanma sürelerine göre öğretim elemanlarının uzaktan eğitim faaliyetlerine ilişkin görüşleri nasıldır?

4-Alana göre öğretim elemanlarının uzaktan eğitim faaliyetlerine ilişkin görüşleri nasıldır?

5- Genel olarak uygulamalara ilişkin görüşleri nelerdir?

Araştırma kesitsel tipte, niceliksel olarak planlanan bir çalışmadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak uzaktan eğitime ilişkin çeşitli ifadeleri içeren ve toplam beş bölümde gruplanabilen sorular ile açık uçlu sorulardan oluşan bir anket formu kullanılmıştır. Anket, araştırmacı tarafından alanyazın incelemesi ve uzman görüşlerinin alınmasıyla oluşturulmuştur. Bu bölümler, kişisel bilgiler, teknoloji kullanımı ve destek alma, derse hazırlık ve motivasyon, öğretim süreci ve değerlendirme şeklindedir. Sorular “evet- hayır-kararsızım” şeklinde biçimlendirilmiş formdadır. Çalışmada; araştırılan konu hakkında bilgi verecek olan bireylerin ya da durumların seçildiği yöntem olan, amaçlı örneklem (McMillian, 1996), yöntemi kullanılmıştır. Pandeminin devam etmesi nedeniyle veriler online olarak toplanmıştır. Araştırmaya toplam 124 öğretim elemanı tamamen gönüllük esasına göre dâhil olmuştur. Elde edilen veriler SPSS programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Tüm testlerde 0,05 hata düzeyinde anlamlılık aranmıştır.

3. BULGULAR

Araştırma kapsamında bulgular ilk olarak katılımcıların demografik özelliklerinin incelenmesi ile başlamıştır. Bu özelliklere ilişkin bilgiler Tablo1’deki gibidir. Burada katılımcıların yaş, cinsiyet gibi özelliklerinin yanı sıra teknoloji kullanım durumları ile ilgili de bazı bulgular yer almaktadır. İstatistiksel bilgiler kategorik değişkenler için sıklık (n) ve yüzde (%) şeklinde, aralıklı değişkenler için ise minimum, maksimum, ortalama ve standart sapma şeklinde verilmiştir

Tablo 1. Öğretim Elemanlarının Kişisel Özelliklerinin Dağılımı

Kişisel Özellikler		Sıklık(n)	Yüzde(%)
Cinsiyet	Kadın	75	60,5
	Erkek	49	39,5
	Toplam	124	100,0
Yaş	Min-Maks	Ortalama	Standart Sapma
	(24-68)	46,83	11,70
Teknoloji Kullanımı			
Bilgisayar Kullanımı (yıl)	Min-Maks (yıl)	Ortalama	Standart Sapma
	(10-30)	18,97	4,60

		Sıklık(n)	Yüzde(%)
Alana Göre Uzaktan Eğitimin Etkisi Değişir Mi?	Hayır	3	2,4
	Kararsızım	3	2,4
	Evet	118	95,2
Hangi Cihazla İnternete Bağlanıyorsunuz?		Sıklık(n)	Yüzde(%)
	Bilgisayar/Telefon	69	55,6
	Bilgisayar	25	20,2
	Telefon	10	8,1
	Tüm Cihazlar (Tablet vs)	20	16,1
Kullandığınız Cihazın Eğitime Etkisi Var Mı?		Sıklık(n)	Yüzde(%)
	Hayır	18	14,5
	Kararsızım	7	5,6
	Evet	99	79,8
Sizden Başka Bulduğunuz Ortamda Uzaktan Eğitim Kullanan Var Mı?		Sıklık(n)	Yüzde(%)
	Hayır	23	18,5
	Evet	101	81,5
Uzaktan Eğitim Şekli		Sıklık(n)	Yüzde(%)
	Senkron	77	62,1
	Asenkron	47	37,9
Fakülte		Sıklık(n)	Yüzde(%)
	Eğitim Bilimleri	51	41,1
	Sağlık Bilimleri	73	58,9

Araştırmaya katılan öğretim elemanlarının demografik özellikleri ve teknoloji kullanım özellikleri yukarıdaki tabloda sunulmuştur. Buna göre araştırmaya katılan öğretim elemanlarının %60,5'i kadın iken, %39,5'i erkektir. Yaş ortalaması 46,83 olarak hesaplanmıştır. Öğretim elemanlarının toplam bilgisayar kullanma sürelerinin ortalaması ise 18,97 yıl olarak hesaplanmıştır. Öğretim elemanlarının neredeyse tamamı kullanılan uzaktan öğretim tekniğinin etkinliğinin bölüme göre farklı olacağını düşünmektedir (%95,2). Ayrıca öğretim elemanlarının %55,6'sı uzaktan öğretim için bilgisayar ve telefon kullandıklarını belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan öğretim elemanlarının %18,5'i ise; bu süreçte, buldukları ortamda sadece kendilerinin uzaktan eğitim tekniğini kullandığını ifade etmişlerdir. Öğretim elemanlarının %62'si eşzamanlı(senkron) eğitimi kullanmaktadır. Araştırmaya katılan öğretim elemanlarının %60'ı sağlık bilimleri fakültesi öğretim

elemanlarıdır. Araştırmada alt problem olarak cevaplanması istenen sorular pandemi sürecinde kullanılan uzaktan eğitim yönteminin; Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma, Derse Hazırlık ve Motivasyon, Öğretim Süreci ve Değerlendirme başlıkları altında incelenmeye çalışılmıştır. Her bir başlık altında yer alan ifadeler sıklık ve yüzde üzerinden tanımlayıcı istatistikler yardımı ile incelenmiştir.

Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma

Öğretim elemanlarının kullanılan uzaktan eğitim yönteminde teknoloji kullanımı ve destek alma süreçlerine ilişkin bulguları aşağıdaki tablodaki gibidir.

Tablo 2. Ö.E. Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma Konusundaki Görüşleri

		Sıklık(N)	Yüzde(%)
Kullandığınız Cihazın Eğitime Etkisi Var mı?	Hayır	18	14,5
	Kararsızım	7	5,6
	Evet	99	79,8
Derslerin İşlendiği Yazılım Programından Memnun Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	17	13,7
	Kararsızım	12	9,7
	Evet	95	76,6
Kullanılan Programa Göre Dersin Başarısı Değişir mi?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	13	10,5
	Kararsızım	19	15,3
	Evet	92	74,2
Öğretim Elemanları İçin Bir Danışma Merkezine İhtiyaç Duyuyor Musunuz?	Hayır	41	33,1
	Evet	83	66,9
Danışma Merkezi Desteği Alabiliyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	30	24,2
	Evet	94	75,8

Tablo 2 'den anlaşıldığı gibi öğretim elemanlarının %80'i uzaktan eğitimde kullandıkları cihazın eğitimde etkisinin var olduğunu belirtmektedir. Yine %80'lik grup, kullanılan yazılımın etkisinin olduğunu belirtmektedir. Buna paralel olarak kullanılan yazılıma göre dersin başarısının da değişeceğini belirtenlerin oranı ise %75 kadardır. Uzaktan eğitimde danışma merkezine ihtiyaç duyanlar ise %67 gibi bir oran göstermektedir. Katılımcıların %76'sı ise danışma merkezi desteğini alamadıklarını belirtmektedirler.

Derse Hazırlık ve Motivasyon

Öğretim elemanlarının uzaktan eğitim sürecinde derse hazırlık ve motivasyon süreçlerine ilişkin bulguları aşağıdaki tablodaki gibidir.

Tablo 3. Ö.E. Derse Hazırlık ve Motivasyon Konusundaki Görüşleri

		Sıklık(N)	Yüzde(%)	
İnternette Ders Vermeyi Seviyor Musunuz?	Hayır	104	83,9	
	Kararsızım	20	16,1	
	Evet	0	0	
Dersleri Verememekten Kaygı Duyuyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)	
	Hayır	58	46,8	
	Kararsızım	11	8,9	
	Evet	55	44,4	
	Derslere Düzenli Olarak Hazırlanıyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Kararsızım	7	5,6
	Evet	117	94,4	
	Uzaktan Eğitim Derse Motive Olmamı Olumlu Etkiler Mi?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
Hayır		60	48,4	
Kararsızım		29	23,4	
	Evet	35	28,2	
	Öğrencileri Yeterince Motive Edebiliyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	58	46,8
Kararsızım		35	28,2	
	Evet	31	25,0	
	Öğrencilerle Kolay İletişim Kurabiliyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	50	40,3
Kararsızım		11	8,9	
	Evet	63	50,8	

Tablo 3'te görüldüğü gibi, araştırmaya katılan öğretim elemanlarının %84'ü uzaktan eğitimle ders vermeyi sevmediklerini belirtirken, %45'i bu yöntemle ders vermekten kaygı duyduklarını (kararsız olanlarla birlikte, yarıya yakın oranda), tamamına yakını (%95) ise, derse düzenli hazırlık yaptığını, % 51'i yöntemin derse motive olmasını olumsuz etkilediğini (kararsızlarla birlikte) belirtmektedir. Öğrencileri motive edebilme konusunda ise yine olumsuz görüşler çoğunluktadır (%75-kararsızlarla birlikte). Öğrencilerle iletişim konusunda da yarıya yakın oranda (%49-kararsızlarla birlikte olumsuz) görüş belirtilmiştir.

Öğretim Süreci

Öğretim elemanlarının kullanılan uzaktan eğitim yönteminin öğretim süreçlerine ilişkin bulguları aşağıdaki tablodaki gibidir.

Tablo 4. Ö.E .Öğretim Sürecine İlişkin Görüşleri

		Sıklık(N)	Yüzde(%)	
Derslerde Yeterince Aktif Olma Fırsatınız Oluyor Mu?	Hayır	48	38,7	
	Kararsızım	23	18,5	
	Evet	53	42,7	
Ders Süreleri Yeterli Mi?		Sıklık(N)	Yüzde(%)	
	Hayır	25	20,2	
	Kararsızım	3	2,4	
Evet	96	77,4		
	Uzaktan Eğitimde Kullandığınız Materyalleri Yeterli Buluyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	53	42,7
Kararsızım		22	17,7	
Evet	49	39,5		
	Daha Fazla Materyal Kullanmak Gerekliğine İnanıyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	29	23,4
Kararsızım		15	12,1	
Evet	80	64,5		
	Öğretiminizde Bilgi Dışında Eksik Kalan Yanlar Olduğunu Düşünüyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	19	15,3
Kararsızım		32	25,8	
Evet	73	58,9		
	Grup Çalışmaları, Laboratuvar Ve Öğrenci Sunumları Etkili Yapılabiliyor Mu?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	64	51,6
Kararsızım		31	25,0	
Evet	29	23,4		
	Kamerallı Derslerde Ev Ortamını Paylaşmaktan Rahatsız Mısınız?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	72	58,1
Kararsızım		20	16,1	
Evet	32	25,8		
	Sizce Uzaktan Eğitim Etkili Bir Yol Mudur?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
		Hayır	68	54,8
Kararsızım		26	21,0	
Evet	30	24,2		
		Sıklık(N)	Yüzde(%)	

Öğretim Elemanlarıyla Vakit Geçirmek Ve Tartışmaktan Uzak Kalıyor Musunuz?	Hayır	28	22,6
	Kararsızım	10	8,1
	Evet	86	69,4
Bu Yöntemde Öğrencilerle İletişimde Daha Rahat Olduğunuzu Düşünüyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	91	73,4
	Kararsızım	7	5,6
	Evet	26	21,0

Tablo 4 incelendiğinde; öğretim elemanının öğretim sürecinde yeterince aktif olmadığını düşünenlerin oranı kararsızlarla birlikte %80'i aşmaktadır. Uzaktan eğitimin uygulamalı derslerde eksiklik yarattığı konusunda ise neredeyse tamamı aynı görüştedirler. Değerlendirme konusunda ise yine %80 oranda olumsuz düşünmektedirler. Uzaktan eğitimle ders yapmaktan memnun olmayanların oranı da yine kararsızlarla birlikte %76 civarındadır. Buna paralel olarak katılımcıların %80'inden çoğu uzaktan eğitimin devam etmesini istemediklerini belirtmektedirler. Ancak sürecin kendilerini geliştireceğini düşünenlerin sayısı %75 kadardır.

Değerlendirme

Öğretim elemanlarının kullanılan uzaktan eğitim yöntemini değerlendirmelerine ilişkin bulguları aşağıdaki tablodaki gibidir

Tablo 5. Ö.E. Değerlendirmeye İlişkin Görüşleri

Yüz yüze Eğitimden Aldığınız Verimi Aldığınızı Düşünüyor Musunuz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	97	78,2
	Kararsızım	6	4,8
Uzaktan Eğitimin Uygulamalı Derslerde Eksiklik Yarattığını Düşünüyor Musunuz?	Evet	21	16,9
		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Kararsızım	7	5,6
Uzaktan Eğitimde Değerlendirmenin Yapılabildiğini Düşünüyor Musunuz?	Evet	117	94,4
		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	73	58,9
Uzaktan Eğitim Yoluyla Derslerin İşlenmesinden Memnun Musunuz?	Kararsızım	27	21,8
	Evet	24	19,4
	Hayır	66	53,2

	Kararsızım	29	23,4
	Evet	29	23,4
Uzaktan Eğitimin Devam Etmesini İster Misiniz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	92	74,2
	Kararsızım	10	8,1
	Evet	22	17,7
Uzaktan Eğitimde Kendinizi Geliştireceğinizi Düşünür Müsünüz?		Sıklık(N)	Yüzde(%)
	Hayır	42	33,9
	Kararsızım	24	19,4
	Evet	58	46,8

Tablo 5' ten anlaşılacağı gibi, öğretim elemanlarının %80 den fazlası yüz yüze eğitimden aldıkları verimi alamadıklarını, neredeyse tamamı uygulamalı derslerde uzaktan eğitimin etkili olmadığını düşünmektedirler. %80 oranında (kararsızlarla birlikte), uzaktan eğitimde değerlendirmenin yapılamayacağını belirtmektedirler. Derslerin uzaktan eğitim yöntemiyle işlenmesinden memnun olmadıklarını belirtenlerin oranı ise %80'dir. Uzaktan eğitimin devam etmesini istemeyenlerin oranı %83, uzaktan eğitimle kendilerini geliştirdiklerini düşünenlerin oranı ise %67'dir. Uzaktan eğitimden memnun değiller, devam etmesini istememekle birlikte, bu yöntemin kendilerini geliştirdiğini düşünenler ise %47 orana sahiptir.

Öğretim Elemanlarının Çeşitli Özellikleri ile Uzaktan Eğitimi Değerlendirmeleri Arasındaki İlişkilere Ait Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan öğretim elemanlarının cinsiyet, yaş, fakülte ve bilgisayar kullanım süresi gibi gruplanan özellikleri ile uzaktan eğitim yöntemine ilişkin görüşleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Uzaktan eğitim değerlendirmelerinde her bir boyut kendi içinde hesaplanmıştır. İfadeler içinde negatif anlama gelenler ters çevrilerek yeniden kodlanmıştır. İlgili puanın yükselmesi uzaktan eğitim sürecinin etkisinin arttığını göstermektedir. İkili grupların puanlarının karşılaştırılmasında Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Bu testin tercih edilme nedeni, veri setinin normal dağılım göstermemesidir. Bu test sürekli değişkenlere sahip gruplar arasında karşılaştırma yapmayı sağlar. Değerler sıralı hale çevrilir ve her grup için sıralı ortalamalar karşılaştırılır (Kalaycı, 2014).

Tablo 6. Ö.E.Cinsiyet Değişkeni İle Uzaktan Eğitimi Değerlendirmeleri Arasındaki İlişki

Mann Whitney U Testi					
	Cinsiyet	N	Sıra Değer Ortalaması	U Test İstatistiği	Olasılık Değeri (p)

TKDA	Kadin	75	71,08	1194,000	,001
	Erkek	49	49,37		
	Toplam	124			
DHM	Kadin	75	57,01	1425,500	,033
	Erkek	49	70,91		
	Toplam	124			
ÖS	Kadin	75	61,05	1729,000	,576
	Erkek	49	64,71		
	Toplam	124			
DEG	Kadin	75	64,44	1692,000	,445
	Erkek	49	59,53		
	Toplam	124			

TDA: Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma, DHM: Derse Hazırlık ve Motivasyon, ÖS: Öğretim Süreci, DEG: Değerlendirme, U: Mann Whitney U Testi,

Tablo 6’da Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma, Derse Hazırlık ve Motivasyon, Öğretim Süreci, Değerlendirme açısından uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi cinsiyete göre karşılaştırılmalı olarak sunulmuştur. Tabloya göre kadın ve erkek öğretim üyelerinin, uzaktan eğitimi, teknoloji kullanımı ve destek alma açısından değerlendirmeleri arasında Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Kadın öğretim üyelerinin erkek öğretim üyelerine göre bu süreçten Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma açısından daha fazla etkilendiklerini düşündükleri söylenebilir. Diğer taraftan kadın ve erkek öğretim elemanlarının, uzaktan eğitimde derse hazırlık ve motivasyon açısından değerlendirmeleri arasında Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak yine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Erkek öğretim üyelerinin kadın öğretim üyelerine göre; derse hazırlık ve motivasyon açısından daha fazla etkilendiklerini düşündükleri söylenebilir. Öğretim Süreci ve Değerlendirme açısından ise uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Kadın ve erkek öğretim üyelerinin puan ortalamaları birbirine yakın hesaplanmıştır ($p > 0,05$).

Tablo 7. Ö.E. Yaş Değişkeni ile Uzaktan Eğitimi Değerlendirmeleri Arasındaki İlişki

Mann Whitney U Testi					
	Yaş Grubu	N	Sıra Değer Ortalaması	Test İstatistiği	Olasılık Değeri (p)
TKDA	40 yaş altı	32	78,86	948,500	,002
	41 yaş ve üstü	92	56,81		

	Toplam	124			
DHM	40 yaş altı	32	55,27	1240,500	,181
	41 yaş ve üstü	92	65,02		
	Toplam	124			
ÖS	40 yaş altı	32	48,53	1025,000	,010
	41 yaş ve üstü	92	67,36		
	Toplam	124			
DEG	40 yaş altı	32	54,45	1214,500	,131
	41 yaş ve üstü	92	65,30		
	Toplam	124			

Tablo 7’de Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma, Derse Hazırlık ve Motivasyon, Öğretim Süreci, Değerlendirme açısından uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi yaşa göre karşılaştırılmalı olarak sunulmuştur. Tabloya göre 40 yaş altı ve 40 yaş üstü öğretim üyelerinin, uzaktan eğitimi, teknoloji kullanımı ve destek alma açısından değerlendirmeleri arasında Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p < 0,05$). 40 yaş altı öğretim üyelerinin 40 yaş üstü öğretim üyelerine göre bu sürecin Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma konusundaki soruların yanı sıra eğitimi daha fazla etkileyeceğini düşünmektedirler. Diğer taraftan 40 yaş altı ve öğretim elemanlarının, uzaktan eğitimi öğretim süreci açısından değerlendirmeleri arasında Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak yine anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p < 0,05$). 40 yaş üstü öğretim üyelerinin 40 yaş altı öğretim üyelerine göre; uzaktan eğitimdeki süreçlerin eğitimi daha fazla etkileyeceğini düşünmektedirler. Derse Hazırlık ve Motivasyon, ile Değerlendirme açısından ise uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi yaşa göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. 40 yaş altı ve üstü öğretim üyelerinin puan ortalamaları birbirine yakın hesaplanmıştır ($p > 0,05$).

Tablo 8. Ö.E. Fakülte Değişkeni İle Uzaktan Eğitimi Değerlendirmeleri Arasındaki İlişki

Mann Whitney U Testi					
	Fakülte	N	Sıra Değer Ortalaması	Test İstatistiği	Olasılık Değeri (p)
TKDA	Eğitim Bilimleri	51	59,84	1726,000	,478
	Sağlık Bilimleri	73	64,36		
	Toplam	124			
DHM	Eğitim Bilimleri	51	48,04	1124,000	,000
	Sağlık Bilimleri	73	72,60		
	Toplam	124			

ÖS	Eğitim Bilimleri	51	51,21	1285,500	,003
	Sağlık Bilimleri	73	70,39		
	Toplam	124			
DEG	Eğitim Bilimleri	51	68,06	1578,000	,139
	Sağlık Bilimleri	73	58,62		
	Toplam	124			

Tablo 8’de Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma, Derse Hazırlık ve Motivasyon, Öğretim Süreci, Değerlendirme açısından uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi fakülteye göre karşılaştırılmalı olarak sunulmuştur. Tabloya göre eğitim bilimleri ve sağlık bilimleri öğretim üyelerinin, uzaktan eğitimi, Derse Hazırlık ve Motivasyon ve Öğretim Süreci değerlendirmeleri arasında Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Sağlık Bilimleri Fakültesi öğretim üyelerinin Eğitim Fakültesi öğretim üyelerine göre uzaktan eğitimin, Derse Hazırlık ve Motivasyon süreçlerinden daha fazla etkileneceğini düşünmektedirler. Diğer taraftan Eğitim Bilimleri ve Sağlık Bilimleri öğretim elemanlarının, uzaktan eğitimi, öğretim süreçleri açısından değerlendirmeleri arasında Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak yine anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Sağlık bilimleri fakültesi öğretim üyelerinin, eğitim bilimleri fakültesi öğretim üyelerine göre öğretim süreçleri açısından daha fazla etkilendiklerini düşündükleri söylenebilir. Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma ve Değerlendirme açısından ise uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi yaşa göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Sağlık Bilimleri ve Eğitim Bilimleri öğretim üyelerinin puan ortalamaları birbirine yakın bulunmuştur ($p > 0,05$).

Tablo 9. Ö.E .Bilgisayar Kullanma Süresi İle Uzaktan Eğitimi Değerlendirmeleri Arasındaki İlişki

Mann Whitney U Testi					
	Bilgisayar Kullanım Süresi	N	Sıra Değer Ortalaması	Test İstatistiği	Olasılık Değeri (p)
TKDA	10 yıl ve altı	8	79,31	329,500	,158
	10 yıl ve üstü	116	61,34		
	Toplam	124			
DHM	10 yıl ve altı	8	45,94	331,500	,173
	10 yıl ve üstü	116	63,64		
	Toplam	124			
ÖS	10 yıl ve altı	8	23,75	154,000	,001
	10 yıl ve üstü	116	65,17		
	Toplam	124			

DEG	10 yıl ve altı	8	25,00	164,000	,002
	10 yıl ve üstü	116	65,09		
	Toplam	124			

Tablo 9’da Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma, Derse Hazırlık ve Motivasyon, Öğretim Süreci, Değerlendirme açısından uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi bilgisayar kullanma sürelerine göre karşılaştırılmalı olarak sunulmuştur. Tabloya göre 10 yıl üstü ve altı sürede bilgisayar kullanan öğretim üyelerinin; uzaktan eğitimin, Öğretim Süreci ve Değerlendirme açısından Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0,05$). 10 yıldan fazla bilgisayar kullanan öğretim üyelerinin diğer öğretim üyelerine göre uzaktan eğitimin; Öğretim Süreci açısından daha fazla etkili olacağını düşünmektedir. Diğer taraftan 10 yıl üstü ve altı bilgisayar kullanma tecrübesi olan öğretim elemanlarının, uzaktan eğitimin, değerlendirme açısından da Mann Whitney U testine göre istatistiksel olarak yine anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p<0,05$). Teknoloji Kullanımı ve Destek Alma ve Derse Hazırlık ve Motivasyon açısından ise uzaktan eğitim sürecinin değerlendirilmesi yaşa göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Bu boyutlarda öğretim üyelerinin puan ortalamaları birbirine yakın bulunmuştur ($p>0,05$).

4. SONUÇ

Literatür incelendiğinde uzaktan eğitime yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde yapılmış pek çok çalışma olduğu görülebilir (Özgöl ve diğerleri, 2017). Ancak son dönemde Covid-19 sürecinde, örgün eğitim içerisinde yürütülmeye başlanan uzaktan eğitim faaliyetlerini incelemeye yönelik yapılan çalışmalar, henüz az sayıda ve çok yenidir. Bir uygulama yeni olduğu zaman pek çok eksiklik ve problem yaşanabilir. Bu eksiklik ve problemlerin tespit edilmesi, çözüme ulaşmak için gereklidir. Bu konuda yapılacak olan çalışmalar örgün eğitim içerisinde uzaktan eğitim faaliyetlerinin kalitesini yükseltme açısından önemli görülmektedir. Ayrıca çalışmanın; öğretim elemanlarının görüşlerinden yola çıkarak, uzaktan eğitimde etkililiği ve verimliliği artıracak çalışmalara yol göstereceği de düşünülmektedir.

Bu araştırmada; öğretim programının temel öğelerine dayalı olarak oluşturulan anket kapsamında, öğretim elemanlarının görüşleri alınmıştır. Uygulanan anket sonucunda; öğretim, iletişim, teknoloji kullanımı destek ihtiyacı, değerlendirme gibi konularda, uzaktan eğitimde görev alan öğretim elemanlarının görüşlerinin temel anlamda önceki araştırmalardan çok farklılık göstermediği sonucu çıkarılabilmektedir.

Araştırmaya katılanların çoğu kadındır (%60), araştırmaya katılanların yaş ortalaması 46,83 tür. Bilgisayar kullanma süreleri ise ortalama olarak 18,97 yıldır.

Görüşlerine başvurulmuş akademisyenlerin, neredeyse tamamı uzaktan eğitimin uygulamalı eğitimde yararlı olamayacağını ifade etmişlerdir.

Teknolojik cihaz olarak çoğunlukla, eğitimde bilgisayar ve cep telefonu kullandıklarını belirtmişler ve kullanılan cihazın eğitimde etkisi olduğunu belirtenler çoğunluktadır (%80). Yine çoğunlukla uzaktan eğitim verdikleri ortamda, bu eğitimi kullananların olduğu durumda bulunmaktadır. Öğretim elemanlarının yarıdan fazlası eşzamanlı ders vermektedirler. Araştırmaya katılanların %60 a yakını sağlık bilimlerinde çalışan kişilerdir.

Araştırmaya göre; öğretim elemanlarının çoğunluğu teknolojik destek ve kullanılan yazılım konusunda sıkıntıları dile getirmektedir. Öğretim elemanları daha çok teknik desteğe ihtiyaç duymaktadırlar. Kullanılan yazılım programının eğitime etkisinin olduğunu düşünmektedirler ve çoğunlukla yazılım programından memnun değildirler (yaklaşık% 85-kararsızlarla birlikte). Oysa öğretim elemanlarının %90 kadarı kullanılan programın eğitimin etkisini değiştireceği görüşündedir.

Tuncer ve Tanaş'ın bulgularına göre (2011), akademisyenlerin büyük çoğunluğu uzaktan eğitim konusunda bilgi sahibi olmakla birlikte, herhangi bir uzaktan eğitim uygulamasına katılmadıkları, görev yaptıkları üniversitelerin uzaktan eğitim konusunda bilgilendirici bir faaliyet planlamadığı anlaşılmaktadır. Aynı yüzdeler oranla akademisyenlerin uzaktan eğitim konusunda bireysel bir çaba sergilemediği de araştırma ile tespit edilen bir diğer konudur. Ancak pandemi sürecinde bu hazırlığın yapılması beklenemezdi.

Araştırmaya katılan öğretim elemanlarının derse hazırlık ve motivasyon konusundaki görüşlerinin en önemlisi, tamamı internette ders vermeyi sevmemektedir. Yarıya yakını bu konuda kaygılıdır. Tamamına yakını derslere düzenli olarak hazırlandığını belirtmektedirler. Çoğunlukla derse motive olamadıklarını, öğrencileri motive edemediklerini ve öğrenciyle kolay iletişim kuramadıklarını belirtmektedirler. Sorumluluk içinde ders hazırlığı yaptıkları halde motivasyon konusundaki sorunlar dikkat çekicidir ve araştırılması gereken bir yandır. Teknik destekle birlikte, ders vermede kullanılacak uygun yollarla ilgili eğitimler yararlı olabilir.

Öğretim süreciyle ilgili ulaşılan bulgular sonucunda, katılanların %42,7 si derslerde yeterince aktif olduğunu düşünmektedir. Yine aynı oranda kullandığı materyali yeterli bulmaktadırlar. Ancak çoğunluk materyal kullanmada yetersizlik bildirmektedir. %75 oranda daha çok materyal kullanma gereği bildirilmektedir.

Katılanların neredeyse %85'i eğitimde eksikliklerin olduğunu düşünmektedir ve laboratuvar ve grup çalışmaları gibi etkinliklerin yapılamadığını çoğunlukla belirtmektedir (%76-kararsızlarla birlikte). Ortamlarında kameranın var olmasından çoğunlukla rahatsız değildirler ve akranlarıyla konuşup tartışma eksikliklerini bildirmektedirler. %75 oranda uzaktan eğitimin etkili bir yol olmadığını belirtmektedirler ((kararsızlarla birlikte).

Görüşlerine başvuru alan akademisyenlerin, neredeyse tamamı uzaktan eğitimin uygulamalı eğitimde yararlı olmadığını ifade etmişlerdir. Öğrencilerle kolay iletişim konusunda ise sadece %21 oranında olumlu cevap alınmıştır. Öğretim elemanları öğrencilerle iletişimde zorluk çekmektedirler.

Tuncer ve Taşpınar (2007), uzaktan eğitimde kaliteli materyallerin hazırlanması, uygun öğrenme çevrelerinin yaratılması, iletişim ve sunu gibi öğretmen nitelikleri nedeniyle uzaktan eğitimde sorunlar yaşandığını belirtmiştir. Bu çalışmada da öğretim elemanları benzer sorunları yaşadıklarını belirtmişlerdir. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, öğretim elemanları ders materyallerinin yeterli olmadığını düşünmektedirler.

Uzaktan eğitimde yapılan değerlendirmelerle ilgili olarak öğretim elemanları, yüz yüze eğitimden aldıkları verimi alamadıklarını düşünmektedirler (%78 oranda). Neredeyse tamamına yakını uygulamalı derslerde eksiklik yarattığını düşünmektedirler. Sadece %20 oranda uzaktan eğitimde değerlendirmenin yapılabileceğini düşündükleri görülmektedir. Uzaktan eğitim yoluyla derslerin işlenmesinden memnun olanların oranı %23'tür ve yaklaşık %84'te uzaktan eğitimden memnun değildirler. Sadece %17,7 si uzaktan eğitimin devam etmesini istemektedir. Ancak %46 oranda da kendilerini geliştirdiğini düşünmektedirler.

Kullanılan teknolojik ortam (internet, yazılım programı vs.), uygulama süresi, öğretmen ve öğrencilerin şartları; uzaktan eğitimin etkinliğini değerlendirmede pratik ölçütler sağlayabilir. Kampüs eğitimine alternatif olarak uygulanan uzaktan eğitim; pandemi ve coğrafi nedenler, zaman kısıtlamaları ve mevcut tesis sınırlılıkları yüzünden sınıf öğretimiyle karşılaştırılabilir. Bu çalışmada öğretim elemanlarının çoğu yüz yüze eğitimdeki etkililiğin sağlanamadığını belirtmektedirler. Çünkü bu duruma pedagojik şartlar açısından hazır değildirler ve bu durum pandemi için de tasarlanmış değildir.

Bu duruma göre, uygulanan uzaktan eğitimin biraz eksik kaldığı yorumu çıkarılabilir. Bu çalışmada. İşman'ın (2011, s. 744), sonuçlarına yakın bir sonuç ortaya çıkmıştır.

Cadlrof ise bu süreçte (2020), birdenbire tüm eğitimin online olduğunu ve bu durumun çok büyük bir deneyim oluşturacağı görüşünü belirtmektedir (<https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>).

Ulaşılan bulguların; şu anda uzaktan eğitim yapan kurumlara rehberlik edeceği, bu konuda çalışma yapacak olan araştırmacılara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Hizmet içi eğitimlerle öğretim elemanlarının desteklenmesi ve uzaktan eğitim süresince geri bildirimler alınarak gerekli değişikliklerin yapılması da sunulan eğitimin kalitesini artıracaktır (Barış ve Çankaya,2016). Bu çalışma ile bu amaca katkı sağlandığı düşünülmektedir.

Gürer ve diğerleri ulaştıkları bulgulardan biri; uzaktan eğitime hızlı geçişin uygun olmadığı ve olumsuz görüşler olduğudur (2016, s.15). Ancak pandemi döneminde böyle bir hazırlık mümkün olamamıştır.

İnternetin sunduğu olanaklar bu karşılaştırmalar için yeterli kanıtı sağlayamamaktadır. Bugün artık uzaktan eğitimin tasarlanması için, hangi pedagojik şartlar altında, hangi öğrencilerle, hangi içerik ve teknoloji medyasının kullanılmasıyla sağlandığının bir bileşkesidir ve buna bakılmalıdır (Bernard ve diğerleri, 2003).

Genel olarak bakıldığında uzaktan eğitim programlarının, akademisyen görüşlerine göre, henüz istenilen verimi sağlayamadığı söylenebilir. Bunun yanında uzaktan eğitim programları anlamında çalışma grubu kapsamındaki akademisyenlerin ve kurumların uzaktan eğitime hazır olmalarındaki eksikliklerin olduğu da söylenebilir. Bu bilgiler ışığında aşağıdaki öneriler geliştirilebilir;

-Akademisyenler uzaktan eğitim konusunda bilgilendirilmeli, bu yeni yaklaşımı tanımaları ve denemeleri konusunda teşvik edilmelidir. Özellikle uygulamalı programlarda uzaktan eğitime yönelik bilgileri içeren eğitimler verilmelidir.

-Farklı öğretim yaklaşımları uzaktan eğitimde kullanılarak bulgular bilim dünyasıyla paylaşılmalıdır.

-Uzaktan eğitimin dezavantajlarını azaltmak için altyapı çalışmalarının öğretime başlamadan tamamlanması ve bu işle ilgili bir teknik ekip oluşturulması gerekli görülmektedir.

-Yaşanan gelişmeler göz önüne alındığında, zorunlulukla birlikte, disiplinler arası pragmatik bir alan olarak uzaktan eğitim uygulamalarında çeşitliliğin artacağı, yeni teknolojilerin entegrasyonu ile uzaktan eğitim süreçlerinin öğrenme içerik ve uygulamalarının daha da zenginleşeceği düşünülmektedir.

- Uzaktan eğitimde başarılı olunması için öğretenlerin yeni rollerinin farkına varması ve bu rollere uygun yeterlilik geliştirmeleri gereklidir (Berigel ve Çetin, 2018).

KAYNAKÇA

Bakioğlu, A. & Can, E. (2014). *Uzaktan eğitimde kalite ve akreditasyon*. Ankara: Vize Yayıncılık.

Balta, Y., & Türel, Y. K. (2013). Çevrimiçi uzaktan eğitimde kullanılan farklı ölçme değerlendirme yaklaşımlarına ilişkin bir inceleme. *Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(3), 37-45.

Beldarrain, Y. (2006). *Distance education trends: Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration*. *Distance Education*, 27(2), 139-153.

Barış, M. F., & Çankaya, P. (2016). Akademik personelin uzaktan eğitim hakkındaki görüşleri. *International Journal of Human Sciences*, 13(1), 399-413. doi:10.14687/ijhs.v13i1.3378

- Berigel, M. ve Çetin, İ. (2018) *Uzaktan Eğitimde Öğreten ve Öğrenen Rollerini*: Pegem Akademi
- Bernard,R. M.,Abrami, P.C.; Yiping,A., E. Borokhovski, A. Wade, L. Wozney,P. A.Wallet, and M. F.L.Yiping; Huangmesi.B.(2004). How Does Distance Education Compare With Classroom Instruction? A Meta-Analysis of the Empirical Literature. *Review of Educational Research* 74(3). DOI: 10.3102/00346543074003379
- Baggaley, J. (2008). Where did distance education go wrong? *Distance Education*, 29(1), 39-51. doi:10.1080/01587910802004837
- Bolliger, D. U. & Wasilik, O. (2009). Factors influencing faculty satisfaction with online teaching and learning in higher education. *Distance Education*, 30(1), 103-116. doi:10.1080/01587910902845949.
- Bozkurt, A. (2017).Türkiye’de uzaktan eğitimin dünü, bugünü ve yarını. *Açık Öğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi (AUAd)*, 3(2), 85-124.
- Cadlof,E.(2020).Uzaktaneğitimeilişkingörüşler.(<https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>).
- Dargut, T.,Torun,F, Erdem,M.(2016). Uzaktan eğitim araştırmaları üzerine kesitsel bir alan yazın incelemesi. *AUAd* 2016, Cilt 2, Sayı 1, 71-93.
- Day, T.(2015).akademik süreklilik:ders kesintileri karşısındaki değerleri ve hedefleri öğrenmeye katmak <https://www.cornell.edu/coronavirus/teaching-learning/students.cfm>
- Gülнар, B. (2008). Bilgisayar ve internet destekli uzaktan eğitim programlarının tasarım, geliştirme ve değerlendirme aşamaları (Suzep Örneği). *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Sayı 19, s.259-273. oi:10.1080/01587919.2015.1055056
- Gürer, M. D., Tekinarslan, E. & Yavuzalp, N. (2016). Çevrimiçi ders veren öğretim elemanlarının uzaktan eğitim hakkındaki görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 47-78. doi:10.17569/tojqi.74876.
- İşman, A. (2011). *Uzaktan Eğitim*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Kalaycı, Şeref. (2014). *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri*. Ankara: Asil Yayıncılık.
- Kaya,Z.(2004).Uzaktan Eğitim , Pegem Akademi.
- McMillan, J. H. (1996). *Educational Research: Fundamentals For The Consumer*. New York: HarperCollins College Publishers.
- Moore,,M.G.;G.,Kearsley(2012).Distance education:a systems view of online learning.3rd.ed.Belmont,CA:Wadsworth.engageLearning . <https://trove.nla.gov.au/version/175156294>
- Koloğlu, T. F., Kantar, M. & Doğan, M. (2016). Öğretim elemanlarının uzaktan eğitimde hazırbulunuşluklarının önemi. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 2(1),52-70.
- Kurubacak,G ; A. Aydın; T. Görüf,, H.Yıldırım(2008) Öğretim elemanlarının uzaktan eğitime ilişkin görüşleri.
- Menchaca, M. P. & Bekele, T. A. (2008). Learner and instructor identified success factors in distance education. *Distance Education*, 29(3), 231-252. doi:10.1080/01587910802395771

Özgöl, M., İ. Sarıkaya, M. Öztürk (2017). Örgün Eğitimde Uzaktan Eğitim Uygulamalarına İlişkin Öğrenci ve Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri. DOI: 10.5961/jhes.2017.208

Simonson, M., Schlosser, C. & Orellana, A. (2011). Distance education research: a review of the literature. *Journal of Computing in Higher Education*, 23, 124–142.

Tuncer, M. & Tanaş, R. (2011). Akademisyenlerin uzaktan eğitim programlarına yönelik görüşlerinin değerlendirilmesi (Fırat ve Tunceli Üniversiteleri örneği). *İlköğretim Online*, 10(2), 776- 784. 6

Turan, S. (2002). Teknolojinin Okul Yönetiminde Etkin Kullanımında Eğitim Yöneticisinin Rolü. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*. Sayı: 30. 271–281.

Uşun, S. (2006). *Uzaktan Eğitim*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Bu araştırma; Üsküdar Üniversitesi Etik Kurulunun 27.05.2020 Tarihinde yapılan 07 No'lu toplantısında verilen izin çerçevesinde yapılan bir araştırmadır



T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR
ETİK KURULU BAŞKANLIĞI

SAYI: 61351342/ 2020-293

27/05/2020


Sayın Dr.Öğr.Üyesi Hamiyet SAYAN

Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulunun 27/05/2020 tarihinde yapılan 07 no.lu toplantısında "COVID-19 Sürecinde Öğretim Elemanlarının Uzaktan Eğitime İlişkin Görüşlerinin Değerlendirilmesi" adlı araştırma projenizin etik açıdan uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Doç. Dr. Cumhuriyet TAŞ
Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik
Kurulu Başkanı

Covid 19 Pandemisi Sürecinde Stresle Baş Etme Yöntemi Olarak Sosyal Medyada Mizah Olgusu: cezmikalorifer ve saykodelipaylasimlarrİsimli Instagram Hesaplarının Analizi

Sedef SUBÖLEN, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik ve Medya Çalışmaları Anabilim Dalı YÖK 100/2000 Bursiyeri, sedefsubolen@hotmail.com,  0000-0001-7227-5861

ÖZ

Yeni medya teknolojilerinin gelişimi sosyal medya ortamında etkileşim düzeylerine de aynı oranda etki etmektedir. Fiziksel mesafelerin öneminin kaybolduğu ağ toplumunda, sosyal medya kullanım seviyesindeki artış oldukça yüksek bir noktaya ulaşmıştır. Bireyin gündelik hayatın sorunlarından kaçmak için sosyal medya ortamında etkileşimde bulunma isteği, hayata ilişkin kriz durumlarında daha etkin şekilde ortaya çıkmaktadır. Çalışma kapsamında, Covid 19 pandemisinin birey üzerinde oluşturduğu olumsuz etkilerden kurtulmak amacıyla, bireyin sosyal medyada ürettiği mizah odaklı içeriklerin ve bu mizahın diğer sosyal medya kullanıcıları tarafından aldığı etkileşimi saptamak amacıyla Instagram'da yer alan yüksek takipçili "cezmikalorifer" ve "saykodelipaylasimlarr" isimli iki fenomen hesabın pandemi sürecindeki gönderilerinin nicel içerik analizi yapılmış, elde edilen bulgularda pandemi döneminde bireylerin mizah konulu etkileşimlerde buldukları, bu etkileşimlerin sokağa çıkma yasağının ilk zamanlarında daha yüksek oranda olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar : Covid 19, Pandemi, Sosyalmedya, Mizah, Instagram, Analiz
Kelimeler

The Case of Humor in Social Media as a Method to Cope with Stress in the Covid 19 Pandemic Process:

Analysis of Instagram Accounts Named Cezmikakorifer and saykodelipaylasimlar

ABSTRACT

The development of new media technologies equally affects the interaction levels in the social media environment. In the network society where the importance of physical distances has disappeared, the increase in the level of social media usage has reached a very highpoint. The desire of the individual to interact in the social media environment to escape from the problems of daily life emerges more effectively in life-related crisis situations. Within the scope of the study, in order to get rid of the negative effects of the Covid 19 pandemic on the individual, in order to determine the humor-oriented content produced by the individual on social media and the interaction of this humor by other social media users, two phenomena named "cezmikalorifer" and "saykodelipaylasimlarr" quantitative content analysis of the posts of the account during the pandemic process was made, and it was found that individuals interacted with humor during the pandemic period, and the seinteractions were higher in the early days of the curfew.

Keywords : Covid 19, Pandemic, Social Media, Humor, Instagram, Analysis

GİRİŞ

Yeni medya teknolojilerinin gelişim çizgisine bakıldığında, modern dönemin tüm alanlarında olduğu gibi sanayileşme sonrası toplumlarda iletişim kavramının da diğer alanlardakine eş değer bir ilerleme kaydettiğini görmek mümkündür. Ağ toplumunda yeniden inşa edilen iletişim süreçlerinde geleneksel medyanın yerini alan yeni medya pek çok yeni olanağı da beraberinde getirmiştir. Tek yönlü iletişime yeni boyutlar kazandıran interaktif medya, eğlence kavramını medya bağlamında dönüştürmüş ve kavram çok yönlü bir hale evrilmiştir. Bu çok yönlülük izleyicinin artık yalnızca tüketici olmakla kalmayıp üretici bir konuma gelmesine olanak sağlamıştır. Bu olanaklar bazında dönüşen medya kavramı eğlence unsurunu da ileri bir düzeye götürmüş, geleneksel eğlence anlayışı yeni medya ortamlarına taşınmıştır. Çalışma kapsamında yeni medyanın dönüşüm çizgisinin eğlence kavramını nasıl şekillendirdiği, bu yeni eğlence anlayışının sosyal medyada nasıl yer bulduğu ve yapılan paylaşımların, kavramı nasıl biçimlendirdiğine değinilerek, pandemi sürecindeki yansımalarına ışık tutmak amaçlanmaktadır. Yeni medya ortamının fiziksel sınırları aşan karakteristiği sayesinde sosyal medyadaki kolektif katılım mizah olgusunda da gelişme kaydedilmesine katkı sağlamıştır. Bu düşünce bağlamında olağan dışı bir durum olarak meydana gelen pandeminin bireyin mizah algısına etkisinin saptanabilmesi için sosyal medya ortamlarındaki paylaşımların beğeni düzeyinin incelenmesi, eğlence kavramının dönüşümü hakkında yeni fikirler ortaya çıkarabilecektir. Bu aşamada sorulması gereken sorular pandemi sürecinde sosyal medyada salt pandemi konulu paylaşımların ne düzeyde olduğu, pandemi konulu mizah içeriklerinin ne kadar ilgi çektiğidir. Yapılan nicel analiz sonucunda elde edilen bulgularda, mizah içerikli paylaşımların söz konusu süreçte kullanıcılar tarafından ne düzeyde gerçekleştirildiği ve pandemi dönemi içerisinde hangi günlerde daha yüksek etkileşim oranına sahip olduğu gibi sorulara yanıt bulmak amaçlanmıştır. Odaklandığımız evren tüm yeni medya ortamı değil sosyal medya olduğu için, amacımız sosyal medya üzerinden bulgular elde etmektir. Çalışmada yaygın olarak kullanılan sosyal medya mecraları arasında yer alan Instagram'da, en çok takipçi sayısına sahip olan iki fenomen sayfanın, pandeminin devam ettiği süreçte salgına ilişkin mizah temalı içeriklerinin aldığı like sayısı ve paylaşım oranları üzerinden değerlendirme yapılarak, bireylerin mizah olgusuna bakış açısındaki dönüşüm fikrinin desteklenmesi önem arz etmektedir. Sayfaların incelenmesi için nicel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır.

Bulguların desteklenmesi adına, eğlencenin yeni medya teknolojilerindeki gelişim çizgisine yakın bir çerçeveden bakmak çalışma açısından önemlidir.

2. Yeni Medya Kavramının Gelişim Çizgisi

Manovich'in yeni medya teknolojilerinin gelişimine ilişkin varsayımları, bizi dönemsel olarak 1830'larda Charles Babbage'in "analitik makine" ve LoisDaguerre'in "dagerotip" icatlarına kadar geriye götürmektedir. 1830'lardan yirminci yüzyıla kadar süren bilgisayar ve medya teknolojilerindeki gelişmeler bugünkü yeni medya sistemlerinin de temeli niteliği taşıması açısından önemlidir. Hareketli görüntü ve sesin saklanabilmeye başlanması bugün bildiğimiz anlamdaki görsel ve işitsel içeriklerin ilk çalışmalarıdır. İçeriklerin sayısal dataya çevrilmesine imkân veren teknolojiler dijital dünyanın kapılarını aralamıştır. Modern toplumlarda ideoloji yayma aracı olarak var olan bu içerikler önceki dönemlerde hem olayları ve belgeleri kayıt altına alma, hem de kayıt altına alınan belgelerin mevcut fikirleri yansıtması açısından en başından beri ideolojik kökenlidir. Fotoğraftan internete doğru ilerleyen gelişim süreci boyunca kayıt altına alma ve paylaşma ihtiyacı geçerliliğini korumuştur. Bu ihtiyaç özünde kültürel ve sosyolojik kökenlidir çünkü elinde teknolojiyi geliştirme imkânı olan insan onu yalnızca hesap yapma ya da gündelik işlerini kolaylaştırma aracı olarak görmemiş ve kendini ifade etmek için etkili bir yöntem olarak kullanmıştır. Bu anlamda teknolojik gelişmelerin kültürden bağımsız olmadığını da söylemek yanlış olmayacaktır. Günümüzde de hem ideoloji yayma hem de görsel ve işitsel anlamda doyum sağlamak için yaygın şekilde kullanılan yeni medya araçları sosyo-kültürel bir kimliğe sahiptir. Kültürün bilgisayarlaşması olarak niteleyebileceğimiz durum, hem sanal dünyalar, yeni web biçimleri gibi ileri durumları ortaya çıkarmakta hem de fotoğraf sinema gibi geleneksel yöntemleri dönüştürmektedir (Manovich, 2001).

Teknolojinin enformasyon konusunda nasıl bir karakteristiğe sahip olduğu konusunda her konuda olduğu gibi farklı görüşler yer almaktadır. Bazı isimler teknoloji konusunda olumlayıcı yaklaşımlara sahipken ve teknolojinin dönüştürücü yanından bahsederken, bazıları da teknolojinin pek çok tehdit barındırdığını öne sürerek negatif yaklaşımı benimser. Bunlardan teknolojinin olumlu yanlarına değinen en önemli isimlerden biri Marshall McLuhan'dır. McLuhan'ın Küresel Köy kavramında ele aldığı şekilde, teknoloji sayesinde ortaya çıkacak olan kolektif iletişim ortamları, bireyler arasındaki mesafeyi önemsiz kılarak her an herkesin her şeye ulaşılabilir olması yönünde iletişim sürecini dönüştürmektedir. Bu açıdan dünya adeta bir köye benzemektedir (McLuhan ve Fiore, 1967). Bu kavramda belirgin olarak teknolojinin olumlu yanlarına vurgu yapılmaktadır. McLuhan, televizyonun zaman ve mekân kavramından bağımsız olarak insanları bir araya getirmeyi kolaylaştırdığına ek olarak teknolojinin önemli bir yanından daha bahseder. Bunu da, bireyin televizyon aracılığıyla görsel ve işitsel algılarının genişlemesi, sinir sistemine etki etmesi şeklinde açıklar (McLuhan, 1967, s.63). Günümüzde ağ teknolojilerinin geldiği noktada, McLuhan'ın algı etkisine ilişkin görüşleri daha ileri boyutta karşımıza çıkmaktadır. Sosyal medya kullanımı görsel ve işitsel olarak pek çok

duygusal durumu yönlendirme becerisine sahip olması bakımından McLuhan'ın konuya ilişkin temel çıkış noktasını bilmek önemlidir, fakat teknolojik determinizm bağlamında olumlu görüşlerin yanında negatif görüşlerin de söz konusu olduğunu da belirtmek gerekmektedir. Örneğin Fuchs'a göre (2010a) teknoloji yüksek oranda denetim sağlaması nedeniyle mahremiyet ihlaline çok fazla yer verir. Bu da teknolojinin faydalı yanlarından çok bir tehlike unsuru olabileceğini belirtir. Teknolojinin görünür olma konusunda sunduğu imkanlar Fuchs gibi eleştirel yaklaşımclar açısından bir tehdit olarak algılanmaktadır. Bu iki farklı yaklaşımın birbirinden ayrı ele alınması, determinizmden bağımsız düşünmek gerekliliğini belirtir. Çünkü olumlu ve negatif özellikler barındırsa da teknoloji bir bütün olarak değerlendirilmelidir. Tek bir perspektiften yaklaşılması şeklinde belirlenimci bir davranış teknolojinin olanaklar ve sınırlılıklar bağlamında kesin olarak anlaşılmasını büyük oranda zorlaştırmaktadır. Bu anlamda determinizm kavramından bağımsız olarak, teknolojinin dönüştürücü yönünün sosyal medya üzerindeki etkisine odaklanmak çalışma için önemli bir noktadır.

2.1. Sosyal Medya ve Eğlence Kavramı

Sosyal medya tarihine bakıldığında Youtube, Instagram, Twitter gibi platformlarda görünür olma kaygısının en başından beri var olduğu görülmektedir. Bu görünür olmanın cazibesi pek çok kişiye ün ve para sağlamıştır ve sosyal medyanın kendisine sunduğu bu olanaklar bazında düşünüldüğünde birey mahremiyet sorununu göz ardı etmektedir çünkü görünür olma kaygısı ön plana çıkmaktadır. Sosyal medyada görünür olan, paylaşımlarıyla tanınan ve ekonomik anlamda tatmin olan birey bu kazanımlarını sürdürürken sıradan kişilere de bir anlamda örnek oluşturmakta, elde ettiklerinin cazibesi diğerlerine de yansımaktadır. Ünlü olsun ya da olmasın tüm bireyler söz konusu görünürlüğü elde etmek amacıyla sürekli olarak aktif içerik üretme çabasıdadır. Bu içerik üretimi ister ekonomik ister şöhret kaygılarıyla olsun içinde bulunduğu kültürü ve toplumu yansıtmakta olduğu için toplumun bir ifadesi olarak da karşımıza çıkmaktadır. Paylaşımlar gündemden bağımsız olamayacakları için yaşanan döneme ve olaylara ilişkin sanal bir kaynak da oluşturmakta ve sanal ortamda kültür inşası sağlamaktadır. Bu inşa kültür endüstrisi kavramını da ortaya çıkarmaktadır. Adorno, bu kadar büyük etkiye sahip olan kitle iletişim araçlarının, bireyi tüketim sonucu nesne haline getirdiğini söyler. Kitleleri nesneleştiren şey kültür değil, endüstri kavramı çerçevesinde şekillenmektedir. Burada metalaşan endüstriye vurgu yapılarak, kapitalist birikim ve kâr amacının kitlelerin tüketimi üzerindeki etkisine odaklanılır. Metalaşmış her şey gibi kültür de eğlence kavramını endüstrileşmeye katmış ve alışverişin parçası haline getirmiştir (Adorno, T. W.,2003). Adorno'nun kültüre ilişkin çalışmalarını bilmek önemli olsa da çalışmamız açısından kültür endüstrisi kavramı değil, eğlencenin kültürü yansıtırma aracı olarak sosyal medyada yer bulması ön plandadır.

Yeni medya teknolojilerinin kazandırdığı olanaklar bağlamında sosyal medya içerikleri paylaşımlar aracılığıyla tarihi bir kaynak oluşturmaktadır. Bu durum geleneksel tarih anlayışı ile doğrudan örtüşmese bile sosyal medya kullanımının yaygınlaştığı dönemlerden beri pek çok fenomen olmuş paylaşımların yeniden üretilmesi adına bir kültür aktarımını da sağlamaya devam etmektedir (Pazarbaşı, 2016). Özellikle X, Y ve Z kuşakları arasında çok hızlı gelişim geçiren sosyal medya ortamında sıklıkla geçmiş paylaşımlara atıf yapılarak o paylaşımların hatırlandığı dönemler yeniden canlandırılmaktadır. Geleneksel olarak küresel, milli ve kişisel tarihte hikâye anlatımı ve eski video ile fotoğrafların gösterimi şeklinde anılan eski hatıralar, artık sosyal medya ortamında çok daha kolay ulaşılabilir olması nedeniyle daha çok hatırlanır duruma gelmiştir. Sosyal medya, verilerin otomatik kaydedilmesi bir açıdan mahremiyet sorunu yaratsa da diğer anlamda da eski gönderilere ulaşma açısından oldukça etkin bir mecradır. Seneler önceki gönderisine erişmek isteyen birey, sosyal medya hesabı açık olduğu sürece birkaç dakika içerisinde geçmişteki o tarihe giderek istediği içeriğe kolaylıkla ulaşabilmektedir. Elbette ki belgeleme konusunda geniş imkân sunan sosyal medyada her içerik şifreleme ile oluşturulduğu için, şifrelerin unutulması ya da hesabın ele geçirilmesi gibi durumlarda içeriklerin kaybolması sıkıntısı da ortaya çıkabilmektedir. Bu gibi durumların oluşması riskine karşın pek çok farklı online depolama alanı da ekstra güvenlik sağlamaktadır. Sosyal medya ortamı artık bilginin ve kültürün teknolojik olarak depolanıp paylaşıldığı çok geniş bir alan haline gelmiştir ve teknolojinin sürekli gelişimine paralel olarak içeriğe ulaşma konusunda yeni olanaklar sunmaya devam etmektedir. Sosyal medyada paylaşılan içeriklerin kültürden bağımsız olmadığı yönündeki fikirleri desteklemek amacı ile Bell ve Shiller'in kültür ve teknolojinin kapitalizm çevresinde gelişen karakteristiğine ilişkin görüşlerine bakmak da yerinde olacaktır. Bell'e göre (2007) siber kültür çalışmaları, insan ve teknolojinin girdiği etkileşimin topluma nasıl yansıdığı ve süreci nasıl dönüştürdüğüyle ilgili bakış açısı sunmak açısından önemlidir. Siber kültür, teknolojinin bireyin yaşam biçiminde yarattığı köklü değişikliklere odaklanmaktadır. Örneğin basın ve fotoğrafın kendi dönemindeki gelişimi o anın mevcut toplum yapısını büyük oranda değiştirmiş ve yaşamlarının bir parçası haline gelerek pek çok alanda yeni kültürel, sosyal ve ekonomik imkanlar sunmuştur. Benzer şekilde günümüzde dijitalleşen dünyada yeni bakış açıları, yeni olanaklar, yeni iş sahaları ve buna bağlı olarak yeni içerik türleri ortaya çıkmıştır. Medyanın kullanıcılar üzerindeki etkisini analiz edebilmek için, kullanıcıların hangi içerikleri takip etmeyi tercih ettiklerinin bilinmesi önem taşımaktadır ve bu da bizi kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına götürür. Katz'ın kullanımlar ve doyumlar yaklaşımında kullanıcı pasif olarak değil, aktif kullanıcı olarak kabul edilir, hangi içeriği tercih ettiği, medyada nasıl yer aldığı önem taşımaktadır. (Yaylagül, 2008). Sosyal medyada tercih edilen içerikler ile birlikte gerçekleşen üretim dinamikleri, kültürel değişimi pek çok farklı şekilde yansıtmaktadır. Dünya artık her konunun dijital ortamda yankı bulduğu yeni

bir sanal platforma doğru dönüşmekte ve tüm içerikler bu platformlarda üretilmektedir. Üretilen içerikler geleneksel medyadan farklı şekilde, kullanıcıların hem tüketici hem üretici oldukları interaktif bir boyuta taşınmıştır ve bu aşamada yapılan üretim o dönemin mevcut karakteristiğini de yansıtmaktadır. Castells bu noktada ağ teknolojilerinin enformasyonu ortaya çıkarması açısından önemli olduğuna değinir. Dijital ortam çok zengin bir enformasyon kaynağı haline gelmiştir ve kültür aracılığı ile şekillenen bu enformasyon tüketim ve güç ilişkilerine de etki etmiştir (Castells, 2005, ss. 123-133). Yeni medya düzeninde ekonomik sistemler ulus ötesi bir kimlik kazanmakta ve küresel boyuta ulaşmaktadır. Kullanılan tüm internet platformları ağ teknolojisi aracılığı ile kapitalizme hizmet etmektedir. Çünkü oluşturulan içeriklerin paylaşımı, aldıkları tık sayısı, beğenme oranı doğrudan sayfa sahiplerine ve o sayfaların yer aldığı uygulamalara kar olarak döner. Burada dikkat çekilmesi gereken nokta, ücretsiz olarak edinilebilen uygulamaların bireye cazip gelmesi sonucu, bu uygulamaları herhangi bir yere para kazandırdığını düşünmeden yalnızca eğlenmek, bilgi almak ya da zaman geçirmek için aktif kullanmasıdır. Yoğun katılım sayesinde yüksek paralar kazanan şirket sahipleri bu açıdan içerik üretimlerine önem vermekte, sosyal medyayı güncel olarak takip etmektedir. Buradaki kapitalizm vurgusunun nedeni, sosyal medya konusunda güç ilişkilerine odaklanmak değil, üretilen içeriklerin geniş kitlelere ulaşabileceğinin bilincinde olan şirketlerin bu paylaşım ağlarını diledikleri gibi şekillendirme imkanına sahip olmaları sebebiyledir. Bu imkanlar doğru kullanıldığında elde edilen yüksek gelirler, kurucular açısından yüksek ölçekli kar sağlama imkânı yaratmaktadır. Fakat bir sosyal medya ağından küresel anlamda kar sağlamak için aynı oranda emek vermek ve sürekli teknik geliştirme sağlamak gerekliliği de ortaya çıkmakta ve bu adımlarda da büyük yatırımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Oluşturulan sosyal medya siteleri her sene birkaç kez güncellenerek bireyin yenilik ihtiyaçlarına cevap vermek zorundadır. Bu da sürekli olarak teknolojik gelişmeleri takip etmeyi ve kullanıcıların hangi geliştirme türlerinden hoşlanacaklarını saptamayı gerektirmektedir. Çünkü teknoloji karakteristiği bakımından bir kez ilerleme sağladığında bir daha geri dönülmesi mümkün değildir. Daima ilerlemek zorunda olduğu için kullanıcının ilgisini çekmeye devam etmek bir süre sonra zorlaşacağından sürekli olarak geliştirme çalışmalarına odaklanılmalıdır. Kullanıcı bu geliştirmelere hemen uyum sağlamakta, o sitenin önceki halini çok çabuk şekilde unutmaktadır. Burada önemli olan da eskiyi unutturmaktır. Örneklendirmek gerekirse 2011 senesine kadar sıradan görünüme sahip olan Facebook, şimdi bir çoğumuzun unuttuğu “zaman tüneli” temasına geçiş yapmaya başladığında ilk zamanlar bu geçiş isteğe bağlı olarak gerçekleşmiş fakat bir süre sonra tüm kullanıcılar zorunlu olarak yeni temaya geçirilmiştir. Şimdi bundan on sene önceki Facebook teması eski gönderilerin ekran görüntüleri paylaşmadığı sürece neredeyse hiçbir kullanıcı tarafından hatırlanmamaktadır. Buna eklenen diğer anlık hikaye paylaşımı, duygu durumu belirtme gibi tematik özellikler de göz önüne alındığında artık Facebook dendiğinde

kullanıcıların zihninde oluşan görüntünün güncel olan şekli olduğu açıkça savunulabilir. Sosyal medya sitelerinin tümünde bu durum geçerlidir. Kullanıcı sürekli yeni teknik imkanlara sahipken içerik açısından da yenilik aramakta, zaman zaman bu yeniliği kendisi sağlarken çoğunlukla da güncel içerikleri takip ettiği fenomenlerden beklemektedir. Bu nedenle gelişim zorunluluğu yaratıcılığı tetikleyen bir durum olabilmektedir.

Örneğin pandemi sürecinde bireyi evde tutma davranışları konusunda yapılan politikalar bağlamında, sosyal medyadan sağlanan birtakım altyapılar bireyin yaratıcı yönünü tetiklemek için bir kapı açmaktadır. Bunu gençler arasında popülerleşip aileler arasında yaygınlaşan “challenge”lar ile örneklendirmek mümkündür. Çok sayıda takipçisi olan ünlülerin başlattığı her yeni akımın fenomen olduğu dijital dünyada, site kurucuları birçok özendirici davranışı teşvik ederek sıradan bireylerin sürece katılımını sağlamaktadır. Bu teşvik edicilik fenomen olan kişilere, uygulama şirketleri tarafından ücret ödenmesi şeklinde olmaktadır. Bu para kazanma imkânı insanları fenomenleştirirken, gündemi sürekli takip etme ve ilgi çekici içerikler oluşturma itkisi de vermektedir. Öyle ki içerik üreticisi doğrudan fenomen sayfalar olmasa bile başka sıradan vatandaşların yaptığı paylaşımları sayfalarında yayınlarak geniş kitlelere ulaştırmaktadır. Bir açıdan bu mahremiyet ihlali kabul edilecek düzeyde olsa da günümüzde sosyal medyada var olma fikriyle pek çok fenomen olmayan kişi, görünebilir olmak uğruna kendilerine ait içeriklerin paylaşımına izin vermekte ve hatta fenomen sayfalara kendileri göndermektedir. Sosyal medya havuzu diyebileceğimiz ortamda sayısız içerik mevcutken, bu sayfaların yüksek etkileşim almaları için çoğu zaman yalnızca fenomenlik boyutlarına gelmiş olmaları yeterli olmaktadır. Yüksek takipçi sayısına ulaştıkları anda paylaştıkları içerikler otomatik bir şekilde milyonlarca insan tarafından görünebilir olduğundan yüksek sayıda like almaları kolaylaşmaktadır. Sosyal medyada içerik takip etmeye olan düşkünlük günümüzde eğlencenin dönüşümü ile alakalıdır. Artık “eğlenmek” isteyen herkes kısa yoldan ilgi alanlarına uygun sayfaları takip ederek bu eğlence ihtiyaçlarını, neredeyse her an giderebilmektedir ve bunun için özel bir ücret ödemelerine gerek bile yoktur. Eğlence kavramının kapitalist düzleme oturmuş olması düşüncesi bu anlamda olumsuz bir çizgide gibi görünse de güncel olarak pandemi sürecinde gördüğümüz kolektif katılım göz önüne alındığında eğlencenin fizik ötesi bir noktaya taşınmış olması umut edici bir durumdur. Her ne kadar sınırların belirsizleşmesi durumu pek çok açıdan nitelikte azalma yaratmış ya da ilişkilerde yabancılaşma meydana getirmiş olsa da ve bu durumun sonuçlarına ilişkin farklı bakış açılarına değinmemiz gerekse de spesifik olarak olağanüstü durumlarda üretilen imkanlar bağlamında sosyal medyaya odaklandığımızda fizik ötesi duruma geçişin birey psikolojisi üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu söylemek mümkündür. Eve kapanmak zorunda olan birey fiziksel sınırları aşmanın imkanını sosyal medya aracılığıyla bulamamış olsa, aylar süren evde kalma durumunun psikoloji üzerindeki etkilerinin çok daha ağır olması olasıdır. Sosyalleşmenin ve mizah üretiminin sosyal medya düzleminde

imkân yaratması durumu sürecin daha rahat atlatılması ve birlik beraberlik hissi oluşturması anlamında oldukça etkili bir alternatif sunmaktadır. Bu noktada kültür kavramına da bakmak gerekmektedir çünkü oluşturulan içerikler büyük oranda paylaşıldığı ortamın kültür ve ideolojisini de yansıtmakta, pandemi ulus ötesi bir örgütlenme oluşturmuş olsa da üretilen mizah içerikleri ulus karakteristiğini de bir anlamda sürdürmeye devam etmektedir. Küresel iletişimde kolektif bir çizgide birleşme sağlayan kültürün gelişim çizgisi hakkında fikir sahibi olmak bu nedenle gereklidir.

Küresel iletişimde kültür ve eğlence medya aracılığı ile üretilip dağıtılmakta olduğu için oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Yapım şirketleri, stüdyolar, yönetmenler, yapım şirketleri, oyuncular, kostüm, dekor gibi her alan bu endüstride kültürel bir parça oluşturmaktadır. Geleneksel eğlence anlayışında belirgin olan bu durum yeni medya aracılığıyla oluşturulan eğlence ortamı için de geçerlidir. Küresel izleyici mobil teknolojilerle zamandan ve mekândan bağımsız olarak ulaşabildikleri dizi, film, fotoğraf, video gibi içerikleri eğlence anlayışının temelinde oturtmaktadır (Pazarbaşı, 2016, s. 173). Mobil telefonlar ile ulaşılabilen içerikler, yeni medyanın eş zamansızlık özelliği sayesinde yaygın olarak tercih edilmekte, televizyon yayıncılığında yaşanan bu dönüşüm, gelişen 3G ve 4.5G teknolojileriyle sosyal medyaya da taşınmaktadır. Teknolojilerin kamusal alanın engellerini kaldırıp hızlı erişim sağlaması, başlarda geleneksel medya karşısında bir rakip olarak görülmeyen yeni medyanın artmakta olan gücünü de kanıtlamıştır ve profesyoneller bu durumu kabullenip yatırımlarını yeni medya ortamlarına kaydırmıştır. (Çakır, 2013). İçerik üretimi giderek strateji uzmanlığına dönüşürken, marka sahipleri de bu alana yatırım yapmak zorunda hissetmeye başlamıştır çünkü artık eğlencenin de kalbi sosyal medya ortamları olarak kabul edilir duruma gelmiştir. Hedef kitleye o ürünü kabul ettirmek için sürekli olarak teknolojiye paralel olarak gelişmesi gereken bir içerik anlayışına odaklanmak gerekmektedir. Bu içerikler, sürekli olarak az zamana sahip olan kullanıcıların serbest zamanlarında hızlı bir şekilde alabilecekleri biçimde oluşturulmalıdır. Çünkü yeni medya ortamlarındaki içeriklerin kullanıcıya vaat ettiği özelliklerin en önemlileri arasında “hızlıca izleme ve yenisine geçme” özelliği yer almaktadır. Sosyal medyada farklı kategorilerden birçok eğlendirici içerik, kullanıcının beklentileri doğrultusunda arka arkaya kolaylıkla okunup izlenebilir düzeyde hazırlanmalıdır. Bu durumda hem pratik hem çeşitli içerik üretimi gerekecektir. Çünkü sosyal medya kullanıcısı bireylerin ilgisini uzun süre uyanık tutmak oldukça zordur. Tüm bu aşamada ilgi alanları yaş gruplarına ve çevrelere göre değişiklik göstermektedir. Ebeveynler arasında yapılan sosyal medya aktiviteleri ile gençler arasında yapılanlar kültür tekelinde bakıldığında aynı şekilde gerçekleşmemektedir. Fakat burada dikkat çekilmek istenen nokta, pandemi sürecinde evde kalma davranışının da kültürel bir kaynaşma ve birleşme yarattığı görüşüdür. Yaş grubu fark etmeksizin mizah üretimine ailenin tüm bireylerinin katılması kolektif bir oluşuma yapılan vurgudur ve pandemi sürecinde bütünleştiricilik açısından olumlu

sayılabilecek gelişmeler arasında yer almaktadır. Sosyal medya ortamında yapılan paylaşımlar ve bu paylaşımların takip ve taklit edilmesi sosyal medya tarihi boyunca yaygın bir davranış olsa da, içinde bulunulan süreçte bu durumda da ulus ötesi bir paylaşım eğilimi görülmektedir. Kültürel farklılıklara rağmen küresel bir salgın ve karantina ortamı olması nedeniyle mizah anlayışı da aynı potada erimeye başlamış, kültürel sınırlarda belirsizleşme görülmüştür. Fiziksel sınırların ortadan kalkması ve aynı düzlemde buluşulması bu anlamda olumlu bir gelişme açığa çıkarmaktadır. Türkiye dışındaki ülkelerde yapılan mizah etkinlikleri ve paylaşımları kendi ülkemizde de çok sayıda paylaşılmaya ve taklit edilmeye başlanmış, eve kapanan insan yalnızca ulusal değil küresel sosyal medyayı yakın takibe almıştır. Sosyal medyanın buna imkân vermesi, evdeki birey için bir anlamda ufuk açıcı olmuştur demek yanlış olmayacaktır. Çalışmada örneklem olarak odaklanacağımız Instagram hesapları kendi ülkemizden seçilmiş olsa da, bu dönemde ortaya çıkan kolektifliğin bir noktada küresel boyuta ulaşmış olduğunu belirtmek gerekmektedir. Aldığımız örneklemde odaklanılan paylaşımların yalnızca ülke çapında değil küresel düzeyde gerçekleştiği, paylaşımların zaman zaman farklı ülkelerde paylaşılan video ve fotoğrafların pandemi mizahına uyarlanmış hali olduğu göz önüne alınırsa küresel bir etkileşimden söz etmek uygun sayılacaktır.

2.2. Pandemi ve Sosyal Medya

Bir kaynaktan çıkarak hızla yayılan ve bireylerin hayatını sağlık ve sosyo-ekonomik açılardan tehdit edecek boyuta ulaşan bir doğal afet olarak tanımlayabileceğimiz pandemi ya da diğer adıyla salgın, ortaya çıktığı andan itibaren pek çok zarara yol açmaktadır. TC. Sağlık Bakanlığı'nın aktarımıyla (2020), 2019 yılının sonunda Çin'in Wuhan kentinde ilk vakalarını gördüğümüz, Koronavirus (CoV), soğuk algınlığından Orta Doğu Solunum Sendromu (MERS-CoV) ve Şiddetli Akut Solunum Sendromu (SARS-CoV) gibi daha ciddi hastalıklara neden olan büyük bir virüs ailesine mensup virüsün olan Covid 19'un yayılım hızına ve çapına bakıldığında bunun küresel bir durum olduğunu kolaylıkla söyleyebiliriz. Bu konuda kesin bazı kararlara varılamamakla birlikte, net olarak bilinen şey virüsün insanlar arasında çok hızlı bir yayılma gösterdiği, solunum ve dokunma yoluyla doğrudan ve direkt olarak geçebildiği ve bağışıklık sistemini zayıflatarak ölümcül etkilere sahip olabilen bir yapısı olduğu yönündedir. 2019 sonundan 2020 Ocak ve şubat aylarına kadar Çin için büyük bir tehdit olarak var olan Covid 19'un küresel bir pandemiye dönüşmesi ise tüm dünya ülkelerinde Mart- Nisan aylarını bulmuştur. Virüsün yayılışı ülkeden ülkeye zamansal farklılıklar gösterse de istisnasız olarak, yayıldığı her yerde binlerce ölüme neden olmuştur. Bu kadar küresel çaplı bir salgın yalnızca ortaya çıktığı ülke ekonomisini değil tüm dünya ekonomisini, tüm dünya insanının sosyal yaşamını ve psikolojisini etkilemiştir. Ülkelere göre değişkenlik gösteren bazı pandemi ile mücadele politikaları salgın ve ölüm oranlarını azaltırken, bazıları da işe yaramamış ve pandemi ile mücadele için çok daha

büyük ölçekli ve kalıcı politikalar yürütme gerekliliği doğmuştur. Bunların en başında, alınan tedbirlerin yetersizliği sonucu sokağa çıkma yasağının ilan edilmesi gelmektedir. Kademeli esnekliklerle birlikte ortalama iki aylık bir sürede evlerine kapanan bireyler yalnızca ekonomik değil sosyal ve psikolojik kaygılar da duymaya başlamışlardır. Türkiye’de sokağa çıkma yasağı aşamalı şekilde hayatımıza girmiş, birey pandeminin ciddi boyutuna yavaş yavaş alışmaya başlamıştır. İlk alınan önlemler arasında uzaktan eğitime geçilip okulların tatil edilmesi, ibadet yerlerinin kapatılması, düğün gibi toplu etkinliklerin yasaklanması gibi alıştırmaya adımları uygulandıktan sonra belirli yaş grupları için sokağa çıkma kısıtlaması getirilmeye başlanmıştır. Bu kısıtlamalar yirmi yaş altı ve altmış yaş üstünü kapsıyorken 11 Nisan 2020’den itibaren herkes için sokağa çıkma yasağı ilan edilmiş ve yasağın ilan edildiği zamanın akşam saatleri olması nedeniyle ülke genelinde büyük panik yaşanmış, alınan tedbirlerin boşa gittiği endişesi doğmuştur. Sürece ilişkin yaşanan her gelişme anlık olarak sosyal medyada yer bulurken, sokağa çıkma yasağının aniden ilan edilmesi gibi endişe düzeyinin arttığı belli durumlar bireylerin sosyal medyada etkileşimde olma eğilimini de tetiklemiştir. Sokağa çıkma yasaklarının Mayıs sonuna kadar hafta sonları şeklinde oluşturulup, her ortamda maske zorunluluğu getirilmesi, sürekli olarak dezenfektan kullanımının teşvik edilmesi ve kapalı mekanların iki aya yakın bir süre boyunca açılmaması gibi durumlar, evine kapanmış olan ve normal bir süreç yaşamayan birey için, içinde bulunulan durumu bir miktar da olsa eğlenceli hale getirmek için birer içerik üretimi konusu oluşturmaktadır. Örneklem tespitinde en çok görülen paylaşımlar ve etkileşimler sokağa çıkma yasağı, sosyal mesafe, kuaförlerin kapanması sonucu bakımsızlaşan bireylerin komik halleri, ileriki süreçte kısmi olarak sokağa çıkma izni verilen yirmi yaş altı ve altmış beş yaş üstü kişilerin sokakta çekilen eğlenceli görüntüleri, insanların doğadan çekilmesi sonucu kedi, köpek, kuş gibi hayvanların doğada daha çok yer edinmeye başlamasının abartı yoluyla (fil, zürafa, ejderha gibi hayvanların bahçede görüldüğünü iddia etmek gibi) mizahlaştırılması, evlerde keyifli vakit geçirmek için ailelerin kendi ürettikleri birtakım keyifli etkinlikler gibi unsurlardır. Bunlar dışında pandemi sürecinde sağlık çalışanlarının verdikleri mücadele, insanların duyarlı davranışları gibi konular da sıklıkla paylaşılma ile birlikte, çalışmamız kapsamında bu konulardaki gönderiler örnekleme alınmamış, yalnızca belirtilen tarih aralığındaki mizah unsuru oluşturabilecek gönderiler tespit edilmiştir. Tespitimiz dışında kalan konular da sosyal medyanın birleştirici ve fiziksel sınırları ortadan kaldıran yönünü pek çok şekilde yansıtmaya devam etmektedir. Pandemi sürecine denk gelen milli bayramlar, dini bayramlar, sağlık çalışanlarına destek olmak amacıyla balkona çıkıp alkışlama aktiviteleri kameraya alınarak pek çok kez sosyal medyada paylaşılmış, Twitter’da TT (trendtopic) olmuş, Youtube, Facebook, Instagram ve diğer sosyal medya mecralarında yayılma sağlamıştır. Fiziksel mesafelerin bu kadar ileri düzeyde açılmak zorunda olduğu dönemlerde ağ ortamında paylaşım yapmanın ve kolektiflik oluşturmanın önemi ortaya

çıkılmaktadır. Bu dönemde sosyal medya kullanımının zorunlu olarak arttığını söylemek mümkündür. Kullanım oranlarının zaten yüksek olduğu genç nesil haricinde yetişkin ve yaşlılar da, sevdikleriyle bir araya gelmenin zorluğu sebebiyle görüntülü konuşma ya da mesaj gönderme, sosyal medyada video izleme ve video çekme gibi faaliyetleri zaruri olarak öğrenmek durumunda kalmış ve bu durum, yeni medya kavramına uyum sağlamaları konusunda teşvik edici olmuştur. Bu açıdan pandemi sürecinde sosyal medya kullanımı artık bir tercih değil, bireyin sosyal ve psikolojik hayatı için bir ihtiyaç haline almıştır. Sosyal medya katılımının pandemi sonrasında da bireyler arasında yaygınlaşacak olup olmadığını kestirmek şu an için zor olsa da, mevcut duruma baktığımızda sosyal medyaya katılım oranındaki artışın ve en azından sosyal medyayı aktif “kullanabilirliğin” ileriki yıllar için temel oluşturacak olduğunu ön görmek mümkündür.

3. Instagramdaki Yüksek Takipçili İki Hesabın Pandemi Sürecindeki Gönderilerinin Analizi

Pandemi sürecinde yapılan Instagram paylaşımlarına ve bu paylaşımların beğeni, yorum ve görüntüleme oranlarına ulaşmak amacıyla, 5.5 milyon ve 8 milyon takipçi sayısına sahip cezmikalorifer ve saykodelipaylasimlarr isimli iki hesabın nicel içerik analizi yapılmış ve kullanıcıların sosyal medya ortamında gerçekleştirdikleri etkileşimin boyutlarını verilerle ortaya koymak için iki hesabın 1 Nisan 2020 ve 1 Haziran 2020 arası tarihlerdeki pandemi konulu gönderileri incelenmiştir.

3.1. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın odaklandığı temel nokta, pandemide bireyin izolasyon süreci boyunca Instagram üzerinden gerçekleştirdiği mizah odaklı etkileşimlerinin düzeyinin saptanması, fiziksel sınırların ortadan kalktığı sosyal medya ortamında kolektif yeniden üretim ve paylaşımın yaygın olduğu fikrinin sınanmasıdır. Kriz döneminin bireylerin mizah konusundaki yaratıcılıklarının ve bu mizah içerikli gönderilere karşı sosyal medya kullanıcılarının geliştirdiği olumlu tepkilerin ortaya çıkarılması, tespit edilen beğeni, paylaşım ve görüntüleme oranlarının ortaya konması amaçlanmıştır.

Araştırmanın varsayımları arasında şu basamaklara odaklanılmıştır:

1. Sosyal medya, fiziksel sınırları ortadan kaldırarak kolektif yeniden üretime imkan veren bir mecradır.
2. Bireyler sokağa çıkma yasakları nedeniyle içinde buldukları izolasyon hissinden kurtulmak için mizah odaklı içerikler geliştirme ve paylaşma eğilimi göstermektedir.
3. Oluşturulan mizah içerikleri diğer sosyal medya kullanıcıları tarafından desteklenmekte ve etkileşim almaktadır.

4. Sokağa çıkma yasağının ilan edildiği günlerdeki etkileşimler, pandemi sürecindeki diğer günlerdeki paylaşımlara oranla daha yüksektir.

3.2. Yöntem, Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırmanın temel değişkeni iki Instagram hesabında yer alan pandemi konulu mizah paylaşımlarıdır. Söz konusu sayfaların diğer gönderilerine odaklanılmamış, yalnızca mizah konulu görsel ve videoların beğeni, yorum ve görüntüleme sayıları nicel içerik analizi yöntemi ile saptanmıştır.

İçerik analizi, varsayımların formüle edilmesi ve buradan hareketle oluşturulan değişkenlerin kategori sisteminde somutlaştırılmasına dayanan bir araştırma yöntemidir (Alver, 2003, s. 241). Verilerin somut bir şekilde tarafsız olarak ortaya konması açısından bilimsel araştırmalarda oldukça sık kullanılan bir yöntemdir. Çalışma kapsamında da iki sosyal medya hesabında yer alan veriler belirtilen tarih aralıklarında tek tek incelenmiş ve kaydedilmiştir.

Araştırma kapsamında iki aylık zaman diliminde, 1 Nisan 2020 ve 1 Haziran 2020 arasındaki tarihlerde paylaşılan gönderilere odaklanılmış, bu gönderiler 10 Haziran gününde Instagram üzerinden tek tek tespit edilip beğeni, yorum ve görüntüleme grafikleri oluşturulmuştur. Ele alınan tarih aralığı pandemi sürecine adapte olma ve mizah konulu içerikler üretme açısından en uygun olduğu düşünülen aralıktır. Nisan ve Mayıs aylarında toplam gönderi sayısına değil; toplam beğeni, yorum ve görüntüleme sayılarına ulaşmak amaçlandığı için üretilen içerikler gün bazında değerlendirilmiştir. İki sayfa hem isim hem ay olarak ayrı grafiklenmiş, grafikler nisan ve mayıs aylarında saykoselipaylasımlar ve cezmikalorifer hesaplarına göre ayrı olarak oluşturulmuştur. Veriler grafikler üzerinde tarihsel olarak kaydedilmiştir. Çalışmada oluşturulan örnekleme, yalnızca söz konusu tarih aralığında iki sayfada ele alınan mizah konulu gönderiler baz alınmış, bu iki aylık süreçte iki sayfada yapılan tüm pandemi konulu mizah içerikleri taranmış ve grafik üzerinde kaydedilmiştir.

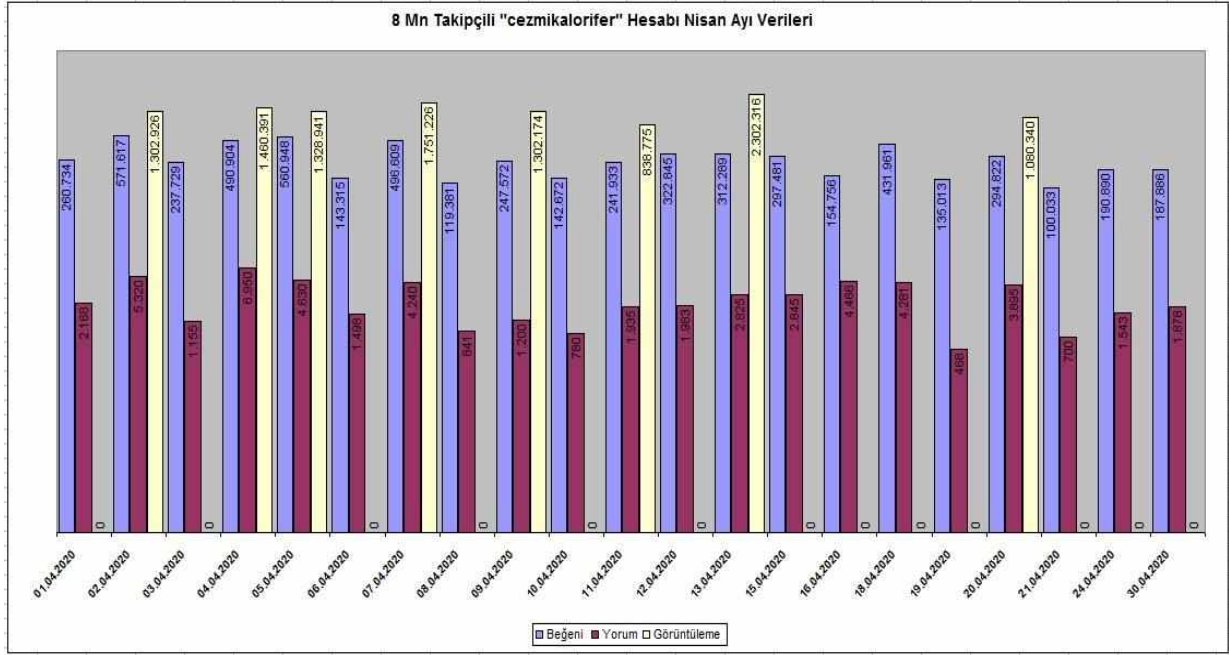
3.3. Bulgular

Covid 19 sürecinde Instagram'da konuya ilişkin paylaşımlarda kullanıcıların etkileşim gerçekleştirme oranlarının Nisan- Mayıs ayı grafikleri incelendiğinde elde edilen bulgulardaki beğeni, paylaşım ve görüntüleme oranları, pandemi sürecinde sosyal medyada aktif olmanın ve bu konuya ilişkin gönderileri takip etmenin izleyici üzerinde olumlu etkisi olduğunu göstermiştir. Çalışmada 1 Nisan 2020 ve 1 Haziran 2020 tarih aralığı alınarak, söz konusu aralıkta, Instagram'da en çok takipçi sayısına sahip iki mizah sayfası olan "cezmikalorifer" ve "saykodelipaylasımlar" hesaplarının iki aylık etkileşim grafiği oluşturulmuştur. Çalışmada ele alınan tarih aralığının mart yerine nisan ayından

itibaren başlamasının nedeni, bireylerin pandemi sürecine adaptasyonları için gereken süreyi atlatıp mizaha yönelmeye başladıkları döneme odaklanmaktır. Takip edilen paylaşımlarda ve bireylerle birebir tanışıklıkta görüldüğü şekilde, mart ayının yarısında ortaya çıkan Covid 19'un yarattığı panik ve belirsizlik ortamının geçmesi için birkaç haftalık süreye ihtiyaç duyulması nedeniyle, mizah gönderileri odaklı bir çalışma gerçekleştirileceğinden, bireylerin sürece alışıp evde oturma zorunluluklarının yaratıcı yönlerini ortaya çıkardıkları nisan ayı ve normalleşme adımlarının yavaş yavaş atılmaya başlandığı mayıs sonu – haziran başı dönemi baz alınmıştır. 10 Haziran 2020 tarihinde,01.04.2020- 01.06.2020 tarihleri arasındaki pandemi konulu gönderilerin mizah içeriği taşıyıp taşımadıklarına göre tarama yapılarak, mizah unsuru barındıran görsel ve videoların toplam etkileşim oranları kaydedilmiştir. Bu etkileşim oranı her an farklılık gösterebileceği için iki sayfanın da verileri aynı zaman diliminde kaydedilmiştir. Sosyal medyanın sürekli değişen karakteristiği nedeniyle gönderilerin beğeni yorum ve görüntüleme oranları da değişim gösterebilmektedir. Bu nedenle verileri kaydetmek için 10 Haziran günü seçilmiştir. Bugünün seçilme nedeni pandeminin başından itibaren 1 Haziran'a kadar alınan etkileşimlerde kalıcı bir orana ulaşabilmek için belli bir zaman geçmesi gerekliliğidir. Örnekleme alınan sayfaların iki taneyle sınırlı tutulma nedeni, araştırmalar sonucunda iki sayfanın paylaşım oranlarının eşdeğer olması ve diğer sayfalar ya görsel ya video ağırlıklıyken ve takipçi sayıları düşükken, bu sayfaların hem görsel hem video içerikli etkileşimlilik düzeylerinin yüksek olduğunun saptanmasıdır. İki sayfanın takipçi sayısı 5.5 – 8 milyon arası olduğundan ve pandemi boyunca düzenli olarak hem video hem fotoğraf paylaşımı yaptıklarından dolayı çalışmamız kapsamında değerlendirilmeye uygun bulunmuştur.

İki aylık verilerden elde edilen, tabloların altında ayrıca kategorisel olarak belirtilmiş olan toplam etkileşim sayısı, cezmikalorifer hesabı için 17.428.216, saykodelipaylasimlarr hesabı için 17.049.030 olarak saptanmıştır. Bunlardan cezmikalorifer hesabının nisan ayı verileri 11.993.982 iken, saykodelipaylasimlarr hesabının nisanda aldığı toplam etkileşim 15.219.460' tır. Mayıs ayı bulgularına bakıldığında, cezmikalorifer hesabı 5.434.234 etkileşim alırken, saykodelipaylasimlarr'ın da 1.829.570 etkileşime sahip olduğu görülmüştür.

Bu veriler, pandemi sürecinde sosyal medyada mizah konulu etkileşimlerin mevcut olduğunu destekler niteliktedir. Çalışmada gönderi sayısına değil, iki aylık pandemi sürecindeki mizah konulu gönderilerin aldığı toplam etkileşim sayısına, paylaşıldığı gün odaklı bakmak tercih edilmiştir.



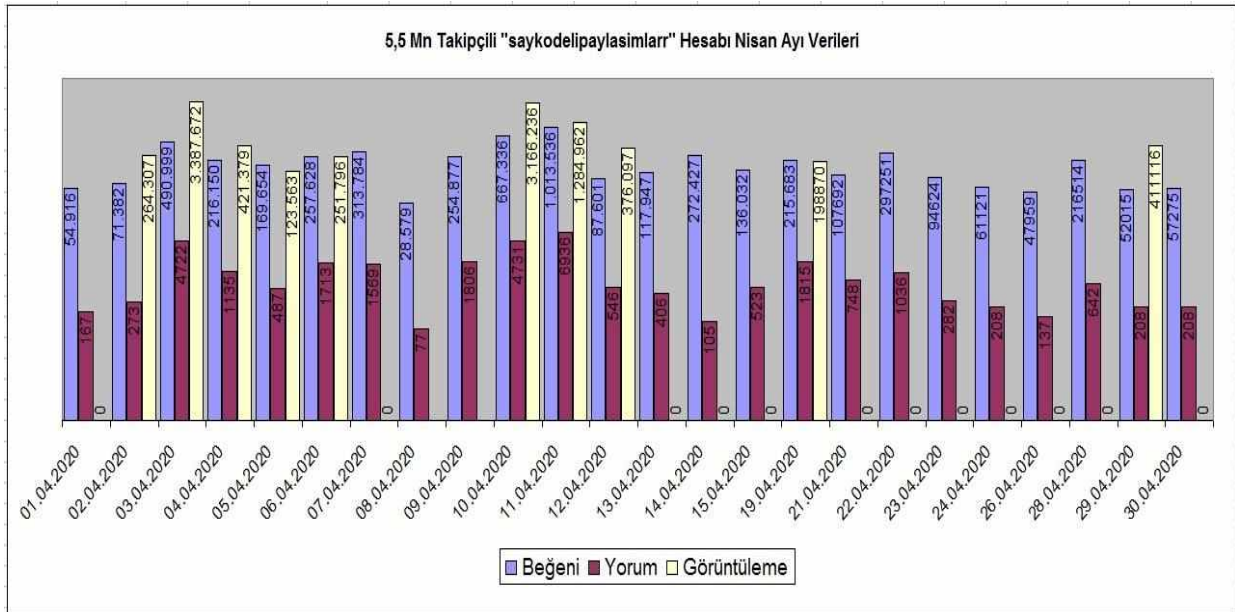
Şekil 1: Cezmikalorifer İsimli Instagram Hesabının Nisan Ayı Etkileşim Grafiği

Toplam beğeni: 5.941.390

Toplam yorum: 55.601

Toplam görüntüleme: 5.996.991

Genel toplam: 11.993.982



Şekil 2: Saykodelipaylasimlar İsimli Instagram Hesabının Nisan Ayı Etkileşim Grafiği

Toplam beğeni: 5.302.982

Toplam yorum: 30.480

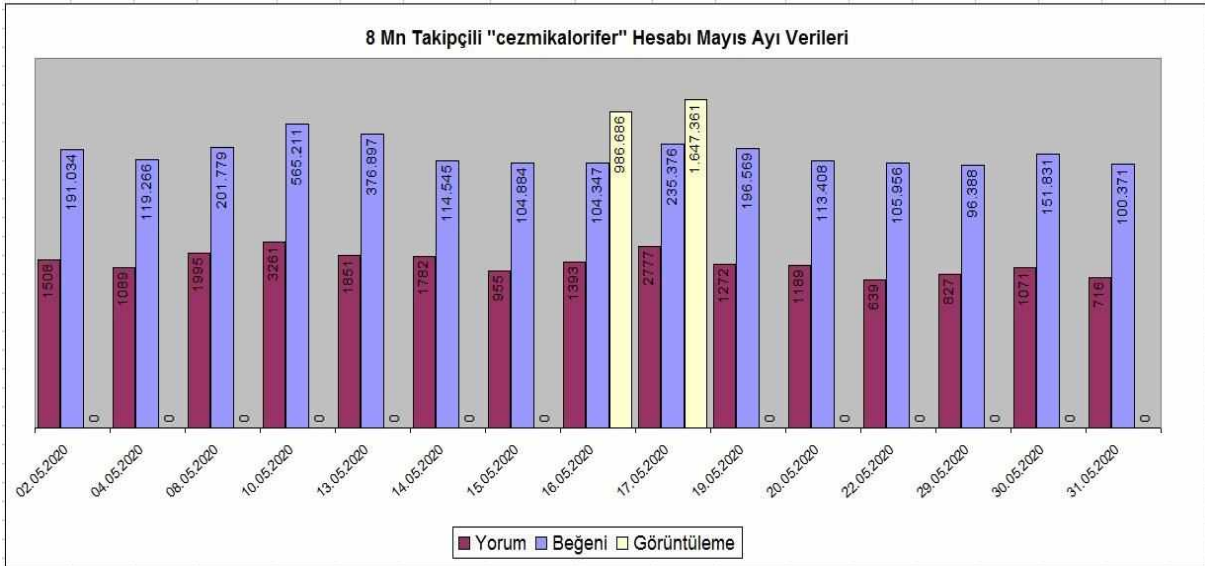
Toplam görüntüleme: 9.885.998

Genel toplam: 15.219.460

Nisan ayı grafiğinden elde edilen toplam değerler, pandeminin yayılma gösterdiği ilk haftalarda paylaşım sayısının üst seviyelere çıktığını gösterir niteliktedir. Mevcut tarih aralıklarında yapılan paylaşımlar gün bazında toplanarak oluşturulmuştur. Mavi çizgiler beğeni, kırmızı çizgiler yorum ve sarı çizgiler video görüntüleme sayılarını göstermektedir. Örneğin 01.04.20 tarihinde, cezmikalorifer hesabında paylaşılan gönderilerin toplam beğeni sayısı 200.734, yorum sayısı 2.168 iken görüntüleme sayısı 0 olarak belirtilmiştir. Bunun nedeni 1 Nisan 2020 tarihinde paylaşılmış bir video olmaması, içeriklerin görselle sınırlı kalması ve bu nedenle görüntüleme sayısına ulaşamamasıdır. Bu tarihteki gönderiler bir veya birden fazla olabilmektedir. Kaydedilen günlük veriler tüm gönderi etkileşimlerin toplamı alınarak yazılmıştır. Örneğin 2 Nisan tarihinde 571.617 beğeni ve 5.320 yorum sayısına ek olarak 1.302.928 görüntüleme verisine ulaşılmıştır. Bu da o tarihte paylaşılan bir video olduğunu ifade etmektedir. Çalışma genelinde video oranının görsel oranından daha az sayıda yer almasının nedeni, görsellerin ekran görüntülerinin, caps'lerin, çekilmiş fotoğrafların pandemi mizahına uyarlanmış hallerinin de dahil olmasıyla videolara göre daha çok sayıda ve çeşitlilikte olabilmesidir. Nisan ayı grafiğinde gönderilerin etkileşim oranları arasında çok büyük farklılıklar olmasa da bazı noktalara değinmek gerekmektedir. Örneğin ülkede sokağa çıkma yasağının ilk olarak ilan edildiği 10 -11 Nisan'da yapılan paylaşımların saykodelipaylasimlarr hesabında aldığı etkileşim oranlarında belirgin bir artış olduğu görülmektedir. Bunun nedeni sokağa çıkma yasağının, yasağa birkaç saat kala ilan edilmesinin yarattığı kaosun ülke genelinde yankı uyandırması ve bu durumun mizah içerikli paylaşımlara da yansmasıdır. Grafıklere bakıldığında bazı günlerde paylaşımlar standart düzeyde devam etmekteyken bazı günlerde yükselmelerin olması, gündemin sosyal medyaya direkt olarak yansıdığını göstermektedir. Evinden çıkamayan birey oturduğu yerden bu içerikleri takip ederek, beğeni ve yorum atarak, görüntüleme yaparak sınırları silikleşmiş bir sosyal ortama dahil olmaktadır. Kriz ortamında bu paylaşımların artması, kullanıcıların stres seviyelerini azaltmak, özdeşim kurmak ve duygusal dışavurum yaşamak amacıyla etkileşimde kalma arzusu duymalarıyla açıklanabilir. 10-11 Nisan 2020 tarihinde, sokağa çıkma yasağının ilan edilmesiyle saykodelipaylasimlarr hesabında beğeni sayısının 667.336, yorum sayısının 4.731 ve görüntüleme sayısının 3.166.236'ya yükselmesi bu durumu uygun şekilde örnekleyebilmektedir. Gönderilerde beğeni ve görüntüleme sayısının yüksek olmasına karşın yorum sayılarının daha az olmasından, kullanıcıların büyük oranda iletileri pasif olarak almayı ya da en azından "tıklayıp geçme" şeklinde

beğenmeyi tercih ettikleri söylenebilir. Yorum yazma etkileşim oranını arttıracığı için büyük çoğunluk etkileşimden çok gönderileri görüp, onaylayıp diğerlerine geçmeyi tercih etmektedir. Yüksek beğeni oranlarından bu çıkarımı yapmak mümkündür.

Grafiklerde yer alan veriler sayısal olarak birbirine yakın sayılabilsede de pandeminin gelişim çizgisine bakıldığında gönderi içeriklerinin pek çok farklı temada oluştuğunu söylemek mümkündür. Bu noktada kronolojik bir örneklem oluşturulmuş olduğu için pandeminin ilerleyişine göre yapılan paylaşımların içeriklerini saptamak da mümkündür. Örneğin nisan ayı başında virüsün dünya genelinde yayılmasına ilişkin paylaşımlar yapılırken, kısıtlamalar, sokağa çıkma yasakları ve dezenfektan kullanımları nisan sonlarına doğru daha çok paylaşılmaya başlanmıştır. Mayıs ayında haziran sonuna doğru yaşanmaya başlayan bazı normalleşme adımlar ve kısıtlılıkların esnetilmesiyle, eve kapanan birey yavaş yavaş sokağa çıkabilmeye, işine gidebilmeye başlamış, bu durum da sosyal medya paylaşımlarındaki oranın nisan ayından daha düşük düzeyde seyretmesine neden olmuştur.



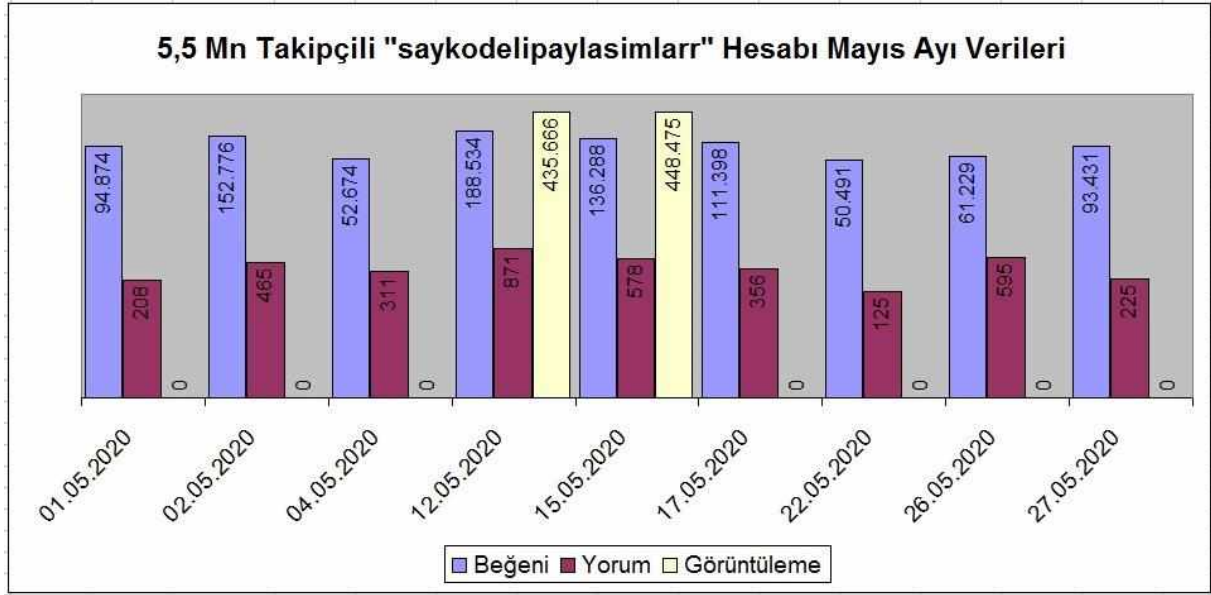
Şekil 3: Cezmikalorifer İsimli Instagram Hesabının Mayıs Ayı Etkileşim Grafiği

Toplam beğeni: 2.777.862

Toplam yorum: 22.325

Toplam görüntüleme: 2.634.047

Genel toplam: 5.434.234



Şekil 4: saykodelipaylasimlarr İsimli Instagram Hesabının Mayıs Ayı Etkileşim Grafiği

Toplam beğeni: 941.695

Toplam yorum: 3.734

Toplam görüntüleme: 884.141

Genel toplam: 1.829.570

Mayıs ayı grafiğinde görülen toplam verilere bakıldığında, bazı etkileşimlerin nisan ayına göre büyük oranda azaldığını söylemek mümkündür. Örneğin 2 Nisan'da cezmikalorifer hesabındaki beğeni sayısı 571.617 iken, 2 Mayıs'ta aynı sayfadaki beğeni sayısı 191.034 olarak kaydedilmiştir. Buna karşın 2 Nisan tarihinde 71.382 beğeni alan saykodelipaylasimlarr hesabının 2 Mayıs'ta aldığı beğeni sayısı 152.776 olması da tam tersi bir durum yaratmaktadır. saykodelipaylasimlarr hesabının bir önceki aya göre fazla beğeni alması durumu gönderi sayısının önceki aya göre azalmış olmasıyla açıklanabilir. Gönderilerin azalmasıyla gönderi başına verilen etkileşim daha çok olabilmektedir. Bir süre pandemi konusunda paylaşım yapılmaması, sosyal medya gündemini bir süre soğuturken, seyrek paylaşılan gönderilerin sık paylaşılanlardan daha çok beğeni alması durumu, kullanıcının etkileşimde bulunma isteğini ifade etmektedir. Paylaşımların mayıs ayında azalmış olmasının nedeni, birtakım normalleşme adımlarının temelini atılmaya başlanmasıyla bireylerin sıkışmışlık psikolojisinden az da olsa sıyrılmaları, bazı iş yerlerinin açılmasıyla işlere dönüş yaşanması, bu süreçte sosyal ve ekonomik ilişkilerini düzenleme kaygısı duyan bireyin sosyal medya etkileşimlerini belli bir ölçüde azaltması nedeniyle olabilmektedir. Nisan ayı grafiklerinde gördüğümüz yüksek etkileşimler, pandemi döneminin birey üzerinde yarattığı kaçış yolu arama dürtüsünü açık şekilde

göstermektedir. Çalışmada ön görülen, Covid 19 sürecinde bireyin fiziksel sınırları aşarak sosyal medyada varlığını sürdürme ve paylaşılan gönderilere etkileşim vererek özdeşim kurma arzusu, elde edilen verilerle ortaya konmuş olup, kriz sürecinde sosyal medyanın kamusal alanında önemli bir mecra olduğu öngörüsünü desteklemektedir. Grafiklerde dikkat çekilmesi gereken diğer bir nokta, Mayıs ayında video paylaşım sayısının oldukça azalmış olmasıdır. Bunun nedeni kriz sürecinin sansasyon yaratıcı dinamiklerinin normale dönüş sürecinde azalmaya başlaması, dolayısıyla Nisan ayında kriz yaratacak ulusal kararlara karşı kolektif bir tepki oluşturan ve bunu sosyal medyada paylaşan toplumun, Mayıs ayı içinde daha sakin bir ruh haline bürünmesi sebebiyle olabilmektedir. Aniden karar alarak toplumun ekonomik, sosyal ve psikolojik anlamda sarsılmasına neden olan yönetim organları, yarattıkları sansasyonların sosyal medyada bulunduğu yankılardan haberdar oldukları ve yeni tepkilere mahal vermek istemedikleri için, alınan yeni kararlarda toplumu alıştırmaya politikası uygulayarak kolektif bir bilinç oluşmasının önüne geçmeye çalışmaktadır. Süreci başından sonuna kadar sistematik bir şekilde takip eden ve yöneten Sağlık Bakanının Twitter üzerinden halkı sürekli olarak bilgilendirmesi, vaka sayılarını anlık olarak paylaşması da söz konusu sansasyonel durumların yaratılmasına engel olmak için atılan adımlardan birisidir. Buna ek olarak normalleşmenin başladığı Mayıs sonu Haziran başı döneminde sosyal medyada pandemi konulu mizaha yönelik etkileşimlerin iyice azaldığı görülmektedir. 31 Mayıs'ta 100.371 beğeni alan cizmikalorifer ve 93.431 beğeni alan saykodelipaylaşımlar hesaplarında yer alan bu veriler, kullanıcının pandemi ile ilgili dışavurumsal psikolojisinin de azalmakta olduğunu, sokağa dönüşün yavaş yavaş gerçekleşmesiyle sosyal medyadaki etkinliğin de azalışının göstergesidir. Son dönemdeki durum bu olsa da çalışmamız kapsamında ele aldığımız mizah olgusunun sosyal medyada, kriz olarak nitelenebileceğimiz pandemi sürecinde bireyin psikolojik rahatlama süreçlerinde etkili bir mecra olduğu, elde edilen verilerle açıkça ortaya konabilecek bir durumdur. Yaptığımız analizde aldığımız örneklem yalnızca pandemi dönemi içerisinde gün bazında karşılaştırmalı bir örneklem olmakla birlikte, sokağa çıkma yasağının söz konusu olduğu dönemlerdeki paylaşımların artması ve bugünlerde, iki aylık süreç içindeki diğer günlere oranla daha çok etkileşimin ortaya çıkması, varsayımlardaki izolasyon hissi karşısında mizaha yönelme ön görüşünü doğrular niteliktedir. Seçilen evrende ele aldığımız pandemi sürecinde mizah olgusuna yönelik paylaşımlar dışında, iki sayfanın da gündemdeki diğer olaylara (deprem, cinayet, milli ve dini günler gibi) kayıtsız kalmadığı, bu konulara ilişkin de bir çok etkileşim aldığı da bilinmektedir fakat bu paylaşımların evreninin genişliği ve çalışmanın konusuyla doğrudan alakası olmaması gibi nedenlerden dolayı örnekleme dahil edilmemiştir. Sosyal medyada seçilen örneklem ne olursa olsun, sosyo-kültürel bir ifade biçimi niteliği taşıyan bu mecrada ulusal ve küresel tüm olaylarla ilgili güncel paylaşımlar yapıp, doğrudan veya dolaylı olarak olay ve durumlara tepki çekilmesinin amaçlandığını unutmamak yerinde olacaktır. Sosyal

medyanın etkin gücü gündemdeki olayların sosyal medyada anında yer bulması, yüksek etkileşimler sağlanması durumuyla kolaylıkla açıklanabilmektedir. Sosyal medya artık herkesin anlık haber alabildiği, etkileşim sağlayabildiği, iletişim sürecini takip etmekle kalmayıp sürece katılabildiği bir mecra haline gelmiştir ve bu gelişim çizgisi pandemi sürecindeki etkililik aşamasında bir kez daha görülmüştür.

SONUÇ

İletişim teknolojilerinin gelişimi, eğlence kavramında da paralel bir dönüşüm yaşatmış, kamusal alanlarda yapılan etkileşimler sosyal medya ortamlarına taşınmıştır. Bu durum geleneksel eğlence anlayışlarında da farklılığa neden olmuştur. Fiziksel sınırların aşılmasına imkân sağlayan ağ teknolojileri, gündün güne kullanıcıları artan ve içeriksel olarak çeşitlenen sosyal medya platformlarının da çeşitlenmesini sağlamıştır. Geleneksel anlamda televizyon, sinema, radyo, gazete, dergi, tiyatro gibi unsurlarla eğlenen birey için sosyal medyanın yayılışı, eğlence kavramının karakteristiğini çok yönlü bir boyuta ulaştırmış ve yalnızca internete sahip olmak tüm bu eğlence türlerine de sınırsız ve çok yönlü ulaşım imkânı oluşturmuştur. Sosyal medya dendiğinde en yaygın kullanım oranına sahip Instagram uygulaması, video ve görsel paylaşımı açısından oldukça etkili bir mecradır. Pandemi sürecinde de yaygın olarak güncel paylaşımlara yer vermesi bakımından kullanıcılar tarafından yoğun şekilde tercih edilmiştir. Çalışmada Instagram uygulamasında iki fenomen hesap olan cezmikalorifer ve saykodelipaylaşım lar sayfalarının paylaştıkları pandemi döneminde mizah temalı içeriklerin aldıkları toplam etkileşim sayıları tablolaştırılmış ve grafik oluşturulmuştur. Bu etkileşim oranlarına bakıldığında, pandeminin gelişim çizgisi sürecinde bireylerin zor süreci katlanılabilir hale getirmek için pek çok mizahi içerik ürettikleri, diğer kullanıcıların da üretilmiş bu içerikleri büyük bir ilgiyle takip ettikleri görülmüştür. Elde edilen veriler, eve kapanmış olan bireyin zaruri olarak değişmiş olan eğlence algısının sosyal medyada sürdürülebildiği ve geniş kitlelere yayıldığını destekler niteliktedir. Kamusal alanın pandemi döneminde varlığını sosyal medyada devam ettirdiğinin bilincinde olan birey, kolektif üretim yoluyla paylaşımda ve etkileşimde kalmaya devam etmiş, pandemi döneminde özellikle sokağa çıkma yasağının stresinden kaçma aracı olarak sosyal medya etkileşimi yoluyla dışavurum sağlamayı tercih etmiştir. Çalışmanın sonucunda elde edilen bulgular, özellikle kısıtlamaların ilk başladığı nisan ayı içerisinde paylaşım ve etkileşim oranlarının yüksek olduğunu göstermektedir. Çalışmada oluşturulan varsayımlar, kriz dönemlerinde sosyal medya kullanımının yaygın olması, sosyal medyanın fiziksel sınırları ortadan kaldırarak kolektif yeniden üretime imkan veren bir mecra olması, bireylerin içinde buldukları izolasyon hissinden kurtulmak için pandemi sürecinde mizah odaklı içerikler geliştirme eğilimi göstermekte oldukları, oluşturulan mizah içerikleri diğer sosyal medya kullanıcıları tarafından desteklenmekte ve etkileşim almakta olduğu yönündedir ve elde edilen bulgular

varsayımları destekler niteliktedir. Bireyler kriz dönemi olarak nitelendirebileceğimiz Covid 19 pandemisinin ve özellikle de sokağa çıkma yasaklarının kötü etkilerinden mizah yoluyla sıyrılmak amacıyla sosyal medyada kolektif bir üretim ve paylaşım ağı oluşturmuş ve bu ağ milyonlarca kişi tarafından desteklenmiştir. Böylece yeni medya teknolojilerinin ve sosyal medyanın etkin gücü çalışma aracılığı ile bir kez daha ortaya konmuştur.

KAYNAKÇA

- Adorno, Theodor W. (2003). *Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken*, Cogito Adorno Özel Sayısı. Çev.B.O. Doğan. Cogito, Sayı:36. İstanbul: YKY
- Alver, F. (2003). *Basında Yabancı Tasarımı ve Yabancı Düşmanlığı*, Der Yayınları, İstanbul, s.241
- Bell, D. (2007). *Cyber Culture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, Routledge: Oxon.
- Castells, M. (2005). *Enformasyonculuk ve Network Toplumu, Hacker Etiği: İş Hayatına Yıkıcı Bir Yaklaşım*, Pekka Himanen, Çev. Şebnem Kaptan, Ayrıntı Yayınları. İstanbul, s. 123-133.
- Fuchs, C. (2010a). *Social Networking Sites and Complex Technology Assessment International Journal of E-Politics*.
- <https://mukaddercakir.files.wordpress.com/2017/12/mukadder-c3a7akc4b1r-sosyal-medya-ve-gc3b6steri.pdf> Erişim tarihi: 06.06.2020.
- <https://www.instagram.com/cezmicakorifer/>Erişim tarihi: 10.06.2020.
- <https://www.instagram.com/saykodelipaylasimlarr/> Erişim tarihi: 10.06.2020.
- <https://covid19bilgi.saglik.gov.tr/tr/> Erişim Tarihi: 20.06.2020.
- McLuhan, M., ve Fiore, Q., (1967): *The Medium is the Massage*. New York, Bantam
- McLuhan, M., ve Fiore, Q. (1968). *War and Peace in the Global Village*. NewYork, Bantam.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, MIT Press: Cambridge, Mass.
- Pazarbaşı, B. (1998). *Görsel Medyada Şiddet: Ana Teması Şiddet Olan Çizgi Filmlerin İçerik Analizi*, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Pazarbaşı, B. (2016). *Küresel Eğlence Endüstrisinde Yaşanan Gelişmenin Televizyon Programları ile Dizi Filmler Üzerindeki Etkileri*. TRT Akademi Dergisi, Eğlence Endüstrisi Sayısı (1) Cilt 1.
- Yaylagül, Levent (2008). *Kitle İletişim Kuramları: Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları.

Siyasal Zehirlenme, Semptomları ve Sosyal Medya

Şevki IŞIKLI, Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Doç. Dr., sevki.isikli@marmara.edu.tr,
ID 0000-0002-8075-9177

Şirvan ÖNCE, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Bilişim Anabilim Dalı,
sirvanonce@marun.edu.tr, ID 0000-0002-4691-7856

ÖZ

Bu metinde, John Naisbitt'in yüksek teknoloji toplumlarındaki teknolojik olarak zehirlenmiş bölgeleri tanımlamak için geliştirdiği teknolojik zehirlenme nosyonundan hareketle siyasal zehirlenme nosyonu geliştirilmiştir. Siyasal zehirlenme, tüm toplumsal süreçleri etkisi altına alan ve semptomları önceden tespit ve teşhis edilebilen bir toplumsal anomali durumudur; apolitik süreçleri bile aşırı, yoğun ve hızlı biçimde siyasallaştırır. Bu metinde tanımlanan siyasal zehirlenme ve semptomları, bürokrasi başta olmak üzere medya, iletişim ve dinde kolayca tespit edilebilir. Çünkü bu kurumlar tarihsel geçmişleri yüzünden aşırı siyasallaşmaya daha açıktır. Semptomların tümünü sergileyen bir toplum, virüsle enfekte olmuş, virüs bulaşmış ve enfekte olmuş bir bünye gibidir; paralize olmuş halde kendinden beklenen işlevlerini yerine getiremez. Tümüyle gözlenebilir olan bu altı semptom, kişisel ve apolitik olanın siyasallaşma seviyesini ve siyasal zehirlenme yoğunluğunu da tanımlarlar. Üstelik aşırı siyasallaşmanın sosyal medya ve toplumsal ilişkiler üzerindeki etkisini, teknolojik bağlamda görünür kılar. Yatay mimarisi ve etkileşimlilik karakterleriyle ana akım medyadan farklılaşmış olsa da sosyal medya, siyasal zehirlenmeye karşı bağışık değildir. Kullanıcılarını zehirleyen yüksek sanallık teknolojileri gibi güçlü, yaygın ve popüler siyasal etki de kitle iletişim kanalları ve sosyal medya aracılığıyla kişi ve kurumları zehirlemektedir. Siyasal zehirlenme, internet tabanlı iletişim teknolojileriyle yalnızca yayılmaz, aynı zamanda medyanın kendisini de zehirler. Teknoloji ile siyaset arasındaki ilişkiye odaklanan bu araştırmada elde edilen sonuçlar, siyasal zehirlenmenin yaygın internet ağları ve teknolojik zehirlenmeye paralel işleyen bir süreç olduğunu göstermektedir. Bu yüzden siyasal zehirlenme nosyonu, yeni türden sosyoteknik ve dijital olgular listesine dahil edilebilir.

Anahtar Kelimeler : Siyasal Zehirlenme, Teknolojik Zehirlenme, Sosyal Medya, Siyaset, Politika

Political Intoxication, Its Symptoms and Social Media

ABSTRACT

In this text, the notion of political intoxication has been developed based on the notion of technologically intoxication developed by John Naisbitt to describe technologically intoxication zones in high-tech societies. Political intoxication is a state of social anomaly that affects all social processes, and its symptoms can be detected and diagnosed beforehand; It politicizes even apolitical processes in an extreme, intense and rapid manner. The political intoxication and its symptoms described in this text can be easily detected in media, communication, and religion, especially in bureaucracy. Because these institutions are more open to extreme politicization in

relation to its own historical background. A society that exhibits all the symptoms is like a body contaminated and infected with the virus; paralyzed, it cannot fulfill its expected functions. These six completely observable symptoms also define the level of politicization of the personal and apolitical and the intensity of political intoxication. Moreover, it makes the effect of excessive politicization on social media and social relations visible in the technological context. Social media is not immune to political intoxication, although it differs from mainstream media with its horizontal architecture and interactivity characters. Powerful, widespread, and popular political effect is poisoning individuals and institutions through mass communication channels and social media profiles, as well as high virtuality technologies that poison their users. Political intoxication is not only spread by internet-based communication technologies, it also poisons the media itself. The results obtained in this study, which focuses on the relationship between technology and politics, show that political intoxication is a process that runs parallel to widespread internet networks and technological intoxication. Therefore, the notion of political intoxication can be included in the list of new types of socio-technical and digital phenomena.

Keywords : **Political Intoxication, Technological Intoxication, Social Media, Politics**

GİRİŞ

John Naisbitt, *Yüksek Teknoloji – Yüksek Dokunuş: Teknoloji ve Hızlandırılmış Anlam Arayışımız* (2001) adlı eserinde “Teknoloji, sosyoteknik bir olgudur” diye yazarak teknolojiyi “teknik” bir olgu olmaktan çıkarır, insani boyutu da içine alacak şekilde yeniden kavramsallaştırır¹. Aslında teknolojinin kökeninin teknik olmadığını daha önce Heidegger, *Tekniğe İlişkin Bir Soruşturma* (1998) adlı o hacim olarak küçük ama felsefi olarak yoğun kitabında uzun uzun açıklamıştı. Heidegger’in teknoloji analizini, dijital internet teknolojileri de içine alacak şekilde genişleten Naisbitt’e göre bu sosyoteknik olgu, insanları ve toplumları zehirlemektedir. Teknoloji, aktif kullanıcılarına minnet duymakla birlikte onları ele de geçirir (Uylaş ve Işıklı, 2019). Siyaset ve teknoloji, gündelik yaşamı kuşatır ve içine nüfus eder. Sanki her ikisi de insan yaşamının temellerindeki indirgenemez bir tözmüş gibi algılanmak isterler. Teknolojik ve siyasi ıvır zıvırlar, yine siyaset ve teknolojinin yarattığı sahte ve ikincil arzu ve ihtiyaçları gerçek ihtiyaçlarmış gibi sunar. Politik mücadele, demeç veya teşebbüs kültürel yaşamda zorunlu hale getirilir. Siyasal zehirlenme durumunda teknoloji ile siyaset arasındaki ilişki, siyasetin güçlenmesine ve zehrin yayılmasına hizmet eder. Bu çalışmada, siyasetin seçkinlerin bir uğraşı olmaktan çıkması ve halkın gündelik yaşamını zehirleyecek bir seviyede sıradanlaşma süreci analiz edilmektedir. Bir paradoks olarak teknoloji, bir yandan siyaseti sıradan insanların uğraşı haline getirirken diğer yandan toplumsal hayatı tümüyle ele geçirmeye başlamıştır. Siyasal zehirlenme dinamizmi bu paradokstan beslenmektedir.

¹ John Naisbitt’in Douglas Philips ile yazdıkları bu eser, “*Türkçeye İnsan ve Teknoloji: Gelişim, Değişim ve Geleceği Anlama Arayışı*” adıyla çevrilmiştir.

1. SİYASAL GÜCÜN ANORMAL YAYILIMI

Toplumsallık, siyasallığın kaynağı ve gerekçesidir. Fakat toplumsallığın tümünü siyasal olan tarafından işgal edilmesi, sanat ve bilim gibi diğer toplumsal kurumlarda işlev kaybına yol açar. Toplumsal kurumlardan birinin diğerleri üzerinde mutlak bir egemenlik kurması, toplumun çok yönlü gelişimi yerine, belli bir yönde aşırılaşması anlamına gelir. Siyaset kurumunun, diğer kurumların yeteneklerini köreltecek ve onları baskı altında tutacak bir aşırı güce ulaştığında, apolitik toplumsal süreçlerin politize olmasına (siyasallaşmasına) yol açar; siyaset-dışı işler, siyasi işler hâline gelir. Siyasallaşmış süreçler, toplumun sorun çözme yeteneğini baskı altında tutar, birlikte mevcudiyeti dışlar; siyasi yaşamı, yaşam felsefesine dönüştürür. Böylece her şey ve herkes, siyasi açıdan değerlendirilmek zorunda kalır. Bilimsel sempozyumlardan basketbol karşılaşmalarına, sinema film galalarından dini bayramlardaki kutlama merasim ve mesajlarına, AVM açılışından Cuma vaazlarına kadar her türlü toplumsal etkinlik, birer siyasi demeç, figür ve simge eşliğinde gerçekleştirilir. Haber dili hem gündelik ve akademik seviyede hem de medya ve iletişim seviyesinde kullanıcının siyasi görüşlerini ilan eden sembollerle doldurulur. Peki, siyaset hangi araçlarla gündelik yaşama böylesine nüfuz edebilir? Siyasetin hangi potansiyeli gündelik yaşamı ele geçirmesini sağlar?

1.1. Seçkin Siyaset Anlayışından Halkçı Siyasal Etkinliğe Geçiş

Gündelik yaşamda siyaset aslında görünür değildir ve geçerli bir işlevi de yoktur fakat ev dışında, eğitilmiş erkekler arasında prestijli bir statüye sahiptir. Bu prestijli statüye sahip olanların tarihsel süreç içinde değiştiğini görmek aslında şaşırtıcıdır. “Devlete ait işleri” işaret eden (Kışlalı, 1987:3) siyasetin kimler tarafından yapılması gerektiğine dair tartışmalar çok eskidir. Baştan beri genel kanı, siyasetin seçkin kimselerin işi olduğu yönündedir. Örneğin Platon’un seçkinlerin yönetimini savunduğu için Aristokrat bir devlet teorisini tercih ettiği söylenir (Yeşilçayır 2014:69). Öyle ki Platon, *Sokrates’in Savunması* ve *Devlet* adlı eserlerinde ideal toplum yönetimini felsefe eğitimi ve bilgelikle ilişkilendirir. Filozof yönetici yaklaşımı daima seçkin bir siyasal söyleme vurgu yapar (Platon, 2020:485a). İnsanı “siyasal hayvan” olarak tanımlayan Aristoteles de siyasetçinin bilge olması gerektiğini savunmuştur (Aristoteles, 2017:94).

Seçkin siyaset anlayışına göre; devlet yönetimine talip olmak veya yönetim işleri üzerine tartışmak sıradan halkın yapabileceği bir iş değildir; bu yüzden gündelik yaşamda yeri yoktur. İzci’ye (2014) göre Fransız Devrimi’ne kadar yaşanan sürede siyaset salt seçkinlerin uğraşı olmuş, kitleler adeta yönetilmesi gereken “sürü” olarak değerlendirilmiştir. Seçkin siyaset anlayışından ilk kopuşlar, Thomas Hobbes’un Aristoteles’in “zoon politikon” (siyasal hayvan) nosyonunu radikal biçimde eleştirmesiyle başladığı söylenebilir (Yeşilçayır 2014:62). 1789 Fransız Devrimi’ne kadar alternatifi düşünülmemiş bir uygulama olan **erkeklerle özgü seçkin siyasal görüşün** kalıntılarını, günümüzdeki demokratik- karizmatik liderliklerde de görmek mümkündür. Bununla birlikte siyasetin seçkinlere özgü bir uğraş olmaktan çıkması ve sıradan

insanların devlet ve toplum yönetimine katılması Fransız Devrimi ile mümkün olabilmiştir (UPA, 2019).

Halkçı siyaset yaklaşımın ortaya çıkışında ve sürdürülmesinde kitle iletişim teknolojilerinin indirgenemez bir rolü olmuştur. Çünkü bu teknolojiler bilgi-iktidar ilişkisi bağlamında, iktidarların gizli kapaklı tasarruflarını halkın bilgisine sunmaya başladılar. Halk gittikçe siyasetçilerin neler yaptığına dair daha çok bilgi talep etmeye başladı. Kitleye yayılan siyasi bilgiler, toplum yönetimine dair halkın bilgilenmesini ve yönetimin kamusallaşmasını sağlamıştır. Matbaa gibi iletişim araçlarında yaşanan teknik gelişmeler vesilesiyle bilginin (enformasyonun) gittikçe daha fazla kişi tarafından erişilebilir hale gelmesi hem seçkinlerin bilgiyi tekellerinde tutmalarını engellemiş hem de halkın arasından yeni fikirlerin gelişmesini sağlamıştır. Halkın bilgiye kolay erişim yoluyla aydınlanması, yönetim mekanizmalarında aşağıdan gelen daha fazla sıradan insanın söz sahibi olmasına yol açmıştır. Seçkin siyaset anlayışı geçerliliğini gittikçe yitirmiş, halkçı siyasal anlayışları popülerlik kazanmaya başlamıştır. “Siyasal hayvan (zoon politikon)” olma niteliği, büyük sıradan halk kitlelerinde “yönetilen” aşamasını geçerek “yönetime talip olabilme” olarak edimselleşmeye başlamıştır. Bununla birlikte sıradan insan için yönetim hala etkilenen fakat hala uzaktan takip edilen bir üst düzey etkinliktir.

1.2. Sıradan Halkın Kamusal Alana Karşı Mesafeli Duruşu

Siyasi meseleler her ne kadar modern demokrasilerle birlikte halkın meselesi olarak kabul edilmiş olsa da sıradan insanların bir aktör olarak siyasetin içinde yer almaları, sosyoteknik zorluklarla sarmalandığından doğrudan demokratik katılım ideali gerçekleşmiş sayılmaz. Vatandaşların yönetim süreçlerine katılımını sağlamak üzere geliştirilmiş olan temsil ve bürokrasi mekanizması, doğrudan demokrasiyi temin edememiş, bunun yerine halkın siyasal olana ilgisini uzay-zamansal bir uzaklıkta tutulan seçimlere tehir etmesine yol açmıştır. Hem üç-dört yıl aralıklarla yapılan seçimler hem de fiziki mekanlarla sınırlandırılmış kamusal alanlar, siyasi konuların sıradan insanların kolayca ulaşma imkanının olmadığı bir kamusal alanda ayağa düşmeden hitabet yeteneği ve ekonomik desteğe sahip az sayıda kişinin tarafından üstlenilmesinin başlıca gerekçesidir. Bu yüzden gerçek fiziki kamusal alan, hiçbir zaman tüm vatandaşların katılımına açık bir tartışma platformu niteliğini haiz olmamıştır; halk ile kamusal alan arasındaki mesafe, alınan kararlardan doğrudan etkilenen ve kararların düzenleyici etkisine karşı en savunmasız olanlar için hep korunmuştur.

Bu çelişkili demokrasi uygulamasının meşru gerekçesi olarak eski seçkin siyaset anlayışının argümanları öne sürülür: Devlet yönetime talip olmak herkesin işi değil, er kişinin işidir. Bu seçkin ve eril tavır; siyaseti, kamusal ve yönetimi birbirine eşitlediğinden yönetme gücünden yoksun olanların eleştirme haklarını kullanmalarını da engeller. Habermas'ın kamusal alandaki burjuvazi egemenliği vurgulayan ve yersiz biçimde eleştirilen analizlerini (Habermas 1997:114) de seçkin yönetim anlayışının devamı olarak yorumlamak gerekir.

1.3. Kamusal Alanda Kendini İfade Etmenin Siyasi Güce Dönüşümü

Habermas'a göre (1997) yalnızca mülk sahipleri, kamusal alanı kullanma yetkisine sahip görünmektedir. Burjuva-olmayanların da siyasi söz söyleyerek veya kendilerini ifade ederek siyasi güç kazanabilecekleri kamusal alanda eylemde bulunmaları, mülkiyet edinmede fırsat eşitliği getiren serbest dolaşım sistemiyle mümkün olabilmektedir. Kamusal alan gücünü, kamuoyu oluşturarak yönetimi şekillendirmesinden alır. Kamusal alanda kendini ifade bile siyasidir. Kişiler kamusal alanda kendilerini ifade ederek, söz söyleyerek var ederler. Sosyal ağlarda paylaşılan fotoğraf, video veya yazılan siyasi içerikli konular, kullanıcıların siyasal ilgisini beslemektedir. Kullanıcılar, karşılaştıkları dijital içeriklerle kendi siyasal görüşlerini yeniden düzenlerler. Siyasi parti lider ve temsilcileri, gerekse parti destekçileri tarafından sosyal medya üzerinde yoğun bir siyasi bilgi paylaşımı yapılır. Bir seçmen olarak kullanıcıya ulaştırılan her bilgi, kullanıcıyı bir iddiaya ikna etmeye yöneliktir (Dursunoğlu, 2017:1582).

1.4. Enformasyon Akışını Denetlemek İçin Gereken Zaman Aralığı

Geleneksel demokrasilerde ana akım medya düzeni, karar vericilerin görüşlerini halka, halkın görüşlerini ise karar vericilere ileten tek yönlü bir enformasyon kanalıdır. Art süremlili (diachronical) veri transferi, aradaki zaman aralığı ve zaman kaymasının önemsiz olduğu yakın geçmişe kadar işe yaramış görünmektedir. Geleneksel medyada halktan yöneticilere, yöneticilerden halka iletilen enformasyonların editörler, yazı işleri müdürleri, genel yayın yönetmenleri ve medya patronları gibi çok sayıdaki eşik bekçisi tarafından kontrol edilmesi için yeterli zaman içerir. Araştırmacıların da tespit ettiği gibi, sosyal medya gibi internet tabanlı kişisel yayıncılık platformları ise "içerikleri yayınlarken kendilerinden başka bir editörün olmadığı ve haberine oto-sansür uygulanmayacağı bir alan; yazılarının geri dönmediği, yazdığı yazıdan dolayı işine son verilmediği platformlardır" (Engin 2011:35). Bu platformlar, geleneksel yayıncılık kurallarını delmeye ve örülmüş duvarları yıkmaya hazırlanan dinamik bir yapıya sahiptir.

1.5. Enformasyon Akışını Denetlemek İçin Gereken Zaman Aralığı

İnternetin demokrasiye katkısı temelde merkezden çevreye, yukarıdan aşağıya, yönetenden yönetilene doğru enformasyon akışını merkezsizlik, yapısöküm ve yönetim kavramlarıyla tanımlanan birçok yönlü enformasyon akışına geçişi sağlamış olmasıdır. Sey ve Castells'in tespit ettiği gibi, kitle iletişim çağının **tek yönlü iletişimini ve siyaset sahnesini dönüştürmüş, farklı tartışma biçimlerini gündeme getirmiştir** (Sey ve Castells 2004:365). İnternet, etkileşim özelliği getiren web 2.0 teknolojileriyle birlikte enformasyon akış yönünü ve içeriği değiştirdiğinden siyasi aktörlerin ve siyasi pratiklerin yelpazesini de genişletmiştir. Whatsapp, Twitter ve Facebook organizasyonları; kolektif seferberlik, örgütlenme, kitlesel dayanışma ve protestoların ucuz, etkili ve erişilebilir yeni yollarını ortaya çıkarmıştır. İnternet tabanlı dijital aktivist eylemler, siyaseti siyasetçi ile seçmen arasındaki periyodik ve daraltılmış ilişki biçimine hapsolmaktan çıkarmış; her türlü yönetim kararı, yeni kamusal alan internette siyasi yönüyle ele alınmaya başlanmıştır.

1.6. Kullanıcıların Siyasal Söyleme ve Dijital Eylemlere Katılarak Siyasal Aktörlere Dönüşümü

Halkın karmaşıklaşan uluslararası ilişkiler ve devlet yönetimi konularında siyasi meselelere vakıf olması güçtür. Bürokrasi ve temsil mekanizması bu yüzden geliştirilmiştir fakat bu iki mekanizmanın işleyişini öğrenmek özel uzmanlık gerektirmektedir. Halk devlet mekanizmasındaki birçok süreçten haberdar olamadığı gibi, devlet de halkın gerçek gündemine karşı da yabancıdır. Sıradan insanları siyaset gibi önemli bir uğraşı yapar hale getirmiştir yani siyaset sıradanlaşmıştır. Sosyal medya platformlarında bir hesabı olan herkes konuşabilir, düşüncelerini paylaşabilir, siyaset yapabilir hale gelmiştir. Eğlence, iletişim, kültür, ekonomi gibi hemen her konu gereksiz ve zoraki atıflarla siyasi bir zemin üzerine oturtulmaya çalışılmaktadır.

Vatandaşlar, gerçek fiziki toplumdaki sanal topluluklara, ana akım medya ortamlarından dijital sosyal medya platformlarında geçerken birer kullanıcıya dönüşürler. Resmi kimlik belgeleri yerini etkileşimli webde özgürce oluşturulabilen profillere bırakır. Profiler, anonim olsa bile vatandaşların siyaset gündemine kolayca ve hızlıca katılmalarını mümkün kılmaktadır. İnternet ve sosyal medyanın bu özgürlükçü ve etkileşimli yapısı, sıradan insanları gündeme dair anlık tepkiler gösterebilen ve böylece siyasilerin dikkati çekmeyi başaran gerçek birer siyasal aktöre dönüştürmektedir. Anlık tepkilerin oto-sansür ve sansüre yenik düşmeyen spontane doğasında siyasetin, iyi hesaplanmış utilitarist siyasi eylemlere karşı başarısının sırrı gizlidir.

2. SOSYAL MEDYANIN SİYASALLAŞMA SÜRECİ

Sosyal medya başlangıçta kişilerarası iletişim, eğlence ve sosyalleşme için kullanılan bir araç olmuştur. Katılımcı yapısı, anonim bir kimlik oluşturabilme seçeneği sunması gibi çeşitli özgürleştirici özellikleri sosyal medyayı siyasetin de ilgi alanı haline getirmiştir. Siyasi söylemler ve propagandalar artık kullanıcının cirit attığı sosyal medya mecralarına kaymıştır. Sosyal medya mecraları, siyasal katılımın önemli bir aracı olarak uygulama alanını genişletmeye devam etmiştir. Ana akım medyada yer bulamayan ve kullanıcı açısından tartışılmaya değer görülen herhangi bir konu sosyal medya mecraları üzerinden tartışılmaya açılmaktadır.

2.1. Siyasal Katılım Aracı Olarak Sosyal Medya

Etkileşimli web, temsili demokrasinin zayıf yönlerini telafi eden, katılımcı demokrasiye geçiş taleplerine cevap veren bir mimariye sahiptir. İnternet ve sosyal medyaya erişim kolaylığı, siber uzayın sunduğu özgür ortam ve kullanıcılar arasındaki etkileşim gücü, vatandaşların birer kullanıcı olarak siyasal katılımını artırmaktadır.

Siyasal katılım, karar alma süreçlerine doğrudan veya dolaylı olarak katılımdır. Geleneksel demokrasilerde vatandaşlar; baskı gruplarıyla kamuoyu oluşturarak, protesto veya destek gösterileri yaparak ya da seçimlerde sandığa gidip oy kullanarak toplum yönetimine katılmış olurlar. Teknokültürün dijital vatandaşları ise internet tabanlı teknolojileri, internet sitelerini veya mobil uygulamaları kullanarak vatandaşlık hak ve sorumluluklarını takip ederler. Whatsapp gibi anlık mesajlaşma uygulamalarını, Facebook ve Twitter gibi sosyal medya platformlarını, kişisel blogları, ulusal ve uluslararası online gazetelerin ve internet haber sitelerinin yorum bölümlerini, devlet kurumlarının vatandaş portallarını yöneticileri belli yönde harekete geçirmek için olarak kullanırlar yahut da devlet dairelerindeki işlerini e-devlet gibi uygulamalarla hallederler. Böylece i) Resmi işlemlerin internet üzerinden yapılması ve ii) İnternetin kamuoyu oluşturmak için kullanılması biçiminde iki kategoride tasvir edilen dijital vatandaşlık pratiklerinden ikincisi, bu metinde tartışılan siyasi katılım için daha önemlidir.

Bazı araştırmacıların, internet sitelerindeki tartışmaları, Yunan site devletlerindeki halk meclisi tartışmalarına benzetmeleri (Köseoğlu ve Al 2013:122), dijital dönüşümün mekânda **yer değiştirme** olgusu olarak ele almayı makul kılar. Vatandaşlar, fiziki kamusal alanlardaki biyolojik bedenlerini terk ederek sanal kamusal alandaki dijital kullanıcılara dönüşürler. Sosyal medya kullanıcıları; siyasi gündemi takip etmek, siyasi ilgilerini canlı tutmak, siyaset bilgilerini ilerletmek için, toplumsal konulara dair vatandaşlık bilinciyle reaksiyonlarda bulunmak için de kullanılmaktadırlar (Arklan 2016:623). Böylece vatandaşlar kendilerini ikincil, etkisiz ve pasif olarak görmekten kurtulup toplumsal yaşamı oluşturan, dönüştüren ve sürdüren ortak öznelerden biri olarak görmeye başlarlar (Işıklı, 2018;148).

Sey ve Castells'in (2004) tespit ettiği gibi internet, siyasetçiler tarafından daha çok halkı bilgilendirmek için kullanılsa da etkileşimi artırarak seçmenleri harekete geçirmeyi sağlayan eşsiz bir araçtır. İnternet gerçekten de bilinçli, etkileşimli politikalar için uygun bir platform olabilir; siyasi katılımı teşvik edebilir ve karar alma sürecini, siyasi kurumların kapalı kapılarının ötesine genişletmek için bazı yollar açabilir. Öte yandan, tüm teknolojik araçlar, özellikle de internet, kullanıcıları tarafından şekillendirilir. Bazı uzmanların, "Bürokratlar ve siyasetçiler, interneti tek yönlü iletişim için bir ilan tahtası olarak kullanma eğiliminde olacaklar" (Sey ve Castells 2004:363) biçimindeki tahminleri, geçtiğimiz 15 yıl içinde doğrulandı. Bugün 2020 yılında gelinen noktada, sosyal medyaya mesafeli duranlar da dahil olmak üzere tüm siyasetçiler seçmenleriyle etkili iletişim içinde olmak, seçmelerini bilgilendirmek ve seçmenlerinin ilgilerine duyarlı olduklarını göstermek için sosyal medya profillerinden paylaşımlar yapmaktadırlar. Seçmen ya da siyasetçi fark etmeksizin artık siyasi aktörler siber uzayda birbirine (birbirlerinin profillerine) dokunabiliyorlar. Siyasetçiler sosyal medya sayesinde artık halka kesinlikle daha yakınlar.

Bu siyasi sosyalleşmeye ve toplumsal ilgi göstermektedir ki yeni insanlarla tanışmak, tanıdık biriyle haberleşmek, bağlantılı kişilerle takipleşmek gibi kişiler arası iletişim motivasyonlarıyla kullanılan sosyal medya platformları hem sıradan kullanıcıların hem de

siyasetçilerin sosyal duyarlılık sahnesi ve siyasi söylem kürsüsü haline gelmiştir. Sosyal medya; seçmen kitlesine, halka, yöneticilere veya yönetilenlere ulaşmanın anlık kolay bir yoludur.

2.2. Medya ile Siyaset Arasındaki Pozitif Korelasyon

Genel olarak medya politikaları, siyaset uygulamaları değiştirmiş ve siyasal davranışları etkilemiştir. Kesin olan şudur: Medya halkın siyasi ilgilerini tetikler, azaltmaz. Medya ile siyasal ilgi arasındaki nedensel ilişki çift yönlü işletilebilir. Başka bir ifadeyle “medyaya maruz kalma ile siyasal ilgi arasında pozitif korelasyon vardır” (Sey ve Castells 2004:376). Daha fazla siyasi uyarıcı, daha fazla siyasi etkinlik anlamına gelir.

2.3. Kamusal İvir Zıvırların Siyasal Gücü

İnternet, hengâmeli seçim zamanlarında arada kaynayan veya seçime kadar unutulmuş çok sayıda İVİR ZIVIR kararın gerçek demokrasi için önemini iade etmeyi mümkün kılmaktadır. İnternet varsa apolitik bir kamusal konu, unutulmuş bir siyasi demeç, hasıraltı edilen kamusal bir tasarruf yoktur. İnternetin gevşek sohbet ortamı, politik meselelerin ele alındığı geleneksel tartışma platformlarında gündeme getirilemeyen İVİR ZIVIRların kullanıcı ilgisi oranında farklı entry’lerde (hashtag/başlık) tartışılmasını sağlar. Bu işlev sosyal medyayı kamusal alan tartışmalarına ekler.

2.4. Kamusal Alan – Kamusal Mekân Tartışması Açısından Sosyal Medya

Dijital iletişim araçları, kullanıcıların bir araya geldikleri ve toplumsallığı ürettikleri mekânlar olduklarından kamusal içerikler barındırırlar. Bazı araştırmacılara göre buradaki kamusal alan, “kamusal alan” değil, belli bir mekâna erişim açıklığını ifade eder. Bunlara göre internet, “kamusal alan” olmasa da “toplumsal bir mekân” olarak kabul edilmelidir (Narmanlıoğlu, 2010:60). Tıpkı geçmişte burjuvanın toplanarak kamusal meseleleri tartıştığı cafe ya da salonlar gibi. Araştırmacı, burada “Akşam bizim mekânda buluşalım” denildiğinde, sözcüğün işaret ettiği anlam olarak “mekan” kastediliyor olmalıdır.

Öyle görünüyor ki bu lengüistik ayırım, “alan” ile “mekân” kavramlarının anlam nüanslarına duyarlıdır. “Alan” sözcüğü bir terim olarak var olan her şeyin içinde yer aldığı genel uzayın (space) bir parçasını ifade eder. Genel uzay içindeki özel bir etkinliğin gerçekleştiği uzay bölgesine yani uzama (extent) gönderme yapar. Bir nesnenin uzay boşluğu içinde işgal ettiği alana hacim denmesi gibi yahut da bir evin içinde çocuklar için bir “oyun alanı” oluşturmak gibi. Bu yoruma göre siber uzay (cyber space), içinde kamusal uzamın oluşturulabileceği bir potansiyel taşır. Bu lengüistik potansiyel, Türkçedeki “alan” sözcüğünün “mekân” terimini bilkuvve olarak içerdiği anlamına gelir. Narmanlıoğlu’na (2010) göre internet, fiziki kamusal alanın özel alanın genişlemesi yüzünden bir transit geçiş yoluna dönüştüğü veya geleneksel medyanın kamuoyu tartışması için aracılık misyonunu yitirdiği durumlarda kamusal tartışmayı sürdürme imkânı sunar. “Kamusal olan”ın “kişisel olan” tarafından kuşatılmasına

ve işlevsizleştirilmesine Sennett de vurgu yapmıştı. Sennett'e göre günümüzde özel alanla iyice iç içe geçen kamusalılık çoktan yok edilmiştir (Sennett 2010: 336).

Yukarıda açıklanan **kamusal mekân olarak internet görüşü**, toplumsal olaylar karşısında vatandaşların kamuoyu oluşturabildikleri için sosyal medyanın kamusal alana dönüşebileceğini kabul eder. Fakat öyle anlaşılıyor ki bu dönüşüm asli olmadığı gibi, sınırlı, koşullu ve geçicidir. Halbuki artan ve yaygınlaşan dijitalleşme, sosyal medya platformlarını kamusal alanlara hızlıca ve kalıcı biçimde dönüştürmüştür diye düşünüyoruz. Öyle ki toplumsal olaylar karşısında sosyal medya engellenemez biçimde kişiye özel paylaşımlar niteliğinden sıyrılır, kamuya ait paylaşımların yapıldığı bir tartışma platformu hüviyetine bürünür.

Biz burada, yukarıdakinden farklı bir analiz sunuyoruz: Toplumsal olay anında kamusal alana dönüşmek, olay bittikten sonra kişisel paylaşım ağına geri dönmek, sosyal medyanın kamusal alan olmadığını göstermeye yetmez. Habermasçı anlamda kamusal alanda bile; şehir meydanları, televizyon kanalları ve gazeteler de siyasi gündemin yoğun olmadığı olağan zamanlarda eğlence, bilgi ve reklamlarla doludur. Kullanıcıların elinde kişisel hesaplar vatandaş gazeteciliğine, serbest gazeteciliğe, kişisel yayıncılığa, dijital protestoya, siyasi kampanyaya dönüşür. Nasıl ve ne amaçla kullanılacağı tümüyle kullanıcının özgür tercihine, timeline'daki diğer kullanıcıların ilgilerine karşı duyarlılığına bağlıdır.

Öte yandan “kamusal” ile “kişisel” arasındaki sınır bulanıklaşıp “kişiselin kamusalı ele geçirmesi”, kamusalın dijital etki altında mutasyona uğrayarak yeniden inşa edildiğini anlamamızı kolaylaştırır. Yeni mutant kamusal şudur: Kamusal alan olarak internet. Yeni kamusal alan, saatlerce uzakta olmadığı gibi, orada konuşmak için hitabet yeteneğine ve prestijli bir statüye sahip olmak gerekmez. Üstelik bu yeni dijital kamusal alan her zaman açıktır ve bir tık uzaklıktadır. Bu da ona daimî kamusalılık karakteri kazandırır.

Siyasal zehirlenme durumunda tüm kişisel paylaşımlar, eninde sonunda siyasi güç ve iktidar ilişkilerine çözündürülür. Toplumun siyasallaşması, düzenleyici devlet otoritesinin etkisinden uzak bir kişisel yaşam alanı kalmamasıyla doğrudan ilgilidir. Gıda güvenliği ve sağlıklı beslenme politikaları, sofralarımızdaki besinlerin çeşidini belirlerken eğitim politikaları besinleri nasıl tüketeceğimizi söyler. İmar, şehirleşme ve iskan politikaları ise evlerimizin konum, kullanım ve oturma düzenine biçim verir. Hakim iktidar ideolojisi ise soframızdakileri paylaşırken alt metni nasıl yazacağımıza etki eder. Modern karmaşık toplumları apolitik bir yaşamı imkansız hale getirmişken kişisel sosyal medya içeriklerinin politize olmayabileceklerini tartışmak beyhudedir. **Kişisel olan artık siyasi olandır.** Özellikle medyanın iktidarın kontrolünde olduğu toplumlarda sosyal medya, siyasi aktörler tarafından anlık propaganda ve meşrulaştırma faaliyetlerinin yapıldığı bir politik arenaya dönüşür. Alternatif medyanın politik meşruiyeti de onun bu yönde kullanılabilme vaadine bağlanmıştır.

2.5. Bürokrat ve Siyasilere Uzaysal Yakınlık ve Siyasal Etki

Tıpkı zehirleyici teknolojinin etkiyi “hayatın dört bir yanında; mesafelerin kılınmasında, hastalıkların teşhis ve tedavisinde, dil ve bilim öğretiminde, uzayın, genlerin ve atomların derinliklerinde, ilişkilerde, gündelik yaşamda, toplumsal yapılarıdaki değişimde bulduğumuz” (Aksu ve Işık 2019:59) gibi, siyaset tüm bu alanlardaki keşifler ve çözümler olarak, ekranlara sahip cihazlarda teknoloji-siyaset etkileşiminin çıktıları olarak deneyimlenmektedir. E-devlet uygulamaları vatandaşların bürokrasiyle arasındaki mesafesini kısaltmıştır. Devlet dairesine ulaşmak için şehre gitmek veya şehir içinde hareket etmeye bazen hiç gerek kalmaz. Dijital vatandaşlık pratiklerinin çok yönlü etkileri henüz araştırılmakla birlikte vatandaşlar, e-devlet uygulamalarının soft ara-yüzlerinin sunduğu **eşitlikçi, nötr ve sabit tutumlar** içinde devletin soğuk yüzüyle karşılaşmazlar; vatandaşların ayrımcılık, torpil ve eşitsiz muameleler yüzünden toplum yönetimine karşı duydukları tarihsel travmatik kaygıları azalır. Sosyal medya kullanıcısı olarak vatandaşlar sadece seçimlerde gösterdikleri siyasi tepkilere ilaveten günlük yaşamın her anında yönetim üzerinde baskı oluşturan paylaşımlar yapabilir. Çoğu araştırmacı için aktif sosyal medya kullanıcısı olmak, aktif demokratik katılımı eş anlamlıdır (Köseoğlu ve Al, 2013;116). Geleneksel medya araçları ile etkileşimin sınırlı olduğu dönemlerde sadece ekranlarda görebildiği siyasi figürlere ulaşma şansını sosyal medya platformlarında elde eden kullanıcı, sesini duyurmak, isteklerini belirtebilmektedir. Siyasi figürler ve kurumlar artık göz ardı edememişler, aksine daha fazla önemsemeye başlamışlardır. Vatandaşlar ilk kez bürokratlar ve siyasiler tarafından böylesine hızlı dikkate alınmaktadır. Sosyal medya siyasallaşmasının özeti: Seçmenin devlete uzaklığına karşın kullanıcıların yakınlığı.

2.6. Siyasal İlginin Sosyal Medyaya Odaklanma Süreci

Yeni kitle iletişimi platformu olan sosyal medya, etkileşimli internet tabanlı mobil teknolojilere dayanır ve içeriğin kullanıcı tarafından oluşturulmasına ve değiş-tokuşuna izin verir (Haenlein ve Kaplan, 2010:61). Bu anlık enformasyon akışı, sosyal medyanın yüksek düzeyde siyasal ilgiye mazhar olma mekanizmasını anlamamız için gereklidir (Zeng vd. 2011:13). Çok yönlü etkileşim potansiyeli onun siyasi amaçlar için kullanımını kaçınılmaz kılmıştır (Arkan 2016:619). Halbuki tıpkı matbaa, gazete ve televizyon gibi sosyal medya da ortaya çıkış amacı itibarıyla sosyolojik bir araçtır; ekseriyetle eğlence, bilgi, bilim, sanat, iletişim, reklam gibi pek çok apolitik etkinlik için tasarlanmıştır. Fakat araştırmacıların da tespit ettiği gibi siyasi partiler, çok geçmeden geleneksel medyayı siyasal iletişim aracı olarak yoğun biçimde kullanmaya başlamışlardır (Bostancı 2015:10; Çıldan vd. 2012:4).

Siyasetçiler sosyal medyada kitlelerin bir araya gelişini gördüklerinde hem tedirgin olmuş hem de iştahları kabarmış olmalı ki sosyal medyada örgütlenme yarışına çok hızlı girdiler. Sosyal medyayı başlarda seçim atmosferinde başvurdukları bir propaganda aracı olarak kullandılar. Elektrolizm semptomları sergilenen birçok ülkede sosyal ağlar, seçim

kampanyalarının amiral gemileri bile oldu. Birçoklarının kolayca tespit ettiği gibi, bu cazibeyi sağlayan unsur, başta teknolojik açıdan etkileşim özelliği olmak üzere, dijital sosyal ağlarda gezinen kullanıcı sayısındaki hızlı artış ve anlık iletişimin hızıdır (Çetin, 2015:91; Dursunoğlu, 2017:1583). Siyasi aktörlerin dijital uyanışıyla birlikte sosyal medya platformlarının siyasallaşma süreci başlamış oldu.

2.7. Örgütlü Muhalefet Alanı Olarak Sosyal Medya

Siyasi ağlar ve sohbet odaları, yalnızca siyasi söylemleri dile getirmek için etkileyici birer ortam değildir, aynı zamanda siyasi eylemleri gerçekleştirmek için birer araçtır (Sey ve Castells, 2004:377). 2011 yılından sonra sosyal medya örgütlenmesi ile Ortadoğu ve Kuzey Afrika'da gerçekleştirilen ve adına sosyal medya devrimi denilen protestolara Arap Baharı ve Gezi Parkı örnek gösterilmektedir (Babacan vd., 2011:77). Bu tür kitlesel protestolarda, benzer düşünen fakat birbirinden habersiz kitleleri sosyal medyanın birleştirebileceği keşfedilmiş, sosyal medyanın siyasal gücü test edilmiştir. Sosyal medyaya örgütlenmelerine psikolojik ve hukuki açıdan hazırlıksız yakalanan yönetimlerin saçma tepkileri, siyasi muhalifleri ve hükümet kararlarından memnun olmayan kesimlerin bir araya gelmesi sürecini hızlandırmıştır (Altunbaş, 2014: 10). İnternet bu anlamda siyasi eylemler için zengin araç kiti sunan bir alt yapı teknolojisidir.

2.8. Sosyal Medya ile Protestolar ve Toplumsal Hareketler Arasındaki İlişki

Teknoloji sadece kamuoyu, siyasal katılım, katılımcı demokrasi gibi kavramları değil, aynı zamanda toplumsal hareketlerin organizasyon yapısını da dönüştürmektedir. Sosyal medya platformları ve anlık mesajlaşma mobil uygulamalarında filizlenen, büyüyen ve yayılan toplumsal-siyasi hareketler, bu dönüşümü yansıtır. Araştırmacılar, web tabanlı mobil uygulamaların sosyopolitik halk hareketlerini kolaylaştırdığı konusunda şimdilik hemfikir görünüyorlar (Babacan vd. 2014:73; Engin 2011:37). Kullanıcılar kendi ağlarındaki herkese anında ulaşabilirler. Ağlar arasındaki bağlantı noktaları (nodlar) sayesinde diğer ağlara da sıçrayabilirler. Kullanıcı sayısı ile hesaplanan ağ gücüne bağlı olarak siyasal-sosyal etki zamanda daha kısa sürede geniş ağlara yayılabilir; TT (Trend Topic) olabiliyor. Hatta bazı durumlarda kullanıcılar dijital kimlikleriyle gerçek kimlikleri arasındaki geçiş noktasını aşip fiziki kamusal alanlarda, sokaklarda, meydanlarda, protesto alanlarında, olay mahallinde bir araya gelebiliyorlar.

Çok sayıda kişiye hızlı bir şekilde ulaşmayı sağlayan ağ yapısının gücünü artıran diğer unsur ise vatandaşların anonim, fake (sahte) ya da parodi profillerle sürece katılabilmeleridir. Anonimlik, henüz doğum aşamasında adli kovuşturmayla maruz kalmadan siyasal güç oluşturma potansiyeline sahip. Böylece bir hareket başlatma, harekete destek olma ya da daha çok sanal etkileşim olarak başlamış bir hareket içindeki liderliği ele geçirme, yeni türden dijital siyasi aksiyonlar olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel medyanın sadece siyasi aktörlere ve iktidarlara rezerve ettiği siyaset meydanı programları iktidarın denetiminden çıkmaktadır.

Hiç kuşku yok ki meydanlara sahip olanın iktidara sahip olduğu dönemler, tarihsel bir nostalji olarak geride kalmak üzeredir.

“Aşırılıkçı davranışlar ve aşırılıkçı hareketler çoğunlukla gizemli, korkutucu ve us-dışı görünür. Bunun nedenlerinden biri, liderlerinin tek-fikir tutkusudur... Bu hareketlerin liderlerin genellikle dogmatik olsa da belki de daha korkutucu olan takipçilerinin sık gözlenen fanatik sadakatidir... Birçok aşırı hareketlerin bir diğer özelliği, karizmatik liderlik fenomenidir” (Wintbrok 2002:23).

Öte yandan Castells (2012:17), büyük değişim talebiyle sokağa inen insanları, bireyselliklerinden çıkarıp onlara “biz” duygusunu kazandıran şeyin internet olduğunu ileri sürer. İnternetin, iktidar ve sermayedarların denetiminden uzak, bu yüzden de özgür bir alan yarattığına inanır. Castells’e göre insanları sokaklarda ve dijital alanlarda bir araya getiren internet, isyan duygusunu besler ve iktidara meydan okuma olanağını verir. Farklı ülkelerdeki bu isyan hareketlerinin ortak noktası, “iktidar sahibi olma” hissi olduğunu belirtir. Kitlelerin iktidara karşı tiksindi duymasıyla başlayan bu hareketlerde, olayların koordinasyonu ve eylemlerin gündeme dönüştürülmesinde internet tabanlı teknolojiler, özellikle Twitter önemli rol oynar (Castells 2012:102).

Castells’in isyan ve umut gibi, özgürlük ve toplumsallaşma gibi terimlerin üstüne inşa ettiği internetin denetiminden uzak olduğu iddiası aslında internetin siyasallaştığının da göstergesidir. Erişim engelleri ve otoriter yönetimlerin sınırlandırma uygulamaları göstermektedir ki internet kolayca bir egemenlik ve tahakküm aracına dönüştürülebilmektedir.

2.9. İnternet Mimarisinin Zayıf Yönleri ile Siyasal Zehirlenme Arasındaki İlişki

İnternet mimarisinin yatay hiyerarşisi, gerçek toplumsal kurumların dikey hiyerarşisi tarafından baskı altında tutulmaktadır. Siyasal zehirlenme, gerçek siyasi aktörlerin dikey hiyerarşik yapısı ile sanal aktörlerin yatay örgütlenme yapısı arasındaki çatışmanın birinciler lehine dönmesiyle ortaya çıkar. Ast-üst, amir-memur, yöneten-yönetilen, yerli-göçmen, yerel-küresel biçiminde ikili karşıtıklardan beslenen ve onları besleyen dikey hiyerarşinin kendini sanal evrende güvende hissetmemesi normaldir. Tehdit algısı ister gerçek isterse yanıltıcı olsun, siyasal zehirlenme durumunda siyasi aktörler yatay hiyerarşiyi dikeyleştirmeye çalışırlar. İnternet erişim engelleri, kısıtlamaları ve yasaklarının bu çatışmayla ilgisi kurulmalıdır.

İnternet mimarisindeki zayıflıklar internetin siyasallaştırılması için kullanılmaktadır. Gerçek siyasi aktörler, sanal evreni, gerçek toplumdaki kimliklere, tedarik zincirine ve enformasyon yayılımına benzer hale getirmek için onun içindeki **aşırı özgürlükçü, eşitsizlikçi ve kutuplaşmacı** unsurları öne çıkarırlar. **Dijital kapitalizm** ve dijital bölünme içindeki **yetersiz**

bilişim okur-yazarlığı da internetin siyasal zehirlenmeye karşı direncini düşüren zayıf yönleridir.

İnternetin çoğulcu ve özgürlükçü yapısı, erişim eşitsizliği ve tam karşılanamayan bilişim okur yazarlığı gibi sorunlar yüzünden tartışmalı hale gelmektedir. Ayrıca biyolojik bedenden arınmışlık ve anonim hesaplar yoluyla sözde kimliksizleşme kullanıcıya bir tür sorguya çekilmezlik ve rahatlık hissi sunar (Güzel, 2007:190). Siyasal toksiklenme durumunda sanal özgürlükler, gerçek siyasi aktörler tarafından baskılanmakta, tehdit edilmektedir.

Birçok araştırmacı, yeni medya teknolojilerine ekonomik perspektiften baktıklarında gördükleri durum için **dijital kapitalizm** ya da **ağ ekonomisi** derler (Castells, 2004: 29). Örneğin Schiller'e internet tabanlı iletişim sistemleri, küreselleşmenin getirdiği finans etkinliklerinin **uluslararasılaştırılması** veya **ulusötesileştirilmesi** için bir dönüm noktasıdır. Firmanın değeri nihayetinde borsadaki finansal değerlemeye bağlı olduğundan sermaye birikimi olan firma, küresel finansal akış ağında bir düğüm haline gelir. Bu nedenle ağ ekonomisinde baskın katman, tüm değerlerin anası olan küresel finans piyasasıdır (Castells 2004:28). İnternet bu piyasayı hem genişletmiş hem de derinleştirmiştir. İnternet ağları, kapitalist ekonominin sosyal ve kültürel genişlemesinden sorumlu tutulmaktadır (Başlar 2013:827).

Sosyal yapısı mikro-elektronik bilgi ve iletişim teknolojilerinden güç alan ağlardan yapılmış ağ toplumundaki (Castells 2004:3) ağ ekonomisi, veri ve enformasyon akışına dayalı tümüyle yeni bir ekonomidir (Kara 2013:100). Ağ ekonomisinde mal ve para akışı, ağlar aracılığıyla yönetilmektedir (Berkman 2014:48). Sanal dünya tüketim ekseninde yeniden düzenlenmekte, kullanıcılar birer e-tüketiciye dönüşmektedir (Özcan ve Işıklı 2014, 146). Kullanıcılarının her türlü ihtiyaçlarını sanal ortamda karşılamaya yönlendiren dijital kapitalizm, her yeni uygulama ve içerikte **tüketici-kullanıcı sistemini** pekiştirmektedir. İnternet ve sosyal medya kullanıcıları, salt birer kullanıcı olmaktan ziyade, dijital kapitalizmin e-tüketicileridir. Staab'ın da tespit ettiği gibi, dijital teknolojiler kullanarak hem dijital nesnelere üretmek hem de gerçek nesnelere tüketimi artırmak için talepler oluşturmak dijital kapitalizmin örtülü vaadidir (Staab 2016).

Ağ toplumunun büyümesi, ağdaki lokal bir bölgenin toksiklenmesini, ağın tümü tarafından dikkate alınmasını zorunlu kılar. Toksiklenme, nedensellik zincirindeki bağlantılı halkalar tarafından diğer bölgelere ağ etkinlik frekansına bağlı olarak hızlı ya da yavaş aktarılır ama mutlaka aktarılır. Çünkü ağda lokal-yalıtılmış etkinlik diye bir şey yoktur. Bu her türlü etkinin bitişikteki bölgeye geçerek evrene yayıldığı biçimindeki Einstein'ın yerellik ilkesinin siber evrende de geçerli olduğu anlamına gelir. Fiziki evrende her şeyin birbiriyle dört temel kuvvet yüzünden **bağlantılı (connected)** olması gibi, sanal evrende bağlantılıdır. Dijital sosyal ağlar zaten internetin **etkileşimlilik (interactivity)** özelliğinin doğurduğu hızlı büyüyen çocuklarıdır.

Ağlar üzerinde enformasyon edinme ve sosyalleşme amaçlarından daha fazlasına maruz kalan kullanıcıların öncelikle e-tüketiciye dönüşmeleri, onların daha sonra başka bir şeye dönüşmelerinin yolunu açmıştır: Dijital vatandaşlar, siber militanlar, troller ve dijital aktivistler.

İnternet coğrafyası ve internet sosyolojisinin bazı unsurları da sosyal medyanın siyasal zehirlenmeye karşı bağışıklığını düşürür. Sürekli geniş bant internet erişimi olmayanlar ile internet okur-yazarlık yeterlilikleri düşük olan X ve Y kuşakları bu kategoride analiz edilmesi gerekir. Dijital bölünmenin karşı tarafındaki kullanıcılar; yalan haber, komplo teorileri ve propagandayı, **yansız enformasyondan** ayırt etmekte zorlanmaktadırlar.

3. SİYASAL ZEHİRLENME VE SEMPTOMLARI

Siyasal zehirlenme kavramı esasen teknolojik zehirlenme (technologically intoxication) kavramından türetilmiştir. Nasıl ki teknolojik zehirlenme, teknolojinin aşırı ve bilinçsizce kullanılmasının yarattığı toksik etkileri refere ediyorsa benzer şekilde siyasal zehirlenme de siyasete maruz kalan medya, iletişim ve kültürel etkinliklere siyaset bulaşmasını refere eder. Siyasal zehirlenme güçlü siyasal etki yüzünden ortaya çıkar ve siyaset kurumunun diğer toplumsal kurumları baskı altında tutmasıyla görünür hale gelir. Siyasal etki yüzünden toplumsal süreçler kendi doğal işlevlerini yitirmeye başlar. Kişilerarası da dahil olmak üzere tüm ilişkiler siyasallaşır. Değerler siyasallaşır. Ölçütler siyasi aidiyet, kimlik ve söylemleri ölçmek üzere yeniden oluşturulur. Siyaset kurumu ve siyasetçiler altın çağını yaşarlar; siyasetin özgüveni aşırıdır. Bu aşırı özgüven; adalet, akademi, medya ve iletişim kurumunun hareket alanını kısıtlar. Siyasal çözüm, kesin ve etkili olur. Siyasal zehirlenmenin en bariz semptomu her şeyin siyasi görüş ile açıklamaya ve yargulamaya çalışılmasıdır.

3.1. Teknolojik Zehirlenmeden Siyasal Zehirlenmeye Geçiş: Kuantum Sıçraması

Teknolojik zehirlenme, teknolojinin yan etkilerinden biri olarak teknoloji-insan etkileşiminin altındaki bir kategoride alınmaktadır. Siyasal zehirlenme kavramının, kendisinden analogik uslamlama yoluyla türetildiği teknolojik zehirlenme nosyonu, Amerikalı teknoloji uzmanı John Naisbitt tarafından geliştirilmiştir. John Naisbitt, *High Tech - High Touch: İnsan ve Teknoloji* (2001) adlı kitabında, ileri teknoloji ülkesi Amerika Birleşik Devletleri'nin (ABD) teknolojikleşmenin yaydığı bir tür toksiklenmeye maruz kaldığını ileri sürer. "Teknolojik olarak zehirlenmiş bölgelerde (technologically intoxicated zones)" daha sık gözlenen "teknolojik zehirlenme (technologically intoxication)" hastalığını teşhis etmeyi mümkün kılan altı semptomu olduğunu bildirir (Naisbitt, 2001:10).

Teknolojik zehirlenme semptomlarını ABD'nin dışında, teknolojikleşen kültürlerde de gözlemek mümkündür. Teknolojinin yan etkilerinin psikolojik bağımlılıklara ve

biyolojik meslek hastalıklarına yol açtığı zaten herkesçe malumdur. Bununla birlikte teknolojik zehirlenme, tıpkı kültür şoku, kültürlenme ve kültürel yozlaşma gibi kültürel antropolojinin yeni bir olgusu olarak kabul edilmesi gerekir. Zira tekno-kültür ile geleneksel kültür arasındaki ikincisinin aleyhine doğru genişleyen farklılaşmayı tasvir etmek ve tekno-kültürün yan etkilerini analiz etmek için elzem ve işlevseldir (Aksu ve Işıklı 2019).

3.2. Teknolojik Zehirlenmeyi Teşhis ve Tasvir Etmenin Mantıksal Koşulları

İlk kez bu metinde tasvir edilen **siyasal zehirlenme** nosyonuna, teknolojik zehirlenme olgusundan hareketle bir tür kuantum sıçraması yapılarak analogik usamlama yoluyla ulaşılmıştır. Günümüzde her şey birbirine o kadar yakındır ki şeylerin nerede başlayıp nerede bittiğine karar vermek imkânsız hale gelmiştir. Eşzamanlı (simultaneously) ortaya çıkan birçok beşerî olgu arasında neden-sonuç ilişkisi gözlenemez ya da yoktur. Fakat korelatif ilişkiler her zaman mümkündür. Üstelik korelasyonlar çoğu zaman kesin öngörüler de sunarlar. Teknolojik zehirlenmenin siyasal zehirlenmeye nasıl yol açtığı ya da teknolojik zehirlenme olgusundan siyasal zehirlenmeye nasıl geçiş yapıldığının mantıksal dizisi zorunluluk içermez. Burada çağrışımsal düşünme iş başındadır ve iki farklı olgu arasındaki ortak noktalara odaklanan bir analogik çıkarım söz konusudur. Mantıksal durumun birinci koşulu, korelasyonlar üretmek için sıkça başvurulmuş analogik çıkarımdır. Böylece teknoloji zehirlenme tanımı ve semptomları, aynı kültürel sistemin birbirinden uzaktaki siyasal alan için de geçerli olabilir. İkinci koşul ise kuantum korelasyonların yeni türden uyarlanmasıdır. Kuantum dünyasında birbirinden uzak parçacıkların eşzamanlı hareketleri, dolanıklık olarak adlandırılır ve iki parçacığın birbirine göre davranışları kuantum korelasyonları olarak tasvir edilir. Dolanıklığın genişletilmiş anlamı ise Bohr tümlerliği olarak ifade edilir; gözlemci, gözlem araçları ile gözlenen nesne arasında bir ölçüm sistemi bütünlüğü oluştuğunu söyler. İki parçacık arasında gözlenebilir olmayan eşzamanlı etkileşimler bir tür uzaktan etki yaratır. Bedenler, araçlar ve söylemler zehri yayan ortamlardır ve zehirden etkilenirler.

Kültürel bir vaka olduğunda zehir, yerel etkileşimler olmadan uzaktan sistemin diğer unsurlarına sıçrayabilir. Teknolojik nesnelere aracılığıyla yayılan zehirlenme, eş zamanlı olarak diğer kültürel kurumlara da yayılabilir. Bilim, sanat, din ve spor, yeni tür bir zehir tarafından işlevsizleştirilebilir. Siyasal zehirlenme, halk konserlerinden cami kürsülerine, futbol karşılaşmalarından bilimsel projelere kadar apolitik niteliğini koruması beklenen birçok etkinliğin bünyesine nüfuz eder: Bir tür kanser hücresi gibi. Zehirlenmenin uzaktan gerçekleşmesi, bir etkinlikteki siyasal zehirlenme vakasıyla siyaset kurumu arasında yerel-etkileşimleri gözlemleyemeyebileceğimiz anlamına gelir. Bu durumda kültürün teknoloji, siyaset ve sanat gibi alt unsurları arasında bir dolanıklık oluşur ve ancak korelasyonel açıklamayla tasvir edilip öngörülebilir.

Teknolojik zehirlenmeye teknolojikleşme, dijitalleşme, küreselleşme ve tekno-kültür eşlik eder. Benzer şekilde siyasal zehirlenmeye de aşırı güçlü siyasi aktörler, sivil toplumun zayıflaması, medya ve iletişimde oto-sansür, bürokratların siyasi görüşlerini ifşa etme veya taraf belirtme seansları eşlik eder.

3.3. Siyasal Zehirlenme Semptomları

Siyasal zehirlenme; tıpkı teknolojik zehirlenme gibi, teknolojinin sık kullanıldığı sosyal medya platformlarının iletişim ve sosyalleşme gibi temel işlevlerinin siyaset yüzünden paralize olmasıyla ortaya çıkan yeni türden bir sosyo-teknik olgudur. Kötü teknolojinin yan etki olarak teknolojik zehirlenmeye yol açması gibi, kötü siyasi yönetimler de yan etki olarak siyasal zehirlenmeye yol açar. Siyaset diyalogların kullanıcı sayısına bağlı etki gücü yüzünden sosyal medya üzerinden yürütülmesi, siyasal paylaşımların sosyal medyayı istila etmesiyle sonuçlanabilir. Siyasal iletişimin ideal boyutları ve sınırları aşılmakta, siyasi olan ile siyasi olmayan gündemler **siyasal çerçeve** ile yeniden sunulur. Apolitik (siyasal olmayan) gündemlerin siyasal çerçeveleme ile kullanıcılara yeniden takdim edilmesi, gündemin yeniden düzenlenmesi anlamına gelir. Siyasal çerçeveleme yüzünden olayların kendine özgü doğaları asla ortaya çıkmaz, kullanıcılar gündemin taşıdığı gerçek sosyal mesajı alamaz. Peki, siyasal zehirlenme nedir ve nasıl teşhis edilebilir? Teknolojik zehirlenme gibi, siyasal zehirlenme de yaşam kalitesini düşürmekte midir? Siyasal zehirlenmeye maruz kalan bir toplum, küresel rekabet gücünü ne kadar sürdürebilir?

Siyasetin ilgili ilgisiz her yerde teknolojinin gelişmiş araçları ile yer edinmesine kapı aralayan bu durum da **siyasi zehirlenme** terimi ile ifade edilebilir. Siyasal zehirlenme, teknolojik zehirlenmeden mülhem (esinlenen) bir kavramdır. Nasıl ki teknolojik olarak zehirlenmiş bölgelerde yaşayan toplumlar ileri teknoloji konforuna alıştıktan sonra otantik yaşamı deneyimlemeleri çok zordur, aynen öyle de siyasi olarak zehirlenmiş toplumların sosyal olayların çok boyutlu iç yapılarını anlamaları mümkün değildir.

Siyasal zehirlenme, web tabanlı iletişim araçlarının ve siyasetin verdiği yanılsamalı gücü ve sağladığı konforun sarhoşluğunu yaşayan siber evren sakinlerini daha fazla etkisi altına alır. Boş zamanın kıymet kazandığı günümüzün yüksek teknoloji dünyasında, başlangıçta kullanıcıların tekelindeki dijital meydanlar, siyasallaşmış edilmiş kullanıcılar tarafından sıradan kullanıcının manipüle edildiği bir arenaya dönüştürülür. Artık kolayca bu meydanlar yöneticilerin, siyasi aktörlerin, partilerin ve son tahlilde iktidarın ve devlet aygıtının kamuoyu oluşturma ve gündem belirleme alanı haline getirilir. Araştırmacıların da tespit ettiği gibi, “siyasi partiler, günlük faaliyet programlarını, siyasi fikirlerini, rakip partilerle olan çekişmelerini hep bu hesaplar üzerinden seçmen ya da takipçilerine duyurmaktadır” (Köseoğlu ve Al, 2013:115). Siyasallaşmış sosyal medya, siyasal sistemin tüm aktörleri tarafından etkin, yoğun ve amacından saptırılmış biçimde kullanılır.

Siyasal zehirlenme, tıpkı teknolojik zehirlenmede olduğu gibi çeşitli belirtiler (semptomları) sergiler. Bu yüzden dışarıdan gözlemlenebilir filli (aktüel) bir durumdur. Semptomlar, siyasi olarak zehirlenmiş toplumların psikolojik ve sosyolojik yapısındaki çürümeyi işaret eder. Aşağıdaki tabloda teknolojik zehirlenme semptomlarından **siyasal zehirlenme semptomlarına geçiş** gösterilmektedir.

Tablo 1: Siyasal Zehirlenme Semptomlarının Teknolojik Zehirlenmeden Türetilişi

Sıra	Teknolojik Zehirlenme	Siyasal Zehirlenme
1	İbadetten beslenmeye kadar her şeyde hızlı çözümler tercih etmek	İbadetten beslenmeye kadar her şeyde <i>hızlı siyasi çözümler</i> tercih etmek: siyasi çözümler
2	Teknolojiden korkmak ve teknolojiye tapınmak	<i>Siyasetten</i> korkmak ve <i>siyasete</i> tapınmak:
3	Gerçek ve sahteyi bulanık görmek	Siyasal bakışın altında gerçek ve sahteyi bulanık görmek
4	Şiddeti normal kabul etmek	Siyasi olduğu müddetçe şiddeti normal kabul etmek
5	Teknolojiyi bir oyuncak gibi sevmek	Siyaseti bir oyuncak gibi sevmek
6	Hayatı mesafeli ve çılgın bir şekilde yaşamak	Siyasi tercihlerimizi mesafeli ve çılgın bir şekilde yaşamak

Bu tablo, Naisbitt'in (2001:13) tanımladığı altı adet teknolojik zehirlenme semptomundaki "teknoloji-k" sözcüklerinin yerine "siyasi" sözcüğü yazılarak elde edilmiştir.

Teknoloji de siyaset de tüm toplumsal süreçlere su ve hava gibi sızmış durumdadır. İletişim, din, savaş ve diplomasinin yanında ahlaki kaygılarımız ve siyasi tartışmalarımız dijital platformlara kaymıştır. Dijital teknolojiler böylece her beşerî etkinlik için sahne işlevi üstlenmeye; siyasi ilgi ve onay her beşerî etkinlik için bir tür kimlik işlevi üstlenmeye başlamıştır. Dijital çağ, teknolojik olan ile siyasi olanın iç içe girdiği, özdeşliklerini yitirdiği bir patolojik durum sergiler. Dijital teknolojilerin yatay toplumsal örgütlenmeyi besleyeceği beklentileri böylece boşa çıkarmak üzeredir. Siyasetin tüm toplumsal süreçleri ve bireysel tercihleri nasıl etkilediğini açıklamak için zehirlenme mekanizmasını ayrıntılı biçimde çözümlememiz gerekir.

1. *Semptom: Hızlı Siyasi Çözüm Cazibesi*

Birinci semptom, siyasi çözümün apolitik çözümlerin alanını kuşattığını gösterir. Hız etkisi altında, tıpkı teknolojik zehirlenme durumunda "teknolojik olmayan durum ve süreçler de teknolojikleşmeye başlaması" (Aksu ve Işıklı, 2019:79) gibi, siyasal hızlı siyasal çözümler de daha fazla siyasallaşmaya yol açar. Siyasal olarak zehirlenmiş toplumlarda soyutlama, analogi, beyin fırtınası, parçalara ayırma, hipotez geliştirip test etme, sanal düşünme, odak nesnelere analizi, ispat, indirgeme, araştırma, deneme yanılma gibi işe yaradığı bilimsel araştırmalarla gösterilmiş problem çözme tekniklerini elimine eder; zihninin bu tekniklerle gelişimini zayıflatır. Siyasal olarak zehirlenmiş toplumlarda insanların zihinleri **tek tip çözüme**

odaklanma yüzünden geri tek yönlü gelişme ve diğer yönlerden gerileme tehlikesiyle karşı karşıyadır.

Siyasi çözüm, tüm diğer tek yönlü çözüm mekanizmaları gibi çeşitli öngörülebilir yan etkilere yol açar. Apolitik bir zihin için problemlerli olgular değiştiğinde çözüm teknikleri de değişir. Fakat siyasi toksiklere maruz kalmış bir zihin için çözüm her zaman ve öncelikle politiktir: Belli bir siyasal ideoloji ile çözülebilir, siyasetçiler çözebilir; siyasi yollar en kestirme, en hızlı ve en kesin çözümdür. Hızlı çözümler üzerine Naisbitt'in "teknolojik çözüm" için yaptığı analizi, siyasi çözümlere de genişletebilir:

"Uzun konuşmalar veya akıl danışmak yerine, günlük yaşamın üstümüze yüklediği küçük ya da büyük konular için hızlı çözümler arıyoruz (Naisbitt 2001:15)."

Hızlı çözümler, cerrahi müdahale ile sorunu tümüyle çözmek yerine, bir bant ile yaranın üzerinin örtülmesi gibidir. Naisbitt, "yara bandı kültürü" dediği içi boş çözümlerin oluşumundan hız vadeden teknolojik çözümleri sorumlu tutar (Naisbitt, 2001:17): **Siyasal yara bantları**.

Siyasal zehirlenme durumunda, dini tartışmalarda bile siyasetçilerin referans olarak kabul edilmesine sık rastlanır. Siyaset-din ilişkisi çift yönlü olarak yeniden kurulur. İlk olarak peygamberlik ve imamet gibi dini makamlarda bulunan kişiler, birer siyasi aktör olarak yeniden tanımlanır. İkinci olarak siyasi liderlere dini nitelikler atfedilir. Bu tarz bir din-siyaset eşitlenmesinden en çok politikacılar faydalanır. Böylece siyasi liderlerin dinî birer aktör olarak da kabulünün ön koşulu sağlanmış olur. Din, siyasi zehirden en çok etkilenen toplumsal kurum olarak kendi dışına kayarak varlığını sürdürmeye çalışır: İlk önce deizme, ardından din dışılığı (sekülerizme) geçiş. Spordan edebiyata, felsefeden bilime kadar apolitik tüm kurumlar politik söylem etrafında kenetlenir ve çözümlerine, dillerine doladıkları bu siyasi söylem eşlik eder. Bakış açısı politize olduğundan çözüm arayışındaki motivasyon da politize olmuştur.

2. *Semptom: Siyasi Korku ve Tapınma*

"Siyasetten korkmak ve siyasete tapmak" biçiminde ifade edilen ikinci semptom siyasetle duygusal ilişkimizi tanımlar. Naisbitt'in teknolojik olanla duygusal ilişki hakkındaki aşağıdaki tasvirlerini siyasal zehirlenmeye uyarlayarak aktaralım:

"Çoğumuz için (siyaset) nötr olmaktan çok uzaktır. (Siyaset) seçimlerimizi şekillendirir; eylemlerimizi yönlendirir. (Siyaset) ile belli derecede hem korkuyu hem tapınmayı kapsayan büyük ölçüde incelenmemiş bir ilişki yaşamaktayız (Naisbitt, 2001:19)."

Siyaset söz konusu olduğunda bugün tartışmamız gereken asıl konu, siyasetin insanı kurtarıp kurtarmayacağıdır. Naisbitt'in teknoloji için söylediği (Naisbitt, 2001:17) gibi: Çünkü siyaset aşırı kurtarıcı ve yok edici tanımlamaları ile kutuplaşmıştır. Siyasi olarak zehirlenmiş

toplumlarda siyasetin konumlandırılması, teknolojik zehirlenmeye maruz kalmış toplumlardaki teknolojinin konumlandırılmasına benzer. Her ikisi de ya **kurtarıcı veya yok edici** olarak görülür. Siyasi olandan korkma ve politikaya tapınma; partizanlık, siyasi partilerin dini cemaat refleksleri göstermesi, siyasi liderin kutsanması bu semptomla ilişkilidir. Devletten korkma ve devlete tapınma, siyasi liderden korkma ve lidere tapınma şeklinde tezahür eder.

Siyaset, kişisel ve cemaatle ibadet ve tapınmaya eşlik ettiği gibi, siyasi tapınma türü olarak itaat mekanizması harekete geçer. Dini ibadetlerin törensel etkinliğinde olduğu kadar, kişisel dua ve ilticalara da devlet ve iktidara ait nosyonlar sirayet eder. Tanrıya özgü nitelikler ve tanrıya özgülenen yakarılar yönünü kaybederek hem devlete ve iktidara yöneltilir hem de devlet ve iktidardan beklentilere tanrısal yakarılar ve minnetler eşlik eder. Bu özdeşlik yitiminde devlet ile iktidar eşitlenir, hükümet ile devlet aynılaşır; demokratik adaletin teminatı olan güçler ayrılığı ve denetleme mekanizması, gittikçe kanıksanan bu siyasi tapınma ritüelleri esnasında ezilir, yok edilir.

3. *Semptom: Gerçeğim Siyasal Etki Altında Bulanıklaşması*

“Siyasal bakışın altında gerçek ve sahteyi bulanık görmek” biçiminde ifade edilen üçüncü semptom, hakikat ile halkın arasına giren epistemolojik engel olarak siyasi bakışı tanımlar. Tıpkı teknoloji gibi, siyaset de gerçeklik algısını ekranlardan sızan enformasyon ve gözetimle dönüştürmektedir. Naisbitt, şöyle yazar:

“Ekranlar her yerde ve her düzende bizi yönlendirmekte, gerçeklik ile olan bağlantımızı bulanıklaştırır... Bizi yönlendirir, bilgilendirir ve eğlendirirler. Ve bilinçli şuurlu yoksa bunlar bizi şekillendirmektedir. Bizi eğlendiren ekranlar ‘sanal’ olarak açıklanıyor ve biz bunları ciddiye almıyoruz. Fazlasıyla kötü içeriklerini kolaylıkla göz ardı ediyoruz (Naisbitt 2001:19-20).”

Siyasal zehirlenme durumunda siyaset, insanların gerçekle kurdukları bağı zayıflatırken kurguyla bağlarını güçlendirir. Mevcut toplumsal koşullar geçirtilirken geçmiş veya gelecek idealleri yüceltilir. Siyasi bakışın altında gerçek ve sahte olanı ayırt edememe, bir patoloji olarak ortaya çıkar. Siyasi perspektiften bakış, perspektifin dışında kalan diğer bütün görüşleri bir kenara atarak yok sayar.

4. *Semptom: Siyasal Şiddetin Normalleşmesi*

“Siyasi olduğu müddetçe şiddeti normal kabul etmek” biçiminde ifade edilen dördüncü semptom, siyasi mücadelede yasal veya fiziki şiddeti başvurma, silah veya zor kullanma gibi her türlü meşru ya da gayri meşru yöntemi kullanmayı normal görmeye atıf yapar. Siyasal zehirlenmeye maruz kalmış bir toplumda, devlet eliyle siyasi aktörlerden birine karşı uygulanan şiddet kınanmaz, eski kutsayıcı deyimlerle devlet gücünü elinde bulunduran ya da iktidarı eline geçirmek isteyenler arasındaki her türlü şiddet içeren muamele olağan karşılanır. Tıpkı teknolojik zehirlenme durumunda insanların “gerçek

yaşam koşullarındaki şiddete daha az rıza gösterirken bir kullanıcıya (izleyici veya okuyucuya) dönüştüklerinde karşılaştıkları şiddete daha çok tolerans göstermeleri” (Aksu ve Işıklı, 2029;74) gibi, siyasal mücadele verirken karşılaşılan adaletsizlik ve şiddete karşı daha onaylayıcıdır. Siyasi rekabette rakibini alt etmek için yasal, kültürel, din, teknolojik her unsur birer politik silaha dönüşür. Şimdi Naisbitt’in teknolojik zehirlenme durumunda olağan karşılanan şiddet için söylediklerini politik şiddete uyarlayalım:

“Akıllı asker (kurnaz politik aktörler) ev aletlerini hızlı bir şekilde silaha dönüştürebilmektedir. Çöp kovası işkence odası, ilaç dolabı kimyasal silah kaynağı oluşturmaktadır; yeni perspektifleri ile askerler (politikacılar), garajı (dili) sadece bir depo veya ahşap atölyesi olarak değil, bir silah deposu olarak görmektedirler... Küçük askerler filmindeki sahneler ‘aksiyon ambalajı içinde’ değil, şiddet (politik şiddet) ambalajı içindedir. Şiddet meta olarak genellikle film veya televizyondan yan ürünlerle de ambalajlanmakta ve izlenme derecesine bakılmaksızın çocukları (seçmenleri) hedeflemektedir (Naisbitt 2001:23).”

Hem siyasal şiddette hem de teknolojikleşmiş şiddette şiddetin olağan karşılanması başlıca mimari ekranlardan şiddetin siyasal çerçeve içinde sunulmasıdır: **Şiddetin siyasal çerçevesi.**

Teknolojikleşmiş şiddeti bir meta olarak film ve televizyonlarda şimdilerde ise özellikle online oyunlarda satmaktadır. Ekran karşısında bulunduğu müddetçe şiddet içeren hemen her şey kolayca kabul görmektedir Naisbitt’e göre. Teknolojik olarak zehirlenmiş toplumlarda görülen dördüncü semptom olarak şiddetin normalleştirilmesi siyasal açıdan zehirlenmiş toplumlarda ise siyasal şiddetin normalleşmesi şeklinde tezahür eder. Şiddet, nedeni veya sonucu siyaset olduğu sürece normal kabul edilir. Özellikle sosyal medya üzerinden siyasal tartışmaların yoğun olarak yaşandığı konularda linç kültürü gelişmektedir. Nefret ve şiddet söylemleri fazlaca ortaya çıkmaktadır. Fiziki hayatta karşılaşıldığında olumsuz olarak nitelendirilebilecek şiddet, siyasal amaçlar uğruna yapıldığında normal karşılanmaktadır.

5. Semptom: Siyaset Oyunu ve Sevgisi

“Siyaseti bir oyuncak gibi sevmek” biçiminde ifade edilen beşinci semptom, boş zaman ve eğlence zamanının siyasetle ilişkisini tanımlar. Naisbitt’in teknolojik zehirlenme durumunda teknoloji oyuncağı ve sevgisi hakkında söylediklerini siyasal şiddete uyarlayalım:

“Zaman geçirmek için daha değerli bir şeyler bulamıyormuş gibi elektronik (siyasi) eğlencelerle meşgul oluyoruz. Teknolojik (siyasi) olarak zehirlemiş bölgede, televizyonun (ve sosyal medyanın) bizi rahatlatan bir şey olduğunu düşünüyoruz (Naisbitt 2001:25).”

Televizyon ve sosyal medya siyasi kulvarı netleştirir ve kullanıcılara toplumsal olayları nasıl değerlendireceği konusunda uzun vadede ideolojik körlüğe yol açması muhtemel bir konfor sunar. Bu siyasi değerlendirme kolaylığı, zihni tek yönlü bakışa mahkum ettiğinden, tıpkı uyuşturucu bağımlılığı gibi bir tür zihinsel kusurlara da yol açar.

Politik olarak zehirlenmiş toplumlarda her konu politika çerçevesine çekilebilir. Her şeyin nedeni ya da sonucu olarak görülen sınırını siyasal düşüncelerini paylaşarak dışa vurmak isteyen insanlar için politika adeta rahatlatıcı bir oyuncak haline gelmiştir. Politik görüşleri nedeniyle insanları yargılamak, linç girişiminde bulunmak normalleşmiştir. İşte bu, **boş zaman etkinliği olarak siyaset gösterisidir.**

6. *Semptom: Siyasal Tercihin Paradoksal Doğası*

“Siyasi tercihleri mesafeli ve çılgın bir şekilde yaşamak” biçiminde ifade edilen son semptom, kullanıcılar ile olaylar arasına ara yüzlerin girmesini, gerçeğin ekranın arkasından kullanıcıya ulaşmasını, bir tık uzaktaki ekranlar aracılığıyla siyasi tercihlerin gerçekleştirilmesini işaret eder. Ara yüzler kullanıcıları gerçeğe yabancılaştırır. Kullanıcılar, çevrimiçi mecralarda, gerçekte “şimdi ve burada olmadıkları bir anda” fakat bir dijital kimlikle çevrimiçi oldukları bir anda siyasi tercihlerini açıklarlar. Ekran başında, ekran aracılığıyla ve ekran koruyuculuğunda kullanıcıyı ötekinin ve iktidar sahiplerinin hışmından uzakta tutar. Aynı mesafe duygusu, kullanıcıyı anonim olabileme potansiyeline güvenerek siyasi konulara pervasızca dalmasını da teminat altına alır. Siyasi olarak zehirlenmiş sosyal medya mecralarında siyasi düşünceler her fırsatta dışa vurulmak istenir, her olayda siyasi bir neden ya da sonuç aranır. Dijital kimlikler, içine katılmış bir politik duruş ile sergilenir. Kimlik ve benliğini siyasal açıdan sunma fırsatının verdiği rahatlık ve özgüven, siyasal zehirlenmeyi işaret eder.

4. SONUÇ, DEĞERLENDİRME VE TARTIŞMA

4.1.Sonuç: Siyasetin Zehirli Atığa Dönüşerek Toplumu Zehirlenmesi

Siyaset, Rönesans döneminde, Makyavel ile birlikte din ve kilise tahakkümünden kurtularak ışıltılamaya başlamış, önce toplumsal ya da tarihsel gerçeklerle hiçbir ilgisi olmayan saf bir strateji oyununa dönüşmüş, ardından Fransız Devrimiyle birlikte kesin bir tırmanışa geçerek popülerlik kazanmıştır. Günümüzde ise her yöne tümüne yayılmış, toplumsallığı ele geçirmiş, buna karşın toplumsal gösteri mekanizmasına kendini kaptırmış, **salt bir gösteriye dönüşmüştür** (Baudrillard 2010;37). Fransız Devrimi’nden beri ekonomik göstergelerle ile birbirlerine göbekten bağlı olan siyasetin bugün **birlikte çöküşlerine** tanık olmaktadır.

Çoğaltılmış göstergeler sistemi için **hiçbir şeyi temsil etmeyen**, başka bir ifadeyle dışsal gerçeklik evreninde hiçbir şeye tekabül etmeyen siyaset Baudrillard’a (2000) göre, “içinde toplumsalın kaybolduğu bir kara delik”tir. Bu karadelikte siyasi olanla toplumsal olanı birbirinden ayırmak imkansızdır. Kitle ise toplumsallığın tümüyle unutulduğu kara delikten geriye kalan bir “artık”tan başka bir şey değildir. Bir atık olarak siyaset, beşeri ekolojiyi ve

beşeri yaşamı zehirlemektedir. Tıpkı atık pillerin ve teknolojilerin toprağı, suyu ve ekini zehirlemesi gibi.

Yan Etkiler Kuramı, bir çare olarak üretilen her türlü teknik veya siyasi aracın, kullanıcılar için hesaplanmamış riskler taşıdığını söyler (Aksu ve Işıklı 2019). Bu açıdan siyasallaşma, bir toplumun belli sorunlarını çözmek için bir ilaç ve tedavi aracı olarak kendiliğinden veya bir proje olarak gelişmiştir fakat tedavi edici her ilaç gibi, bünyede zararlı sonuçlara da yol açar. Bu metinde zehirlenme olayının yaygınlaşması, teknolojinin yan etkilerinden biri olarak tespit edilmiştir. Siyasi olarak zehirlenmiş toplumlarda siyaset, beşeri gerçeklikten bağını koparmış, içi boşaltılmış, salt bir gösteri mekanizmasına dönüşmüştür. O artık içinde yaşadığı yabancı bünyede varlığını sürmek için kendine bir yaşam alanı yaratan bir kanser hücresidir. Yukarıdaki soruşturmalar göstermiştir ki siyasal felç yaşayan toplumlarda aşağıdaki negatif-yıkıcı sonuçlar sık gözlenir:

- i. Aşırı siyasal zehirlenmeye maruz kalmış sosyal medyada işlev kaybına yol açar:** İletişim ortamı olarak sosyal medya ile siyasal zehirlenmeye maruz kalmış sosyal medya arasındaki farkı teşhis edebilmek.
- ii. Siyaset diğer kurumlara tahakküm eder ve beklentinin aksine itibar kaybeder:** Toplumsal hafızanın siyasi etkilerle canlı tutulmaya çalışılması –siyasetçilerin birbirleri üzerinden belden aşağı söylemler ile siyaset yapmaya çalışması vs.
- iii. Sosyal medyanın apolitik imajı zedelenir:** Sosyal medyanın sosyal paylaşım ağları olarak kurulmasına rağmen, siyasal zehirlenmeye maruz kaldıklarından artık apolitik platformlar olarak değerlendirilemezler. Sosyal medya platformları siyasi platformlardır.
- iv. Sosyal medya sosyallik niteliğini ve sosyalleştirme işlevini kaybeder:** Eğlence, kişisel paylaşımlar, eşitsizlik, yoksulluk, çevre, mülteciler, birlikte mevcudiyetin koşulları, akışkan kimlikler gibi küresel konulara verilen ağırlık azalır. Sosyal medyada, kuruluş amacından sapmış olarak daha çok iletişim kazası, kutuplaşma ve nefret söylemine rastlanır.
- v. İletişim ihtiyaçlarını gidermek adına ortaya çıkmış olan sosyal medya platformları kişiler arası iletişim boyutunu fazlaca aşar:** Bazı araştırmacıların belirttiği gibi, sosyal medyada yapılan propagandalar, yalan haberler, dezenformasyon ve anonim hesaplar, kullanıcıların yönlendirerek suiistimal eder (Köseoğlu ve Al, 2013: 120).
- vi. Global çapta iletişim kurmayı sağlayan bu mecralar artık siyasal iletişimin de merkezi haline gelir:** Öyle ki siyasal iletişimin de sınırları aşarak ileri boyutta bir siyasal zehirlenmeye doğru yol alınmaktadır. Teknolojinin getirdiği hız olgusu bugün hiç olmadığı kadar ileri düzeydedir. Anlam arayışını da dijital taşıyan insan siyasi düşüncelerini ya da ideallerini de sosyal medya mecralarında paylaşmaktadır.
- vii. Propaganda süresiz hale gelir:** Önceleri sadece seçim döneminde yoğunlaşan siyaset gündemi dijital medyanın gelişimi ile her gün tartışma konularının arasında birinci sıraya oturmuştur.

- viii. **İlişkiler siyasal zehirlenme etkisi altında yeniden tanımlanır:** Siyasal zehirlenmeye maruz kalan toplumlarda ilişkiler siyaset üzerinden yeniden tanımlanır. İşler, Carroll'un (2020) aşırı siyasallaşmış Amerikan toplumu için söylediği gibidir: "İnsanlar arkadaşlarını ve düşmanlarını ABD Başkanının tercihlerine göre seçer hale geldiler" (Carroll, 2020).
- ix. **Siyasal zehirlenmeye maruz kalmış bir sosyal medya, siyasi kutuplaşmayı tetikler:** Çevrimiçi siyasi tartışmalar, gerçek platformlardaki tartışmalardan daha az saygılı, daha az medeni ve daha çok kızgın olarak algılanmaktadır. Amerika'da yirmi yıl boyunca incelenen teknoloji alışkanlıkları sonucunda ortaya çıkan endişeler dikkat çekicidir: Dijital teknolojinin yükselişi bu ülkede eşi benzeri görülmemiş bir siyasi kutuplaşma yaratmıştır (Duggan, 2017).
- x. **Seçim zamanları anlaşılır bir şekilde içimizdeki en kötüyü ortaya çıkarır:** Bahisler arttıkça söylemimizin de ciddiyeti artar. Zorn'a göre son seçimlerde sosyal medya ve e-postalar, karşılıklı ilişkilerimizi daha yüksek, daha hızlı ve daha toksik (zehirli) hale getirdi (Zorn, 2020). Her türlü ilişkinin uzun süreden beri siyaset yoluyla yeniden tanımlandığını bildiren Carroll ise "sosyal medya öncesinde insan ilişkilerinin daha az yargılayıcı olduğuna" dair bulgular paylaşmıştır (Carroll, 2020).
- xi. **Siyasal zehirlenme yüzünden gündelik ve kurumsal meseleler çözümsüz kalmaktadır:** Diğer kurumlar çözüm sürecinden dışlanır ve zamanla işlev kaybına maruz kalarak zayıf düşerler.
- xii. Ve diğerleri.

Siyasal zehirlenme gözlenebilir negatif sonuçlara yol açar. Negatif etkileri gözlemlemek için zamana gereksinim vardır. Naisbitt'in (1990:12) tespit ettiği gibi, büyük yönelimler birdenbire ortaya çıkmaz. Geniş çaplı ekonomik, teknolojik ve siyasal değişimler yavaş yavaş oluşur. Ortaya çıktıktan sonra ortalama yedi ila on yıl içinde bizi etki altına alır.

4.2. Tartışma: Siyasal İletişimin Gücü mü yoksa Siyasal Zehirlenme mi?

Bilim ve teknolojik gelişmelerin yüksek düzeye ulaştığı günümüz dünyasında sosyal medya siyasi parti, aday ve seçmen için yeni bir siyasal iletişim alanı oluşturmuştur. Günümüzde siyasi partilerin ve adayların, kendi bilgileri, program ve vaatlerinin yer aldığı resmi internet adresleri, haber siteleri, Twitter, Facebook gibi sosyal medya platformları bireyin siyasal gündemi takip edeceği yeni iletişim mecralarıdır (Dursunoğlu, 2017:1582). Sanal dünyanın hâkim güçleri sadece ürünlerinin tüketilmesini isteyen büyük firmalarla sınırlı kalmamıştır. Özellikle son zamanlarda siyasi güçlerin fazlaca kullandığı ve domine ettiği sosyal medya mecraları, siyasal iletişimi sağlamak adına hayati derecede önem taşıyan mecralara dönüşmüştür. Uzunca bir zamandır siyasetin de kendine yer bulduğu dijital platformlar adeta bir siyaset arenasına dönüşmüştür. Siyasal iletişim, yerini siyasal zehirlenmeye bırakmaya başlamıştır. Bu noktada siyaset ve siyasal iletişim kavramlarını bilmek gerekmektedir.

Geçmişten bugüne bir arada yaşamak durumunda olan topluluklar için siyaset, dolayısıyla yönetim ve yönetilme kavramlarının önemi büyüktür. Toplum içindeki düzeni, dirliği, adaleti sağlamak için insan daima bir üst merciiye ihtiyaç duymuştur. Yönetim görevini yerine

getiren bu üst merciler kendi yönetimini devam ettirebilmek için tarih boyunca çeşitli yollar izleyerek gücü de elinde tutmak istemişlerdir. Yönetimler, bugüne kadar gücü şiddet ya da siyaset ile elde tutmaya çalışmışlardır. Siyaset yaparak gücü dolayısıyla yönetimi devam ettirmek isteyenler bunu yapabilmek için topluluğu ikna etmek durumunda kalmışlardır. Yönetimi destekleyen bir topluluk olmadığı müddetçe ayakta kalamayacağını farkında olan güç sahipleri, yönetimi elinde tutmak için siyasetin gücünden yararlanmışlardır. Siyaset, iletişim süreci olmadan bir anlam ifade etmez. Siyasetçiler, toplum ile iletişime geçmek ve onları kendi yönetimine ikna etmek için icat edildiği günden bugüne kitle iletişim araçlarını kullanmıştır. Siyaset ve iletişimin bu kadar iç içe geçtiği bu durumda iletişimin bir alt dalı da sayılabilecek siyasal iletişim kavramından bahsedilebilir.

“Günümüzde iletişimin hayatın her alanında önemli hale gelmesi siyasal iletişimde hayatın her alanında yer almasına ve gelişmesine yol açmıştır... Siyasal iletişim günlük hayata ilişkin, sosyal, kültürel, ekonomik tüm boyutları içeren oldukça geniş bir yelpazede faaliyet gösterir. Buna rağmen siyasal iletişim çoğunlukla seçimler, seçim propagandası, adayların ve partilerin mesajlarının etkililiği, siyasal tutumlar ve oy verme, aday seçme tutumları ve davranışların incelendiği tartışıldığı bir alan olarak görülmeye devam eder. Bu şekilde siyasal iletişim, kasten seçim sürecine indirgenir (Kılıçaslan, 2008:9).”

Geleneksel medyayı siyasal iletişim aracı olarak yoğun bir şekilde kullanan siyasal partiler, sosyal medyanın kısa zaman diliminde ulaştığı bu başarıyı ve her an sosyal medyada bir araya gelen kitleleri göz ardı edemez hale gelmişlerdir (Bostancı, 2015:10). Sadece seçim süreçlerine indirgenmemesi gereken siyasal iletişim mekanizması hayatın tüm safhalarında uygulanmaktadır. Siyasal iletişim, sosyal medyanın hemen herkesin mobil telefonlarında taşınmaya başlaması ile beraber gündelik hayatın pratiklerine daha fazla temas etmeye başlamıştır. Bu nedenle sadece seçim dönemlerinde öne çıkıyormuş gibi görünen siyasetçiler, siyasi söylemler ya da tartışmalar aslında hiç ara verilmeden topluma da hissettirilmeden çeşitli yöntemler ile devam ettirilmektedir. Bu durum aslında yönetim çerçevesinde düşünüldüğünde halk ile sürekli iletişim içerisinde kalmak, onların isteklerine hızlı bir şekilde yanıt vermenin yanı sıra siyasilerin profilini olumlu anlamda beslemek gibi önemli birtakım işleri yapmak için kullanılmasında bir sakınca görülmemektedir.

Özellikle sosyal mecralarda öne çıkarılan siyasal iletişimin sınırları belirlenemediğinde bu durum toplum üzerinde olumsuz birtakım sorunlara yol açabilmektedir. Siyasi paylaşımların sosyal medya aracılığıyla mütemediyen yapılması sonucunda toplum ve toplumsal pek çok mekanizma ‘siyasal zehirlenmeye maruz kalabilmektedir. Toplumun yönetim hakkındaki düşüncelerini ve yönetimden beklentilerini ölçümlemek, karar mekanizmasını işletmek gibi amaçlar ile yapılması gereken siyasal iletişim, dijitalleşmenin getirdiği olanakları, aşırı bir şekilde yapılan siyasal paylaşımın ve tartışmanın kurbanı ederek siyasal zehirlenmeye kadar götüren bir yapıbozuma yol açmaktadır. Sadece seçim dönemleri ile kısıtlı olmayıp artık her

gün sosyal medyada karşılaşılan sanal evrendeki siyasi mücadeleler, dijital platformları birer siyasi platforma dönüştürmüştür. Siyasi mücadelenin seviyesi düştükçe sosyal medya mecralarında yapılan paylaşımların da güvenilirliği, kalitesi düşmüş etik sınırlar ihlal edilmeye başlanmıştır. Bu durum tekil olarak bireyden tikel olarak tüm toplumu olumsuz yönde etkilemektedir. İnsanlar aşırı ve kötü niyetli olarak yapılan siyasi iletişim nedeniyle zehirlenmeye maruz kalmaktadır. Bunun sonucunda toplumsal hafızanın büyük çoğunluğu hâkim gücün öne çıkardığı siyasi örnekler üzerinde kurulmakta, bireylerin günlük yaşamı özellikle sosyal medya paylaşımları siyaset zeminine oturarak zehirlenmektedir. Siyasi zehirlenme kavramı gelinen bu durum için kullanılabilir.

4.3. Tartışma: Siyasi Zehirlenmenin Tedavisi Mümkün?

İnternet tabanlı teknolojiler ve iletişim araçlarının kullanıcılara sunduğu rahatlatıcı etki dört bir tarafa yayılmış haldedir. Televizyonun tahtını bilgisayar ve internete bıraktığı dijital kültürde kullanıcıların ve toplumların “stresini” azaltan, yarattığı boş zamanda yüksek – dokunmatik teknolojileri pazarlayan sosyal medya, bir tür zehirleyicidir de. Sosyal medya mecraları eğlencenin, boş zaman kültürünün ana mecrasıdır. “Bir şeyin içine ne kadar dalarsanız onu görmeniz o kadar güçleşir” diyen Naisbitt’e (2001:11) dikkate alırsak ondan biraz uzakta durmamız veya onu durması gereken yerde, diğer toplumsal kurumlara tahakküm etmesine engelleyecek bir mesafede tutmak, siyasetin yayılmacı zehirli doğasını görmemizi sağlayabilir. Siyasi zehirlenme ancak standartlar oluşturularak anlaşılabilir. Siyaseti gözü kapalı kucaklamak yerine, siyasi gücü bilinçli bir şekilde kontrol altında tutabiliriz.


KAYNAKÇA


- Altunbaş, F. (2014). *Sosyal Medya ve Toplumsal Olaylar: Gezi Parkı Olayları*. 05 07, 2020 tarihinde <https://www.academia.edu/> adresinden alındı.
- Aksu, Z. U. ve Işıklı, Ş. (2019). Teknolojik zehirlenme, semptomları ve teknolojik düzen. **ISophos: Uluslararası Bilişim, Teknoloji ve Felsefe Dergisi**, Yıl 2019, Sayı, 2, ss. 57-87.
- Aristoteles. (2017). *Politika*. (F. Akderin, Çev.) Ankara: Say Yayınları.
- Arklan, Ü. (2016). Sosyal Medyanın Siyasal Amaçlı Kullanımı: Ağ Kuşağının Kullanım Alışkanlıkları Üzerine Bir Araştırma. **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, 4(2), 618-657.
- Babacan, M., Haşlak, İ., & Hira, İ. (2014). Sosyal Medya ve Arap Baharı. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 6(2), 63-92.
- Başlar, G. (2013). Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm. *Akademik Bilişim Konferansı*, (s. 823-831). Antalya.
- Baudrillard, J. (2010). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Berkman, B. (2014). Teknoloji Söylemi ve Yeni Medyanın Ekonomi Politikası. *Erciyes İletişim Dergisi*, 3(3), 44-54.
- Bostancı, M. (2015). *Sosyal Medya ve Siyaset*. Konya: Palet Yayınları.
- Carroll, D. (2020). *Toxic Politics Aren't New, But Poisoned Relationships Are*. 05 08, 2020 tarihinde https://www.waltontribune.com/opinion/article_c942d2fa-5c8d-11ea-957d-07a03c99346e.html adresinden alındı
- Castells, M. (2004). *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing Limited.
- Castells, M. (2012). *İsyen ve Umut Ağları İnternet Çağında Toplumsal Hareketler*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Çetin, S. (2015). 2014 Yerel Seçimlerinde Belediye Başkan Adaylarının Twitter Kullanımı Üzerine Karşılaştırmalı Analiz. *Global Media Journal TR Edition*, 87-119.
- Çıldan, C., Ertemiz, M., Timuçin, H. K., Küçük, E., & Albayrak, D. (2012). Sosyal Medyanın Politik Katılım ve Hareketlerdeki Rolü. *Akademik Bilişim Konferansı*. Uşak.
- Duggan, M. (2017). *How Platforms Are Poisoning Conversations*. 05 08, 2020 tarihinde <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/05/how-platforms-are-poisoning-conversations/524031/> adresinden alındı
- Dursunoğlu, İ. (2017). Sosyal Medya ve Siyasal Davranış İlişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22(15), 1579-1585.
- Engin, B. (2011). Yeni Medya ve Sosyal Hareketler. Edt. Binark ve Fidaner, *Cesur Yeni Medya* (s. 33-38). İstanbul.
- Habermas, J. (1997). *Kamusal Yaşamın Yapısal Dönüşümü*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Heidegger, M. (1998). Tekniğe İlişkin Bir Soruşturma. Çeviren Doğan Özlem, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- İzci, İ. (2014). Gündelik Hayat ve Siyaset. *Sosyal Demokrat Dergisi*.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users Of The World Unite The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 59-68. doi:DOI: 10.1016/j.bushor.2009.09.003
- Kışlalı, A. T. (1987). *Siyaset Bilimi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokulu Yayınları.
- Köseoğlu, Y., & Al, H. (2013). Bir Siyasal Propaganda Aracı Olarak Sosyal Medya. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 8(3), 103-125.
- Languages, O. (2018). *Word of the Year 2018*. 05 08, 2020 tarihinde <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2018/> adresinden alındı

- Lutz, C., Meckel, M., & Hoffman, C. P. (2014). Beyond Just Politics: A Systematic Literature Review of Online Participation. *First Monday*, 19(7), 1-36.
- Naisbitt, J. (2001). İnsan ve Teknoloji. İstanbul: CSA Global Yayın Ajansı.
- Narmanlıoğlu, H. (2010). İnternette Yıkıcı Gemeinshaft: Okuyucu Tartışmalarında Albay Çiçek Olayı. *Selçuk İletişim Dergisi*, 56-67.
- Özcan, A., ve Işıklı, Ş. (2014). Sosyal Medyanın Ekonomi Politik Yönü: Blackberry Çetelerinden Twitter Devrimlerine. *International Trends and Issues in Communication & Media Conference*, (s. 145-152).
- Sennett, R. (2010). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. (A. Y. Serpil Durak, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sey, A., ve Castells, M. (2004). From Media Politics to Networked Politics: The Internet and the Political Process. M. Castells içinde, *The Network Society A Cross-cultural Perspective* (s. 363-384).
- Staab, P. (2016). *The Rise of Digital Capitalism*. 05 05, 2020 tarihinde <https://www.aspenreview.com/article/2017/the-rise-of-digital-capitalism/> adresinden alındı
- Uluslararası Politika Akademisi. (2019). *Fransız Devrimi ve Osmanlı İmparatorluğu'na Etkisi*. 05 09, 2020 tarihinde <http://politikaakademisi.org/2019/10/06/fransiz-devrimi-ve-osmanli-impatorluguna-etkisi/> adresinden alındı
- Wintrobe, R. (2002). *Political Extremism and Rationality*. New York: Cambridge University Press.
- Yankın, H. (2013). *Jürgen Habermas Kamusalın Yapısal Dönüşümü*. 05 02, 2020 tarihinde <https://www.academia.edu/> adresinden alındı.
- Yeşilçayır, C. (2014). Thomas Hobbes'un Geleneksel Siyaset Felsefesine Karşı Çıkışı. *Mavi Atlas: Gümüşhane Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı 2, ss. 62-72. Doi: 10.18795/ma.66178
- Zeng, D. D., Chen, H.-c., & Lusch, R. (2011). Social Media Analytics and Intelligence. *Intelligent Systems, IEEE*, 13-16. doi:10.1109/MIS.2010.151
- Zorn, E. (2020). *3 Easy Ways To Preserve Your Serenity During This Toxic Political Year*. 05 08, 2020 tarihinde <https://bangordailynews.com/2020/01/07/opinion/contributors/3-easy-ways-to-preserve-your-serenity-during-this-toxic-political-year/> adresinden alındı.

Dijitalleşme ve Bilişim Teknolojilerinin Çalışanlar Üzerindeki Etkileri

Betül ERSÖZ, Gazi Üniversitesi Rektörlük, Doktora Öğrencisi, betul.ersoz@gazi.edu.tr,  0000-0001-6221-1530

Mehmet ÖZMEN, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Bucak İşletme Fakültesi, Dr. Öğretim Üyesi, mehmetozmen@mehmetakif.edu.tr,  0000-0001-6369-8686

ÖZ

20 yıl öncesine kadar teknolojinin insanlara sunduğu fırsatlar oldukça sınırlıydı. Günden güne evrensel ilerleme aracı olarak kullanılan bilişim teknolojileri bu fırsatları artırarak, küreselleşen dünyanın vazgeçemediği bir unsur haline gelmiştir. Günümüzde dijitalleşmenin artması ile birlikte teknolojinin hızına yetişmek oldukça zordur. Dijital çağ olarak adlandırılan teknoloji yüzyılı, bireylerin hayatlarını kolaylaştırırken yenilikler sunarak teknolojiye bağımlı bireyler haline dönüştürmüştür. Bilişim teknolojinin gelişmesi ile örgütler teknolojinin sunduğu araçları kullanarak çağın sunduğu olanakları fırsata dönüştürerek hem ulusal hem de uluslararası bir ilerlemenin parçası olmuştur. Örgütler 21.yüzyıl ile hızlı bir dönüşüme girerek teknolojinin sunduğu araçları bünyelerine entegre etmişlerdir. Dolayısıyla, Dijitalleşme ve Bilişim teknolojilerinin çalışanlar üzerinde olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu görülmektedir. Çalışmanın amacı, dijitalleşme sürecinde meydana gelen dönüşümün çalışanların üzerinde bıraktığı etkiyi yapılan çalışmalar ışığında inceleyerek, alanyazına katkı sağlamaktır.

Anahtar Kelimeler : **Dijitalleşme, Bilişim Teknolojileri, Çalışanlar**

The Effects of Digitalization and Information Technologies of Employees

ABSTRACT

Until 20 years ago, the opportunities offered by technology to people were very limited. Information technologies, which are used as universal progress tool day by day, have become an indispensable element of the globalizing world by increasing these opportunities. Today, with the increase in digitalization, it is quite difficult to keep up with the speed of technology. The technology century, which is called the digital age, has transformed individuals into technology-dependent individuals by offering innovations while facilitating their lives. With the development of information technology, organizations have become part of a national and international progress by turning the opportunities offered by the technology into opportunities by using the tools offered by technology. Organizations have entered a rapid transformation with the 21st century and have been integrated into their bodies with the tools of technology. Accordingly, It is seen that digitalization and information technologies have positive and negative effects on employees. The aim of the study is to contribute to the literature by examining the effect of the transformation that occurred in the digitalization process on the employees in the light of the studies conducted.

Keywords: **Digitization, Information Technologies, Employees**

GİRİŞ

Sanayi devrimi ile insanoğlu köklü bir değişimin içerisine girmiş ve bu dönüşüm içerisinde hızla ilerlemeye devam etmektedir. Bundan 300 yıl öncesinde I. Sanayi dönemi, İngiltere’de bulunan tekstil sektöründeki küçük ölçekli işletme dokuma tezgahlarının mekanik bir şekile getirilmesi ile ekonomik gelişmeler, toplumsal, siyasi ve kültürel alanlarda da bir dizi köklü bütüncül dönüşüme neden olmuştur. Bu durum insanlık tarihinde yer alan önemli bir dönüşüm ile günlük hayatı tamamıyla birçok yönü ile etkisi altına almıştır (Oxford:290). Küçük ölçekli işletmeler gelişerek yerlerini fabrikalara bırakmışlardır.

20. yüzyıl ile birlikte II. Sanayi devrimi olarak nitelendirilen dönem başlamış, buhar enerjisine ek olarak elektrik ve petrol de üretim sürecine katılmıştır. 1970’lerden sonra yaşanan III. Sanayi Devrimi döneminde gittikçe önemi artan serileşme ve makineleşme kavramlarına ek olarak gelen otomasyon ve sayısallaşma kavramları eklenerek büyük dönüşüm süreci başlamıştır. Otomasyonun çoğalmasıyla üretim verimliliği yükselerek dijitalleşmeye başlayan dünyada bilginin ve ticaretin kapsamı ve sınırları ortadan kalkmıştır. İçinde bulunduğumuz dönem olan IV. Sanayi Devrimi, otomasyon üretimi ile bilgi ve iletişim teknolojilerinin bir aracı haline gelmiştir. IV. Sanayi Devrimi, çağdaş otomasyon sistemlerini, üretim teknolojilerini ve veri alışverişlerini kapsayan bir terimdir. Bu süreçte akıllı fabrika sisteminin oluşmasında büyük rol oynamaktadır. Sanayinin gelişim aşamasında buhar gücü ile çalışan sistemler kullanılırken, çağımızda bu sistemler, siber fiziksel sistemlere dönüşmüştür. Dijitalleşen dünya ile endüstri modelleri de bir değişime uğramıştır. Dijital çağ, mekân ve zaman kavramını ortadan kaldırmıştır. Sistem-İnsan etkileşimine dayalı çoğu alan bilişim ve matematik için temel bir unsur ve en önemli araştırma konusu olarak karşımıza çıkmıştır. Robotlar, Yapay zekâ teknolojisi, sensörler, Nesnelerin interneti (IoT), Endüstriyel sanayi, Bulut bilişim, Artırılmış gerçeklik gibi internet teknolojilerindeki devasa gelişmeler ve bütün bu teknolojilerin bulut bilişim ile birleşmesi neticesinde meydana gelen dijital ortamlar dünyayı oldukça farklı bir dönüşümün eşliğine taşımaktadır. Bu teknolojiler günümüzün dijital dünyasında sıkça duyulan kavramlar ve uygulama alanları haline gelmiştir. Bununla birlikte, Almanya’da 2011 yılında yapılan teknoloji fuarında ortaya çıkan Endüstri

4.0 kavramının gündeme gelmesiyle bu teknoloji bütün dünyanın gündeminde yer almıştır. Çin’in üretim imkânlarının artması ile birlikte Avrupalı devletleri ekonomik anlamda sarsıntıya uğratmasından dolayı Almanların bu yönde hareket etmelerine sebep olmuştur. Teknolojinin zirvesinin olarak görülen Endüstri 4.0’ın en geç yirmi yıl içinde tamamen uygulamaya geçeceği belirtilmektedir. Ancak, bu teknoloji ile ilgi bilgi birikimi oldukça azdır. Ülkeler bu teknolojiye yönelik araştırma birimleri kurmaya başlamıştır. 1980’lerde önemli bir çıkış yakalayan ve 2000’li yıllara kadar uzanan, sürekli gelişmekte olan enformasyon ve bilişim teknolojilerinin sunduğu dönüşüm ve gelişmelerin olduğu bu dönem post endüstriyel dönem olarak adlandırılmaktadır (Kurtulmuş, 2012: 161).

Dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla birlikte yenilik ve dönüşüm yaşanmasında bilişim teknolojileri (BT) adeta itici bir güç haline gelmiştir. BT’nin dijital dünyaya sunduğu teknolojik araçlar bu duruma zemin hazırlamıştır. BT’nin gücünü kullanmak, değişen dünyada daha da güçlü adımlar atmayı sağlamaktadır. Özellikle çalışma yaşamının da içinde olduğu dijital dünya da bilişim teknolojileri oldukça geniş bir yer edinmiştir. BT, çalışma yaşamını kolaylaştırarak gerek yazılım gerekse donanım araçları ile günlük işlemlerin ilerlemesi için en önemli unsur haline gelmiştir. BT’nin ilerlemesi ile çeşitli meslek gruplarının iş yaşamındaki mesleki bilgi ve becerilerinin bu doğrultuda dönüşümün bir parçası olarak gelişmesi gerekmektedir. Bu beceriler ile bilgi birikimi üç başlık altında incelenmektedir. Öncelikle, bilgisayar ile ilgi donanım ve yazılımları kullanabilme becerisidir. İkincisi, problem çözme becerisi olup ve kavramsal-soyut akıl yürütme becerileri ile bilgisayarlar sembollerini bilmek bilginin etkin kullanılması bakımından ihtiyaç duyulmaktadır. Son olarak bilgisayarsız yapılan işlemlerde dahi, bilgisayar kullanımına bağlı iş alanındaki değişimlerden ötürü yeni iş tanım ve görevlerini kapsayan ortamlarda çalışabilme yetkinliğidir (Irwin ve Michael, 2003). Bu dönüşüm içerisinde çalışanlar, BT’ni n

getirdiği yenilere ayak uydururken, hem zihinsel hem psikolojik bazı yansımaların etkisinde kalmaktadır. Yaşamın sürekliliğini sağlayan bir sosyal faaliyet olan çalışma yaşamı, bireylerin yaşamlarının merkezinde yer almaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile ortaya çıkan küreselleşme kavramı çalışma yaşamını başka bir boyuta taşımıştır. Yapay zekâ, nesnelerin interneti (IoT), Makineden makineye (M2M), artırılmış gerçeklik ve bulut bilişim gibi kavramların teknolojik gelişmeleri dijitalleşme sürecinde entegre edilmesi ile daha farklı yaşama ve çalışma ortamlarının oluştuğu ve ilerleyen dönemlerde daha da artacağı ön görülmektedir. Bu bağlamda, dijital çağda yaşama ve iş yapma biçimleri hızlı bir dönüşüm içerisine girerek kabuk değiştirmektedir.

Örgütler de bu çağın getirdiği teknolojik hıza ayak uymak zorunda kalarak çeşitli değişimlerin içerisine girmişlerdir. Bilişim çağının ortaya koyduğu teknolojik devrimler, üretimde verilerin toplanmasını ile yapılan analizler sonucu daha verimli ve etkin iş modelleri ortaya çıkacağı ön görülmektedir. Örgütler bu süreçte teknolojinin hızla ilerlemesine yetişme de zorluk yaşadığı takdirde, ilerleyen dönemde zor ve karmaşık süreç yönetimleri de o doğrultuda zorlaşacaktır. Örgütlerin günümüzde kullandığı bulut teknolojilerinin yaygınlaşması ile birlikte, bazı iş alanlarının tamamen ortadan kalkacağı öngörüldürken, belki de bilinmeyen farklı iş olanakları ortaya çıkacaktır. Dijital çağın getirdiği olanaklar sayesinde, iş gücünün eski çalışma yaşamındaki deneyimlerden daha farklı yeni çalışma ortamları BT ile mümkün kılınmaktadır. Dijitalleşme ile dünyanın neresinde olunmasından ziyade, neyin nasıl yapıldığı önem arz etmektedir. Son 20 yılda özellikle bilişim teknolojilerinin gelişmesi örgütlerde de bu dönüşümü gerçekleştirmiştir. Günümüzde, örgütlerde bilgisayar kullanım becerileri yüksek olan kişiler ile çalışma isteği zorunluluk haline gelmiştir. Ayrıca BT uygulamalarının yaygınlaştığı bu dönemde çalışanların çalışma modelleri ile bilgi ve becerileri de bu dönüşümün içerisinde değişmiştir. Bu dönüşümün çalışanların üzerinde pozitif ve negatif etkileri olmaktadır. Bu çalışmada, dönüşüm süreci ile bilişim teknolojilerinin çalışanların üzerinde ortaya çıkardığı olumlu ve olumsuz etkilerine yönelik bir literatür taraması gerçekleştirilmiş olup, elde edilen bulgular doğrultusunda değerlendirmelerde bulunulmuştur.

1. Dijitalleşme

Dijitalleşme kavramı bilginin sayısallaştırması olarak bilinmektedir. Elde edilen verilerin sayısallaştırılarak çeşitli platformlarda yer edinme sürecidir. Sayısallaştırma ise, analog işlemlerin bilgisayar ortamında depolanması ile sayısallaşan bir formatta dönüştürülmesi olarak söylenebilir (Karakaş vd, 2009). Bu kavram iş modelinin dönüşüm içerisine girerek farklı bir değerler üretmede olanak sağlamak için dijital teknolojilerin kullanılmasıdır. Dijitalleşme, uyumlu olmayan bir bilgi iletişim teknolojisi altyapısına sahip olmak anlamına gelmemektedir. Sahip olunan kaynakların, işletmeye değer katacak sonuçlara dönüştürme sürecini ifade etmektedir. İşletmelerin yeni iş modelleri geliştirmesi, yeni ürün ve hizmetlerin yaratılması ve işletmenin sahip olduğu tüm kaynaklarını etkin kullanılabilmesi sürecinde teknoloji ile uyumlaştırabilmek anlamına gelmektedir (Accenture, 2015). Dijitalleşme, bir iş modelini değiştirmek ya da dönüştürmek için yeni bir kazanç ve değer üretebilecek fırsatlar yaratabilmek için dijital teknolojilerin kullanılmaya başlanmasıdır. (Gartner Inc, 2020). Dijitalleşme, dijitalleştirilmiş verileri kaynaklarıyla ile dijital teknolojilerle iş sürecini etkinleştirmeyi, iyileştirmeyi veya dönüştürme sürecidir. Bu süreçte yaşanan dijital dönüşüm kavramı ise, yetkinliklerin, iş faaliyetlerinin, süreçlerin ve modellerin dijital teknolojilerin farklılaşması ve fırsatlarını ve toplum üzerinde yaşanan etkilerini öncelikli ve stratejik bir şekilde tam olarak kaldıracak derin ve hızlanan dönüşümdür (i-SCOOP I).

Büyük verilerin her geçen saniye çoğalması ile ortaya çıkan dijital kaynaklardan ziyade bu platformların etkin biçimde kullanılmaları ve geliştirilmeleri de dijitalleşmenin bir parçasıdır. Dijitalleşme işletmelerin yeni fikirler geliştirmelerini, daha geniş bir kitleye ulaşmalarını, işlerini organize etmek ve yönetmek için gelişmiş araçlar kullanmalarını ve en önemlisi, müşterilerini mutlu etmek ve yaşam kalitelerini yükseltmek için daha iyi ürün ve hizmetler sunabilmelerini sağlamaktadır. Dijitalleşme kavramı ile ilgili RICOH şirketi bir araştırmada bulunmuştur. Almanya'da bulunan 1600

KOBİ ile yapılan araştırmada, çalışanlara “dijitalleşme” sözcüğünün şirketleri için hangi anlama geldiği sorulmuştur. Çalışanların %86 gibi büyük bölümünün dijitalleşme ile şirketlerin esnek hale gelmesi ve piyasaya daha da hızlı bir şekilde uyum sağlayabileceklerini ifade etmişlerdir. Çalışanların

%70’i ise teknoloji standartlarının artmasından dolayı şirketlerinin daha sağlıklı büyüyeceğini düşünmektedir. Çalışanların %64’ü dijitalleşme ile üretilen bilgileri analiz etmek ve yeni piyasaların açmasına olanak sağlayacağını düşünmektedir. %62 oranı ile birlikte dijitalleşmenin çalışanları olumlu etkileyeceklerini düşünmektedir. %52’sinin ifadelerine göre şirketlerin dijitalleşmeye beş sene içinde yatırım yapıldığında buldukları piyasalarda tutamayacakları ifade etmiştir. Dijital kaynaklarda dijitalleşmeyle ilgili son gelişmeler ve beklentileri rapor edilmektedir. İş dünyası ve ekonomistler, dijital altyapının yavaş yavaş genişlemesini takip etmektedirler. Dijitalleşme modern yaşamın ve işletmelerin temel bir unsuru olarak görülmektedir (scientu.net, 2018)

TING 2020 Dijital Düşünme Raporundan alınan verilere göre dijital düşünmenin eyleminin, müşterilerin beklentilerini algılama ve çalışanların memnuniyetini her aşamada yükselten ve başarının anahtarı olduğunu düşünülmektedir. Dijital düşünme araştırmasına katılan şirketler, bu kapsamda dijital düşünmenin bileşenlerine değinmişlerdir. Katılımcıların dörtte üçü bu yetkinliklerle dijital teknolojilerden müşteri beklentilerinin daha iyi karşılanması, veri temelli hale gelmesi ve iş süreçlerinin kısalması ve iyileşmesi yönünde beklentileri olduğunu dile getirmiştir. Dijital teknolojilerin bu özellikleri ile esnek, daha hızlı ve yaratıcı çözümlerin ortaya çıkması ve yeni dönem iş hayatının oluşmasında kilit rol haline gelmiştir. Raporda, dijitalleşmeyle şirketlerin teknolojiyi çalışan memnuniyeti, esneklik, çeviklik, iş birliği ve iletişim gibi faktörlerle birleştirmesi ve işgücü için dijital bir deneyim yaratmaları gerektiği belirtilmiştir (marketingturkiye.com, 2020).

Dijitalleşme yaşamın her alanına müdahale etmektedir. Teknolojinin hızla ilerlemesi ile birlikte Dünya dijital çağa ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Örgütler de bu dönüşümden bir parçası olmuştur. Dijitalleşme ile örgütler gerekli yazılım uygulamalarını edininip, iç yazışmalarını hem dijital ortama aktarmış hem de donanım malzemelerini dijital dünya ya uyumlu hale getirmiştir. Dijital dönüşüm sürecinde gerek üst yönetim gerekse alt çalışanlar büyük çaba sarf etmek durumunda kalmıştır. Bu dönüşüm sürecinde gerekli ekipmanların ve araçların zamanında temin edilmesi ve gerekli bilgilendirilmelerin etkin bir şekilde yapılması büyük önem arz etmektedir. Dijitalleşmenin örgütler için çoğunlukla pozitif etkileri mevcut gözükmektedir. Ancak dijital dönüşüm sürecinde çalışanların bu sürece ayak uydurmaları için örgütlerin yükledikleri sorumlulukların yerine getirilmesi gerekmektedir. Örgütler çalışanların dijital teknolojileri kullanmaları konusunda teknik destek ağları sunularak onların ihtiyaç duydukları eğitimleri almalarını sağlamalı ve bu uygulanan teşviki sürdürülebilir hale getirmelidir. Dijital dönüşüm aniden gerçekleşen bir eylem olmadığı gibi, bu dönüşümün belirli bir noktada bitmeyeceği bilinmektedir. Dolayısı ile bu süreçte bütüncül bakış açısı önemlidir. Dijital çağın getirdiği yeni teknolojilerle bu dönüşüm süreci sürekli devam edecektir. Çalışanların yeni teknolojiler kullanma konusunda girişimlerde bulunmaları örgüt tarafından desteklenmeli ve örgüt genelinde uygulamalarda esneklik sağlanmalıdır (Digital University, 2016).

2. Bilişim Teknolojileri

Bilişim teknolojileri genel anlamı ile bilginin yönetilmesi ve işlenmesi için ilişkili teknolojilerin içinde yer aldığı kapsamlı bir unsurdur. Bilişim teknolojileri kavramı bilginin elde edilmesi, işlenmesi, saklanması ve ihtiyaç duyulduğu zaman gerekilen yerlere gönderilmesi veya herhangi bir ortamdan istenilen bu bilgiye erişim imkanı sağlayan teknolojiler olarak belirtilmektedir (Ceyhun ve Çağlayan, 1997). BT, bilgisayar donanımları ve yazılımları ile internetin dâhil olduğu bir bilgi ağlarının tasarlanması, geliştirilmesi ve yönetilmesinden sorumludur. Bu süreçte bilgisayarların küresel olarak rolü oldukça büyüktür çünkü endüstriyel çağdan bilgi çağına geçişte önemli bir değişim aracı olmuştur. Özellikle çalışma hayatına yön veren araçları ile günlük çalışma hayatının merkezinde yer

almaktadır. BT uygulamalarının arasında yer alan iş hayatındaki e-mail, web tarayıcıları, banka işlemleri, bilgisayar destekli her türlü ortamlar, ATM'ler, bankacılıkta yapılan EFT işlemleri, barkod tarayıcılar ve satın alma noktası yer alan cihazların çalışma yaşamında ki önemi büyüktür (Irwin ve Michael, 2003). BT'nin gelişmesi ile çalışma yaşamında, çeşitli ihtiyaçlar doğrultusunda yapılması gereken çeşitli programlar ve donanımlara yönelik alanında yetkin ve çeşitli özellikler ve nitelikli mühendisler, sistem analiz uzmanı, yazılımcı ve programcılara ihtiyaç duyulmuştur. BT'nin kullanımıyla ilgili iş basamaklarında örgütün bilgi ve iletişimdeki dönüşümünün üretim, satış, pazarlama ve genel olarak yönetim sistemlerinde ortaya çıkardığı yeni özellikleri entegre eden yeni ekonomi, işsizliği azaltan, yeni iş imkanları ve meslekler oluşmasında diğer yandan etkisizleştirilmiş ve örgütlenmemiş çalışanların korunmasız bir şekilde istihdam edilmelerine yol açmaktadır (Keser, 2004). Bu bağlamda, BT'nin yaygınlaşması ile gerçek önemine kavuşan otomasyon sistemlerindeki işlemlerin önemli şekilde yükselişinin arkasında yer yer alan en önemli kaynak, insan beyninin iş süreçlerine dahil edilmesi ile oluşmaktadır. Kurumlarda ileri Bilişim teknolojileri araçlarının oldukça geniş bir şekilde yaygınlaşmasıyla birlikte özerk, program tasarlamada ve işin bütün aşamalarına karar verme konusunda istekli ve bilgili BT çalışanlarına daha çok ihtiyaç duyulmaktadır (Castells, 2000). Bu süreçte, bilişim teknolojilerinin yaygınlaşması ile mavi yakalı çalışanların performansının etkilendiğini vurgulamaktadır (Debela, 2009). Bilgisayar uygulamalarının onları eskisinden daha verimli çalışanlar haline getirdiğini savunmuştur. Bununla birlikte son yıllarda bilişim teknolojileri, kuruluş planlama, kontrol, yönlendirme, bütçeleme ve raporlamaya yardımcı olduğundan örgütler için oldukça önemlidir. Bilgisayar teknolojisi uygulamaları ve internet, topluma önemli katkı ve fayda sağlamıştır. Özellikle, sağlık, askeri, yargı, iş dünyası, eğitim ve toplumunun diğer alanlarında çalışanların hayatını kolaylaştırdığı görülmektedir. Trafik kontrol sistemi alanında, kritik operasyonel yönetim ve karar verme, operasyonel yöneticiler ve yöneticiler için karmaşık durumlar ile karşılaşmada da performansın iyileştirilmesi gibi hizmetlerin standartlaştırılmasını sağlamaktadır. Güçlü iş birliği çeşitli faaliyetlerle sürdürülebilir tüketici ilişkileri hizmetleri ve örgüt çalışanları ve gerçek tüketiciler arasında zaman iletişimi sağlamaktadır. Örgütlerde Bilişim teknolojileri hizmet sunumu, operasyon yürütme, dönüşüm ve ürünlerin tamamlanmasında iyileştirmelere katkı sağlamıştır. BT' nin örgütlerde yaygınlaşması ile firmaların standartlaştırılmış iş tanımlarının ve eğitim programlarının katı çalışma prosedürlerinin etkisinde rutin bir hale dönüşmesine sebep olmuştur. BT'nin çalışma hayatına sunduğu esnek çalışma modeli, çalışanların bireysel-izole bir şekilde iş görme özelliklerinden dolayı onların işgücünün ortak amaçlar bir araya gelmesi durumlarında yönetilmesinde ve ortak bir örgüt kültürünün yaşanmasını zorlaştırmaktadır (Keser, 2004). Dolayısıyla, örgütlerin dijitalleşme sürecinde bu tür olumsuzlukları yaşamaları oldukça mümkündür.

BT ile yapılan çalışmalar sonucunda örgütsel yapıyı, çalışanları, çalışanların kullandıkları sistemleri, iş yapış şekillerini, çıktıları ve içinde bulunulan çalışma ortamını etkilenmektedir (Yücel ve Erkut,2010).Yaşanan bu gelişmeler doğrultusunda çeşitli çalışma modelleri de ortaya çıkmıştır. Bu dönüşüm sürecinde, geleneksel çalışma sistemlerine ek olarak, proje bazlı, kısmi zamanlı esnek, çağrı üzerine, uzaktan ve evden çalışma gibi yeni çalışma sistemleri ortaya çıkmıştır. Dijitalleşme sürecinde oluşan teknolojik ilerlemeler üretimin şeklini ve yapısının bir dönüşüm yaşamasına, değiştirmiş esnek üretim sistemleri Fordist üretim yapısının yerine geçerek esnek çalışma ya da standartsız bir çalışma olarak adlandırılan çalışma disiplinlerini artırmıştır (Parlak ve Özdemir, 2011). Çalışanlar BT'nin sunduğu uygulamalar sayesinde esnek çalışma ortamlarına sahip olmuşlardır. Çalışanlar BT' nin sunduğu çalışma ortamları sayesinde işlerini evden de yürütebilme imkânını sağlamışlardır. Bu durum çalışanların gün içerisinde daha sakin, daha motive olmasını sağlamaktadır. Çalışanların iş-ev arası yaşadıkları yol yorgunluğu ve sabah erken saatlerde kalmalarına gerek duymadan çalışmalarını da performansı etkin ve verimli şekilde sürdürülmesini sağlamaktadır.

Dünyayı 2019 yılının sonlarına doğru etkisi altına alan ve 2020 Mart ayında ise Türkiye'de de ortaya çıkan pandemi (Covid 19 salgın hastalığı) ile çalışanların büyük bölümü işlerini evlerinden yürütme durumunda kalmıştır. Üniversitelerin tatil edilmesi ile öğretim elemanları derslerini evlerinden

yürütmek durumunda kalmışlardır. Yaşanılan bu durumun çalışanların performans ve verimliliklerinde olumlu ve olumsuz etkileri bulunmaktadır. BT sayesinde Uzaktan Eğitim uygulamalarını kullanabilme bilgisi bulunan çalışanlar evden çalışmanın getirdiği kolaylık ile bu durumun olumlu etkilerini yaşamaktadır. Ancak, Uzaktan eğitim uygulamalarını kullanarak ders anlatmaya çalışmada ve teknolojiyi kullanmada eksiklik yaşayan çalışanlar psikolojik olarak bu durumun getirdiği zorluklarla başa çıkmak durumunda kalmışlardır. Öte yandan örgütlerin BT uygulamaları sayesinde diğer çalışanlarına uyguladıkları evden ve dönüşümlü çalışma modeli çalışanların gün içerisinde maruz kaldıkları yol-iş arası yorgunluğun ve iş ortamlarının getirdiği olumsuzluklardan dolayı daha verimli çalışma sürdürebilmelerini sağlamıştır. Ancak, çalışanların teknolojiyi kullanması ile çeşitli problemlerde beraberinde ortaya çıkabilmektedir. Çalışanların yaşamlarını oldukça etkileyen BT uygulamaları ile çalışanlar işlerini ev ortamlarına da aktarmaktadır. Ancak bu tür problemler çalışanların iş-aile yaşam dengesinde problemlere sebep olabilmektedir. Çalışanların evde olmalarından kaynaklı esnek çalışmaya dayalı uzun süre çalışma saatleri ile ailelerine daha az vakit ayırmaları, aile ilişkilerinde problemlere ve ciddi oranda rol çatışmasına sebep olmaktadır. Bu durum iş ve aile yaşamlarından kaynaklanan rol arzu-taleplerinin bazı yönleriyle birbirleriyle uyumsuzluk yaşanması durumu olarak ifade edilebilir (Greenhaus vd., 1985). Bu durum çalışanların verimliliğinde ve performansında yorgunluğa sebep olacağından olumsuz etkilere sebep olmaktadır. Bununla birlikte çalışanlar, çalışma süreleri boyunca bilgisayar ya da tablet gibi teknolojik aletlerin sebep olduğu çeşitli rahatsızlıklara maruz kalmaktadır. Gün boyu oturarak çalışmak çalışanların ellerde, kaslarda ve bileklerinde yorgunluğuna sebep olmaktadır. Bilgisayar kullanımı sebebiyle değişen bir duruşlar ile bileklerde ve kol kaslarının bunun gibi hareketleri tekrarlamasını gerektirmektedir. Dolayısıyla, omuz, omurga, sırt, dirsek, el bileği ve parmaklara ilişkin rahatsızlıklar sık görülmektedir. Bilgisayar kullanımı ile gözler de birçok problem ortaya çıkabilmektedir. Bilgisayar kullanımına bağlı gözlerde yanma hissi, yorgunluk, kızarıklık, sulanma, bulanıklık, kaşıntı ve çift görme gibi problemler oldukça sık görülmektedir. Ayrıca, monitörlerden çıkan radyoaktif dalgaların göz rahatsızlıklarına sebep olduğu görülmüştür. Bu durumda, iş yerlerinde yapılan bazı düzenlemeler ve kullanıcıların eğitimi ile bu sorunların bir kısmı önenebilir (İnandı ve Akyol, 2001). Teknolojinin sebep olduğu bu tür fiziksel problemlerin ortaya çıkması da çalışanların verimliliği ve performansında önemli etkilere sahiptir. BT'nin getirdiği bir diğer olumsuzluk ise çalışanların iş yerlerinde yaşadıkları, verimlilik düşüşünde ve işgücü kayıplarında önemli etkiye sahip olan siber aylıklıktır. Bu durum çalışanların performansında düşüşlere sebep olabileceğinden örgüt yöneticilerinin de üzerinde yoğunlaştıkları bir husustur. Siber aylıklık, çalışma saatleri süresince işle ilgili olmayan amaçlar için internet kullanımı olarak tanımlanan bir kavramdır (Lim, 2002). Çalışanların işyeri tarafından sağlanan teknolojik araçlarla yapıldıkları, kişisel işlemlerine yoğunlaştığı, çalışma saatleri içerisinde yapıldıkları ve istedik eylemleri oldukları olarak da düşünülebilir. İşyerinde bilinçli olarak internette zaman kaybetmeye yönelik faaliyetler olarak da görülmektedir (Johnson ve Indvik, 2003). İş ile ilgisi olmayan amaçlarla, işle ilgili olmayan internet sitelerinde gezinmek için çalışma saatlerinde şirketlerinin internet erişimini kullanan çalışan davranışı olarak tanımlanmaktadır. Siber aylıklık davranışını olumsuz olarak gören araştırmalara göre siber aylıklık üretim karşıtı sapkın davranışlar olarak da nitelendirilmektedir. Siber aylıklığın olumsuz sonuçları ile ilgili alan yazın incelendiğinde genel olarak verimliliği düşürdüğü görülmektedir (Kara, 2020). Bu durum çalışanların verimliliğini ve performansını etkilediği için teknolojinin getirdiği dezavantajlardan biri olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 1: Endüstri 4.0 teknolojileri ([httpswww.a24.com.trendustri-40-nedir-ne-anlama-geliyor haberi-40128320h.htmlh=50](httpswww.a24.com.trendustri-40-nedir-ne-anlama-geliyor-haberi-40128320h.htmlh=50))

Öte yandan Endüstri 4.0 teknolojisi ile nesnelerin interneti, büyük veri, artırılmış gerçeklik, bulut bilişim, 3D yazılım, robotlar, otonom robotlar gibi teknolojilerin daha da gelişeceği ve artacağı ön görülmektedir. Günümüzde bilgisayar teknolojileri sayesinde zeki insanların dahi yapamadığı işler yaptırılabilirdiğinden, bu durum, teknolojinin gelecekteki son noktada olmayacaktır. Bu süreç sosyal hayatta, ekonomide, çalışma hayatında ve günlük olarak yapılan işlerde hayatın her alanında kendini belli etmiştir. Bu durum olumlu-olumsuz çeşitli sonuçlara neden olmuştur. Özellikle, Endüstri 4.0 teknolojisi sayesinde yapılan üretimler ile bir çığır açacağı görüşleri de oldukça fazladır. Çalışanların üretim süreçlerinde hangi pozisyonda olacakları konusunda büyük bir çelişki yaşanmaktadır. Bu süreçte işsizlik ve istihdam alanında yaşanması muhtemel olumsuzluklar gündemi oldukça meşgul etmektedir. Bu konuda kesin bir cevap bulunmamaktadır. Ancak, önceki sanayi devrimlerinin yaşanan böyle kaygılar, yerini her yeni teknolojik gelişmenin sunduğu yeni iş mecraları ve çalışanların becerilerin gelişmesini de beraberinde getirebildiğinden işsizliğin uzun vadede çoğalmasa beklenmemektedir (Taş, 2018).

Son yıllarda gündemde olan Endüstri 4.0 teknolojileri ile akıllı teknolojiyle donatılmış fabrikaların ön planda yer alacağı bir dönüşümün gerçekleşeceği öngörülmektedir. Endüstri 4.0, insana benzeyen robotlar ve akıllı makinelerin üretimde hâkim olacağı bir dönemi tanımlanmaktadır. Teknolojiye bağlı olarak üretim yapısı köklü bir değişime uğrarken, dijital bir dönüşümün sonucu olarak yapay zekâ teknolojisi ile donatılmış makinelerin üretiminde kullanılmasıyla birçok mühendislik alanında yenilik yaşanacağı söylenmektedir. BT 'deki değişimin işletmeler üzerindeki etkileri geçmişten beri tartışılmaktadır. Ancak Endüstri 4.0 ile birlikte, dijital dönüşümde yaşanan gelişmelerin boyutu çok daha hızlı ve etkin olma özelliği göstermektedir (Kara, 2020).

BT küresel dünyanın ülkelerin gelişme sürecini büyük ölçüde etkilediği kaçınılmaz bir sonudur. Her geçen dakika yapılan yenilikler ve güncellemeler ile bilişim sektöründe dünyayı yakalamak oldukça zorlaşmaktadır. BT'nin çalışanlar tarafından nasıl bilindiği konusunu ölçmek ve hangi koşullarla BT'nin ilişkili olduğunu tespit edebilmek için yapılan araştırmada, BT kullanımına dair farkındalığının düşük düzeyde olduğunu saptanmıştır. BT'nin çalışanlar tarafından bilgisayar kullanımı olarak algılandığı görülmüştür. Bilgisayar, çalışanların çalışma hayatlarında işlerini kolaylaştıran ve eğlenceli ancak çoğu zaman kullanım zorlukları çıkaran bir araç olarak düşünülmektedir. Çalışanların çoğu bilgisayar kullanmanın kendileri için bir statü olduğu düşünülmektedir. Frekans analizine bakıldığında MS Excel, MS Word gibi sistem kullanımını temsil eden değişkenlerin kullanım oranı %50'lerde iken, her gün bilgisayar kullanıyorum diyen çalışanların oranı %65'dir. Bu durum her gün teknoloji ile iç içe

olunmasına rağmen çalışanların BT 'yi benimseyemediğini göstermektedir. BT ile çalışanların akıllarına ilk gelen şey, hızlı ve kaliteli olmasıdır. Ancak aktif sistem kullanım oranı %50'yi bulmadığı için kalite ve hız parametrelerinin etkinliğinden söz edilmemektedir. Çalışanların oranı %48' i BT konusunda eğitim almadığını söylemektedir. Çalışanların işe alımlarında uzmanlaşmış eleman seçimi yapılmamaktadır. Çalışanların %85'i yaklaşık bir yıldan daha uzun zamandır bilgisayar kullanmaktadır. Ancak bu çalışanlar BT'yi kullanma konusundaki eksikliklerinin farkında değildirler. Çalışma sonucunda, çalışanların BT'nin maruz bıraktığı etkilerin cinsiyet, tecrübe düzeyi gibi parametrelerden etkilendiği gözlenmiştir (Aksoy ve Kara, 2013)

Dijitalleşme ile kâğıt üzerinde yazılı metinler dijital ortama aktarılma dönemi BT desteği yaklaşık 10 senedir etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Özellikle kamu kurumlarının üzerinde durduğu Elektronik Belge Yönetim Sistemleri çalışanların işlemlerini kolaylaştırmak ve kâğıt kullanımını azaltmada dönüşüm sağlayan yazılımlar haline gelmiştir. Belge yönetim kültürünü anlamlaştıran EBYS programı kurumların belge transfer sürecinde süreçlere hız ve kalite kazandırmaktadır. Sistemi kullanan çalışanların iş yapma yöntemlerinde değişim yaşanmasına sebep olmuştur. EBYS kullanıma ilişkin çalışanların EBYS kullanmalarına yönelik çalışma sonuçlarına göre, dış faktörleri olarak bilinen kaygı, özyeterlik, kolaylaştırıcı koşullar ve sosyal etki değişkenlerinin EBYS'ye yönelik algılamalarda en belirleyici özellikler olduğu görülmektedir (Esen ve Büyük, 2014).

3. Sonuç ve Öneriler

Günümüzde, iş ortamında meydana gelen hızlı değişikliklere yeni yollar arayan örgütler, bilişim teknolojilerini kullanarak değişen dünyaya uyum sağlayarak kendilerini farklılaştırmaktadır. Bilişim teknolojileri örgütlerin rekabet gücünü artırmak ve veya rakiplerine göre rekabet avantajı sağlamak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Örgütlerin yeni bilgi çalışma sistemleri aracılığıyla bilgi, şirket çapında veri ve iletişim ağlarına erişim sağlamada destek sağlamaktadır. BT kavramı kapsam açısından daha geniş bir düşünülebilir. Donanım, yazılım ve veri iletişimi ile sınırlı olmamalıdır. BT, ileri teknoloji ve internet çalışma altyapısı ve mimarisinde ortaya çıkma ve ilerleme, insan çabasının tüm boyutlarında büyük ölçüde bir devrime neden olmuştur. Teknolojik ilerleme, BT uygulamaları ve teknolojik unsurlar, işletmelerin ve kamu kurumlarının dinamiklerini değiştirmiştir. BT ilerlemesi ve internetin yaygınlaşması ile çalışanlar endüstriyel çağdan bilgisayar ve bilişim çağına (Dijital çağ) dönüşüm yaşamıştır. BT ile yoğun yapılan faaliyetler, internet ile birbirine bağlandığı dijital dünya haline gelmiştir. Bilgisayar bir kaynaktan diğerine bilgi göndermeyi daha kolay ve basit hale getirmiştir. BT farkındalığı ve kullanımı, iletişim ağının yüksek standardı nedeniyle hemen hemen her ofiste bulunmaktadır. BT uygulamaları ve güçlü internet çalışma altyapısı, örgütlerde fırsat kaynaklarına neden olmuştur. Teknolojik ilerleme ve bilgisayar modernizasyonu, bilginin dönüşümünü her zaman ve her yerde kolay ve hızlı hale getirmiştir. BT tabanlı sistem uygulamaları ve internet çalışma altyapısı, örgütlerin verimliliğini ve esnekliğini geliştirmiştir. BT tabanlı stratejiler sayesinde örgütlerin iş modelleri de değişmektedir. BT uygulamaları ve internet çalışma altyapıları yaşamsal gelişim, gelişme ve kaynakların hayata geçirilmesinin vazgeçilmez araçları haline gelmiştir. Dijitalleşmenin sunduğu imkânlar dâhilinde çalışanlar mekan ve zaman dinlemeden çalışacakları zamanı seçebilmektedirler. Elde edilen veriler dijital formatlara kolayca dönüştürülebilmekte ve dijital platformlarda saklanabilmektedir. Çalışanlar işlemlerini mobil telefonlarına indirdikleri BT uygulamaları sayesinde yapabilmektedir. Teknolojinin bu denli ilerlemesi ile iş planlamaları çalışanların yaşam tarzına göre ayarlanmasını mümkün kılmaktadır. Dijitalleşme sürecinde BT'nin sunduğu araçlar kullanılarak daha fazla şirket serbest çalışma, mobil odaklı çalışma, evden çalışma gibi esnek çalışmalar desteklenmektedir. Bu bağlamda, BT uygulamalarının faydaları saymakla bitmemektedir. BT uygulamasından sorumlu yöneticilerin çalışanların daha aktif ve verimli bir şekilde çalışmalarını hususunda BT teknolojilerinin güncel gelişmelerini daha yakından takip etmeli ve çalışmaların BT uygulamalarına yönelik teşvikinde öncülük etmelidir.

Son dönemlerde popüler bir konu haline gelen Endüstri 4.0 'ın ve ülkemizde uygulamalarının çalışma yaşamına girmesi ile istihdamda zorluk ve işsizlik olacağına yönelik görüşler bulunmaktadır. Örgütlerin ve özellikle çalışanların yaşanacağı ön görülen bu probleme yönelik önlemler alması zorunluluk arz etmektedir.

Çalışanların teknoloji odaklı eğitimler ile yönlendirilmesi, BT uygulamalarını kullanma becerilerinin artırılması, karar verme, uygulamalar geliştirme odaklı iş modellerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Çalışanların iş tanımlarının değişeceği ve BT' nin çalışma yaşamında daha da önemli bir yer edineceği kaçınılmazdır. Çalışanlara verilecek eğitimler, yetenekli genç beyinlerin üretim odaklı çalışma yaşamında yeni iş alanları geliştirmeleri ve yüksek düzeyde teknolojinin kullanıldığı iş ortamlarının oluşturulmasında rol almaları bu süreçte etkili olacaktır. 4.Sanayi devriminde daha çok üretim odaklı bir ülke oluşumunun hayata geçirilmesi gerekmektedir. Ayrıca ileri düzey araştırmalar ve çalışmalara yönelik örgütlerin yatırımlarını AR-GE ile desteklemeleri de önem arz etmektedir. Dijital dünyanın ve yapay zekâ teknolojilerinin entegre edildiği bu dönem, çalışanların hayatını zorlaştırmaktan ziyade niteliklerini değiştirmelidir. Çalışanların yaşam şekillerinin de bu yönde dönüştürülecek hem performans hem de verimliliklerinin artırılmasına odaklanmak dijitalleşme sürecinde başarılı olma hususunda büyük rol oynayacaktır.

KAYNAKÇA

- Aksoy, R., Kara,A. (2013). “Bilgi Teknolojilerinin Çalışanlar Tarafından Benimsenmesi: Karadeniz Ereğli’de Kobi Çalışanları Üzerine Bir Uygulama”. *Uluslararası İktisadi Ve İdari İncelemeler Dergisi*, (10).
- Castells, M. (2000). “*The Rise Of The Network Society*”. Oxford: Blackwell Publishers.
- Ceyhun Y. Ve Çağlayan U., (1997),” *Bilgi Teknolojileri Türkiye İçin Nasıl Bir Gelecek Hazırlamakta*”, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Genel Yayın No: 361, Ticaret Basım Sanayi.
- Debela, T. (2009) ”Business Process Reengineering İn Ethiopian Public Organizations: The Relationship Between Theory And Practice”. *Journal Of Public Management And Development*, 1, 20-59.
- Esen M., & Büyük, K.(2014)” Teknoloji Kabul Modeli Bağlamında Elektronik Belge Yönetim Sisteminin İncelenmesi: Yükseköğretim Kurulu Örneği”. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (42).
- Gartner Inc. (2020). Digitalization.(Erişim:01.05.2020),<https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary/digitalization>
- Greenhaus, Jeffrey Ve Nicholas J. Beutell; (1985),“Sources Of Conflict Between Work And Family Roles”, *The Academy Of Management Review*, 10(1), Ss. 76-88.
- İnanlı, T., Akyol, İ. (2001),*Bilgisayar Kullanımı İle İlgili Sağlık Sorunları*, Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi, 10(3).
İnternet: 05.05.2020, <https://scientu.net/dijitallesme1/>
- İnternet:(Erişim:14.05.2020)https://www.accenture.com/t20151117t010853_w/nlen/_acnmedia/accenture/converson-assets/microsites/documents11/accenture-technology-vision-2015.pdf
- İnternet: <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/dijital-dusunme-arastirmasina-gore-sirketlerin-yuzde-70inde-dijital-strateji-var/> Erişim:18.05.2020
- Irwin, A., & Michael, M. (2003).” *Science, Social Theory & Public Knowledge*”. Mcgraw-Hill Education (Uk).
- İ-Scoop I. “Digitization, Digitalization And Digital Transformation: The Differences”, Retrieved From <https://www.i-scoop.eu/digitization-digitalization-digital-transformation-disruption/>
- Johnson, P. R., Indvik, J. (2003). “The Organizational Benefits Of Reducing Cyber Slacking İn The Workplac

Proceedings Of The Academy Of Organizational Culture”, *Communications And Conflict*, 7 (2), 53-60

Kara, M. A. E. (2020). “Örgütsel Davranış Üzerine Güncel Çalışmalar”. Hiperlink Eđit. İlet. Yay. San. Tic. ve Ltd. Sti.

Karakaş, S., Rukancı, F. ve Anameriç, H. (2009).” *Belge Yönetimi ve Arşiv Terimleri Sözlüğü*”,Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğü, Yayın No: 24, Ankara

Keser, A. (2004). “Yeni Ekonomi Çerçevesinde Çalışma Hayatında Yaşanan Dönüşümler”, *İş Güç Ve Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi*, 6 (1),

Lim,V.G.K. (2002).”The It Way O Loafing Onthe Job: Cyberloafing, Neutralizing And Organizational Justice”, *Journal Of Organizational Behavior*,23, 675–694.

Kurtulmuş N. (1995).”Post-Endüstriyel Ekonomilerde Kitle Üretimine Bir Alternatif:Esnek Uzmanlaşma”.*Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*

Oxford-“*Big Ideas Geography History*”. Ch. 5, The Industrial Revolution, P. 290, RetrievedFrom,


Parlak, Z., & Özdemir, S. (2011, June). “Esneklik Kavramı ve Emek Piyasalarında Esneklik”. *In Conference Journal Of Social Policy/Sosyal Siyaset Konferanslar Dergisi* (No. 60).


Taş, H . (2018). “Dördüncü Sanayi Devrimi’nin (Endüstri 4.0) Çalışma Hayatına ve İstihdama Muhtemel Etkileri”. *Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* , 9 (16) , 1817-1836 .


The 2018 Digital University: “Staying Relevant In The Digital Age” (2016)
Erişim:08.05.2020,Http://www.pwc.co.uk/assets/pdf/the-2018-digital-university-staying-relevant-in-the-digital-age.pdf

Yücel, D., & Erkut, H. (2010). “Bilişim Teknolojilerinin Çalışma Yaşam Kalitesi Üzerine Etkisi”. *İtü dergisi/D*, 2(2).

Comparison of VR and Desktop Game User Experience in a Puzzle Game: “Keep Talking and Nobody Explodes”

Mehmet İlker BERKMAN*, Bahçeşehir University, Communication Design Department,
Dr., ilker.berkman@comm.bau.edu.tr,  0000-0002-2340-9373

Güven ÇATAK, Bahçeşehir University, Digital Game Design Department, Dr.,
guven.catak@comm.bau.edu.tr,  0000-0002-4679-8973

Mıstık Çağın EREMEKTAR, Bahçeşehir University, Game Design Program, MA,
uacagin@hotmail.com,  0000-0002-1250-6653

ABSTRACT

Since the contemporary game production process is based on the Integrated Development Environment (IDE) applications, it is easier for developers to create multiple versions of their game for both VR and desktop platforms. This provided a great opportunity for researchers to conduct comparative studies to explore the user experience of the relatively novel virtual reality applications. In this study, we evaluated a puzzle game through a within-subjects experiment design using objective measures of game success and gameplay duration, as well as plenty of subjective measures in order to assess game user experience, comparing desktop and VR. In addition to selected dimensions of GUESS (Game User Experience Satisfaction Scale), we employed MEC-SPQ (Measurement Effects Conditions - Spatial Presence Questionnaire) to measure presence. Furthermore, we employed NASA-TLX (NASA Task Load Index) to compare the perceived task complexity of the same task executed in VR and desktop gaming environments. Results revealed that there is not a significant difference in objective measures of player performance, comparing the VR and desktop gameplay. The Game User Experience Satisfaction Scale did not reveal any significant difference between the mean scores of VR and desktop experiences. The spatial presence related dimensions of MEC-SPQ revealed significantly higher scores of VR, for Possible Actions and Self Location dimensions. NASA-TLX weighted scores were significantly higher for VR in physical load and for desktop in frustration. Our results show that a puzzle-based game experienced in VR does not lead to a higher level of satisfaction in terms of game user experience but triggers a sense of spatial presence. Due to the different control schemes, players perceive that HMD based gameplay demands more physical task load. However, the gameplay duration and game success rate are not significantly different. The failure in desktop gameplay might have led to higher frustration, since the experience seems more familiar to players. Since the results are partially concordant with previous studies, it is not possible to make a strict conclusion on the effect caused by different immersive technologies on game user experience. Further studies are required through a more consistent methodology with a focus on game design components rather than game genre.

*Corresponding author

Keywords : *Virtual Reality, Game User Experience, Puzzle Game, Task Load, Presence, Video Games*

Bir Bulmaca Oyununda VR ve Masaüstü Oyun Kullanıcı Deneyimi Kıyaslaması: “Keep Talking and Nobody Explodes”

ÖZ

Çağdaş oyun üretim süreci Entegre Geliştirme Ortamı (IDE) uygulamalarına dayandığından, geliştiricilerin oyunlarının hem VR hem de masaüstü platformları için birden çok sürümünü oluşturmaları daha kolaydır. Bu durum, araştırmacılara da, sanal gerçeklik uygulamalarının kullanıcı deneyimini karşılaştırmalı olarak değerlendirme fırsatı sağlamaktadır. Bu çalışmada, oyun başarısı ve oynanış süresi objektif ölçümlerinin yanında, oyun kullanıcı deneyimini değerlendirmek için birçok öznel ölçümü de kullanarak bir bulmaca oyununu masaüstü ve VR’yi karşılaştırması yaparak değerlendirdik. GUESS ölçeğinin (Oyun Kullanıcı Deneyimi Memnuniyeti Ölçeği) seçilen boyutlarına ek olarak, mevcudiyeti ölçmek için MEC-SPQ (Ölçüm Etkileri Koşulları - Mekansal Mevcudiyet Anketi) kullanıldı. Ayrıca, VR ve masaüstü oyun ortamlarında yürütülen aynı görevin algılanan görev karmaşıklığını kıyaslamak için NASA-TLX (NASA Görev Yük Endeksi) ölçeğinden yararlanıldı. Sonuçlar, VR ve masaüstü ortamı karşılaştırıldığında, oyuncu performansının objektif ölçümlerinde önemli bir fark olmadığını ortaya koydu. Oyun Kullanıcı Deneyimi Memnuniyeti Ölçeği, VR ve masaüstü deneyimlerinin ortalama puanları arasında anlamlı bir fark görülmedi. MEC-SPQ’nun mekansal mevcudiyetle ilgili boyutları olan Olası Eylemler ve Öz-Konum boyutları için VR ortamında anlamlı biçimde daha yüksek skorlar gözlemlendi. NASA-TLX ağırlıklı skorlar fiziksel yük boyutunda VR ve hayal kırıklığı boyutunda masaüstü için anlamlı olarak daha yüksektir. Sonuçlar, VR’de deneyimlenen bulmaca tabanlı bir oyunun, oyun kullanıcı deneyimi açısından daha yüksek bir memnuniyet düzeyine yol açmadığını, ancak mekansal mevcudiyet duygusunu tetiklediğini göstermektedir. Farklı kontrol şemaları nedeniyle, oyuncular kafaya takılan ekran tabanlı oyunun daha fazla fiziksel görev yükü gerektirdiğini düşünmektedirler. Bununla birlikte, oyun süresi ve oyun başarı oranı önemli ölçüde farklı değildir. Masaüstü oyunlarındaki başarısızlık, deneyim oyunculara daha tanıdık geldiği için daha yüksek hayal kırıklığına yol açmıştır. Sonuçlar daha önceki çalışmalarla kısmen uyumlu olduğu için, farklı sürükleyici teknolojilerin oyun kullanıcı deneyimi üzerindeki etkisine ilişkin kesin bir sonuç çıkarmak mümkün değildir. Oyun türünden ziyade oyun tasarımı bileşenlerine odaklanan daha tutarlı bir metodoloji yoluyla daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır.

Anahtar Kelimeler : *Sanal Gerçeklik, Oyun Kullanıcı Deneyimi, Bulmaca Oyunu, Görev Yükü, Mevcudiyet, Bilgisayar Oyunları*

INTRODUCTION

As the virtual reality re-gained popularity as a consumer entertainment technology in recent years, many games had been published for this medium. Since the contemporary game production process is based on the Integrated Development Environment (IDE) applications, it is easier for developers to create multiple versions of their game for different platforms. Online game distribution repositories such as steampowered.com provide many games that can be played either on desktop computers with 2D screens or with 3D stereoscopic head-mounted displays. This provided a great opportunity for researchers to conduct comparative studies to explore the user experience of the relatively novel virtual reality applications. However, the effect of VR use is not only an issue in gaming. Effect of 3D stereoscopic HMDs and 2D screens was compared in different disciplines for different contexts in several recent studies, such as sports spectatorship (D. Kim & Ko, 2019), for their potential of inducing awe through watching videos (Chirico et al., 2017), the feasibility of memory assessment (Ventura, Brivio, Riva, & Baños, 2019), remote collaboration (Anton, Kurillo, & Bajcsy, 2018) or safety training (Buttussi & Chittaro, 2018). These studies and their predecessors (see Buttussi & Chittaro, 2018 for a detailed review) mainly focus on performance measures with a little bit of interest in user experience. On the other hand, there is a long tradition of comparing 2D screens to 3D immersive technologies in studies that aim to measure presence (Berkman & Akan, 2019).

Compared to other contexts, HMD vs. 2D monitor examinations are relatively less abundant for gaming, which limits our knowledge of “differences between players’ experience in video games played in immersive modalities and in games played in non-immersive modalities (Pallavicini, Pepe, & Minissi, 2019). In addition, gaming is a broad context that offers different gaming experiences within different game genres. Although VR systems promise to offer a more immersive and enhanced gaming experience, this should be explored for different types of games.

In this study, we evaluated the puzzle game “Keep Talking and Nobody Explodes” (Pestaluky, Kane, & Fetter, 2015) through a within-subjects experiment design with 21 participants, for desktop monitor and HMD conditions.

In addition to objective measures of game success and gameplay duration, subjective measures of game user experience was measured via the GUESS (Game User Experience Satisfaction Scale) (Phan, Keebler, & Chaparro, 2016). MEC-SPQ (Measurement Effects Conditions - Spatial Presence Questionnaire) (Vorderer et al., 2004) was used to compare the sense of presence as an important measure of VR UX. Participants were also queried for their subjective understanding of the task difficulty, using the NASA-TLX (NASA Task Load Index) scale (Hart & Staveland, 1988).

Although there is a relatively rich background regarding the comparison of highly immersive and less immersive technologies for interacting with the virtual environments, the majority of the studies were not executed within the perspective of Game User Research. This study is an

addition to several studies in recent years (Carroll, Osborne, & Yildirim, 2019; Shelstad, Smith, & Chaparro, 2017; C. Yildirim, Carroll, Hufnal, Johnson, & Pericles, 2018), which are trying to systematically compare the game user experience through different immersive technologies. In order to achieve this, we employed state-of-the-art multidimensional subjective measurement tools, such as GUESS and MEC-SPQ, as well as a clear definition of the gameplay and gaming environment. Also, we provided NASA-TLX as a reliable measure of task load, since games in different genres demand different types of abilities and effort. We think that using a similar approach may benefit game user research studies, as the “game genre” or “game difficulty” is not a clear definition of game attributes in many cases, but comparing games that have corresponding temporal, physical or mental demands as well as similar self-assessments of effort, performance and frustration would be helpful to identify the effect of immersive technologies on different games.

RELATED STUDIES

Comparing games played in immersive and less-immersive modalities

Plenty of studies compare the performance of users exploring a virtual environment in immersive VR and less-immersive desktop systems. Some of those studies explore CAVE (Cave Automatic Virtual Environment – a recursive acronym) systems, as one of the earliest that provided evidence for the superiority of virtual environment over a workstation in a structure detection task (Arns, Cook, & Cruz-Neira, 1999), while the user performance was better in the interaction task for the workstation. Elmqvist, Tudoreanu & Tsigas (2008) revealed that users perform better in free navigation on CAVE but constrained navigation leads to a better performance on desktop computers. Bacim et al. (2013) noticed that stereoscopic multidimensional head-tracked CAVE display enhances the user performance even in complex 3D graph investigation tasks, compared to a non-stereoscopic single side screen. Comparison of the CAVE, HMD, and desktop displays in a Stroop task lead to inconsistent findings in terms of user performance, since the CAVE and desktop display lead to an insignificant difference in time on task metrics for low-stress condition, while the task took significantly longer for the users with HMD. On the other hand, there was a significant difference between desktop and CAVE, that task duration was longer for desktop users. However, task accuracy was not affected by display systems (K. Kim, Rosenthal, Zielinski, & Brady, 2014). The study also explored the emotional responses of the participants via self-report measures as well as biometric measures of skin conductance response. Self-reported arousal and valence were significantly higher on CAVE and HMD displays, as well as the skin conductance response. CAVE experience induced the highest sense of presence as the desktop induced the lowest, and differences were significant between all three conditions. Laha, Sensharma, Schiffbauer & Bowman (2012) and (Ragan, Kopper, Schuchardt, & Bowman, 2013) concluded that with higher immersive qualities such as larger field of regard, stereoscopy, and head tracking, users perform better in visual analysis tasks with volume data and small-scale spatial judgments, as the task complexity increases.

Along with the aforementioned CAVE studies that evaluate task performances, some studies evaluated gaming applications in CAVEs. McMahan, Bowman, Zielinski, & Brady (2012) compared the game performance metrics in a first-person shooter game such as task

completion time, damage taken, accuracy, headshot count along with the subjective measures of presence, engagement, and usability. Users performed better with a familiar low-fidelity mouse-keyboard input device interaction on the desktop computer condition, while the high fidelity human-joystick and magic wand interaction that resembles the real world lead to better performance measures in CAVE. Both the high display fidelity and high controller fidelity affected the subjective measures positively.

Supporting the findings of McMahan et al. (2012), Lugin et al. (2013) reported higher user preference a first-person shooter game played on a CAVE, compared to desktop gameplay. On the other hand, their study report significantly lower game performance for CAVE gameplay, which could have been caused by technical limitations of wand button response time which is inferior to mouse configuration in desktop gameplay.

Comparative studies on 2D screens and HMD based VR has a slightly longer history. Pausch, Proffitt, & Williams (1997) explored the task performance in a camouflaged target seek task and denoted that users with HMD performed faster than users with desktop monitors, although there is not a significant difference in the number of targets determined. Waller, Hunt, & Knapp (1998) compared the task time and performance in a real-world maze and did not detect a difference between the participants who were trained with a 6-DOF head-tracked HMD or a desktop monitor. However, this study evaluates training outcomes of different display systems, rather than the VE experience. Ruddle, Payne & Jones (1999) verified that time on task was better for HMD users, while distance traveled is further than desktop users in indoor navigation tasks, as the HMD users did not stop looking around. In addition, HMD users provide a more accurate relative straight-line distance. However, in another study (Ruddle & Péruch, 2004), they had contrary results in favor of desktop users' distance estimation but noted that neither desktop nor HMD users' estimations were correct, while distances traveled in the maze were also equal. Patrick et al. (2000) did not detect any differences in spatial knowledge learned for a virtual environment using a desktop display, a large screen, and an HMD. To assess the different technologies in educational settings, information recall, spatial recall and presence were evaluated after a 15-minute seminar in four different conditions including desktop monitors and HMD without head-tracking (Mania & Chalmers, 2001). The differences were not significant between these two technological conditions. Winn, Windschitl, Fruland & Lee (2002) reported a higher presence in HMD compared to desktop monitors as a predictor of knowledge gain. (Zanbaka, Lok, Babu, Ulinski & Hodges (2005) denoted that presence is lower for the desktop system compared to HMDs with different controller settings for locomotion. Mizell, Jones, Slater & Spanlang (2002) concluded that immersive virtual reality (IVR) technology gives users a measurable advantage over more conventional display methods when visualizing complex 3D geometry, through a task that users recreated the abstract sculptures in the real world, which they had viewed virtually. (Qi, Taylor, Healey & Martens (2006) found that users equipped with a 2D display fish-tank like system perform better in volume visualization task, in terms of accuracy at judging the shape, density, and connectivity of objects and completed the tasks significantly faster than the HMD group, as HMD group had an inside-out view of the volume while fish-tank systems provide an outside view. Astronauts in training performed similarly in HMD

and desktop simulators of space station evacuation for 3D navigation performance measures but performed better with HMD for pointing tasks (Aoki, Oman, Buckland, & Natapoff, 2008). The healthcare workers trained in communication skills rated a higher level of empathy in HMD situations although the observing experts graded their performance higher for large screen projection conditions (Johnsen & Lok, 2008). Navigating through a virtual maze, both user ratings and EEG data indicated a higher level of presence with a single stereo projection display, compared to a desktop display (Kober, Kurzmann, & Neuper, 2012). Li & Giudice (2013) demonstrated that user performance in desktop systems were not significantly different from HMD systems in a task that users point at and navigate to targets in a multi-level virtual building. Through a set of experiments, Slobounov, Ray, Johnson, Slobounov & Newell (2015) presented that higher self-reported presence for 3D screens is also supported by electroencephalographic biometrics. Weidner, Hoesch, Poeschl, & Broll (2017) compared 2D, 3D stereoscopic, and HMD displays in a driving simulation lane change task and they did not detect any significant differences in physiological responses or driving performance. For watching sports, HMD use “amplified flow experience via vividness, interactivity, and telepresence to the greater extent”, compared to a 2D screen, and leads to a substantially enhanced user satisfaction. (D. Kim & Ko, 2019). Comparing the experience of watching videos on a HMDs vs. on desktop displays, Chirico, Ferrise, Cordella & Gaggioli (2018) concluded “that immersive videos significantly enhanced the self-reported intensity of awe as well as the sense of presence, while awe content on VR also leads to a higher parasympathetic activation. (Wilson & Mayhorn, 2019) reported their preliminary results that 3D sports videos provide a significantly higher level of spatial presence while “engagement and enjoyment as well are trending towards significance”, although cybersickness related symptoms were scored significantly higher than desktop monitor condition.

For a serious game for aircraft cabin safety training, two HMD systems and a desktop system were compared in terms of knowledge gain, and self-reported measures of self-efficacy, engagement and presence (Buttussi & Chittaro, 2018). Although engagement and presence were higher for HMD VR training, knowledge acquisition and self-efficacy were not affected.

Numerous studies evaluate display systems within the gaming context. Slater, Linakis, Usoh & Kooper, (1995) revealed that players performed better in a three-dimensional chess game when they have an egocentric view through an HMD, compared to users who had an exocentric view through a TV display. Sousa Santos et al. (2009) verified that users performed better desktop conditions in terms of the number of collected objects, the number of collisions with walls, walked the distance, average speed, and total gaming time while playing a first-person maze exploring game, compared to an HMD VR condition. Comparing a display's 2D and 3D modes, Litwiller & LaViola (2011) did not detect a significant difference in-game performance metrics within five video games, but they reported a higher user preference of 3D gaming. In a similar study, Kulshreshth, Schild & LaViola (2012) reported: “a positive effect on gaming performance based on stereoscopic vision, although reserved to isolated tasks and depending on game expertise”. Based on the user interviews and biometric data, Tan, Leong, Shen, Dubravs & Si (2015) provide qualitative evidence that HMD users had a higher level of immersion and flow in a first-person shooter game despite the cybersickness. Martel et al. (2015) also reported a higher level of immersion based on user ratings, for different HMD

based interaction schemes for a first-person shooter gameplay compared to a desktop monitor. Shelstad, Smith & Chaparro (2017) revealed that HMD based VR enhanced the game user experience in a strategy game through the dimensions of satisfaction, enjoyment, engrossment, creativity, sound, and graphics quality. Pallavicini et al. (2018) evaluated a first-person platform game comparing the tablet and HMD gameplay. They did not encounter any significant difference neither on game performance measures of task time and progress level nor the self-report measure of system usability and heart rate as a biometric indicator of arousal. The only significant difference was on user preference evaluated as Net Promoter Score. Christensen, Mathiesen, Poulsen, Ustrup & Kraus (2018) explored a competitive multiplayer game for desktop, HMD with joystick and HMD with magic wands conditions and exposed that HMD versions provide significantly higher scores for many of the measures in a multidimensional game user experience questionnaire, such as immersion, flow, positive affect, empathy, and behavioral involvement. Monteiro et al. (2018) evaluated a car racing game for 3rd person view on desktop versus first-person view with HMD and reported a slightly higher level of immersion for HMD gameplay. Roettl & Terlutter (2018) showed that their jump-and-run action game yielded a higher sense of presence when played in the HMD VR than in the stereoscopic 3D than in the 2D video game, but they did not explore any effect on arousal or attitude towards the video game. A recent study (C. Yildirim et al., 2018) which compared the game user experience and presence in two HMD systems and a desktop computer conditions for a first-person shooter game, and did not reveal any significant differences. Making another comparison using a strategy and a racing game (Carroll et al., 2019), authors did not observe any significant difference in player experience metrics except presence, which was higher for HMD VR condition.

Measuring UX in Comparison of Displays Systems for Virtual Environments and Games

The aforementioned studies employ several measures to compare immersive and less-immersive technologies from the perspective of user research, which can be dissected as performance measures, subjective measures, and biometric measures.

Two of the frequently employed performance measures are time on task and task success rate (e.g. in (Bacim et al., 2013; K. Kim et al., 2014; Mizell et al., 2002; Pausch et al., 1997; Ragan et al., 2013; Swindells et al., 2004). Time on task is an indicator of efficiency while the success rate is pointing out the effectiveness of a system, which are common objective quantitative measures in user research (Sauro & Lewis, 2012:13-14). Although the task success is usually taken as a dichotomy, some variables such as “number of collected objects” or “number of collisions with walls” are employed to quantify effectiveness as success rate or error rate while variables such as “walked distance” or “average speed” stand as measures for efficiency (e.g. Sousa Santos et al., 2009). Furthermore, response time is evaluated (Qi et al., 2006). Likewise, in-game achievements such as gained points or failures such as damage taken had also been employed (Litwiller & LaViola, 2011; Lugin et al., 2013; McMahan et al., 2012). In order to assess perceived user performance, standardized questionnaires were employed, as usual in user research studies (Sauro & Lewis, 2012:185). Some of these questionnaires query the emotional responses of users (Johnsen & Lok, 2008; K. Kim et al., 2014; Pallavicini et al., 2019). In some cases, researchers also used ad hoc surveys (Chirico et al., 2018; Kulshreshth et al.,

2012; Litwiller & LaViola, 2011; Slater et al., 1995; Sousa Santos et al., 2009). Within the context of the study, some researchers (Pallavicini et al., 2019) employed standardized usability questionnaires such as System Usability Scale (Brooke, 1996) or some preferred (Anton et al., 2018) User Experience Questionnaire (Laugwitz, Held, & Schrepp, 2008), while NASA Task Load Index (Hart, 2006; Hart & Staveland, 1988) was used to obtain workload estimates (Anton et al., 2018; Berkman, Bostan, & Yalçın, 2020). Experiences related to the flow state were evaluated via several adopted measures (D. Kim & Ko, 2019; Mania & Chalmers, 2002; Roettl & Terlutter, 2018; Slobounov et al., 2015; Winn et al., 2002). In addition, standardized presence questionnaires were used such as Slater-Usuh-Steed Presence Questionnaire (Usuh, Catena, Arman, & Slater, 2000) in several studies (Johnsen & Lok, 2008; Kober et al., 2012; McMahan et al., 2012; Pallavicini et al., 2019; Zambaka et al., 2005), Witmer & Singer (1998) Presence Questionnaire in some studies (Carroll et al., 2019; K. Kim et al., 2014; Kober et al., 2012), ITC Sense of Presence Inventory (Lessiter, Freeman, Keogh, & Davidoff, 2001) in (Lugrin et al., 2013; Wilson & Mayhorn, 2019). In order to assess game user experience with a standardized scale, Game Experience Questionnaire (IJsselsteijn, de Kort, & Poels, 2007) was employed in (Christensen et al., 2018; McMahan et al., 2012; Monteiro et al., 2018) and Game User Experience Satisfaction Scale (Phan et al., 2016) was used in (Carroll et al., 2019; Shelstad et al., 2017; C. Yildirim et al., 2018). In order to evaluate cybersickness, which is a detrimental negative effect of VR systems based on visually induced motion sickness, was assessed using Simulator Sickness Questionnaire (Kennedy, Lane, Berbaum, & Lilienthal, 1993) in many of the studies (Christensen et al., 2018; K. Kim et al., 2014; Mania & Chalmers, 2001; Monteiro et al., 2018; Zambaka et al., 2005).

Biometric measures are employed for exploring emotional responses of users triggered by interactions with the virtual environments. Cardiovascular biometric measures such as heart rate (Pallavicini et al., 2018, 2019; Swindells et al., 2004; Weidner et al., 2017) were used as an indicator of arousal or attention, as well as electro-dermal activity measures (K. Kim et al., 2014; Pallavicini et al., 2019; Tan et al., 2015; Weidner et al., 2017) to determine arousal. EEG data was used (Kober et al., 2012; Slobounov et al., 2015) to explore different consciousness states, as being in a relaxed wakefulness state or negative or positive valence of different emotional states such as fear or happiness. Facial electromyography techniques were used (Weidner et al., 2017) to detect facial expressions that reflect several emotional states.

METHODOLOGY

Participants

The experiment involved 21 participants, 13 males and 8 females, with ages ranging from 18 to 27 ($M=22$, SD , 2.05). Participants have a daily average weighted gameplay score of 2.15 ($SD=.935$) for the last 3 months, based on the Lifetime Television Exposure Scale (Riddle, 2010) modified for reporting gameplay activities instead of TV viewing. The distribution of participant scores are depicted in Figure 1 Distribution of Daily Average Gameplay. The scale provides scores between 1 to 7, based on the participants answers on their gaming habits within the last three months on weekdays with a weight of 71.4 and weekends with a weight of 28.6. Participants have previously used a VR HMD before but none of them played the game “Keep Talking and Nobody Explodes” (Pestaluky et al., 2015) on VR or any other medium.

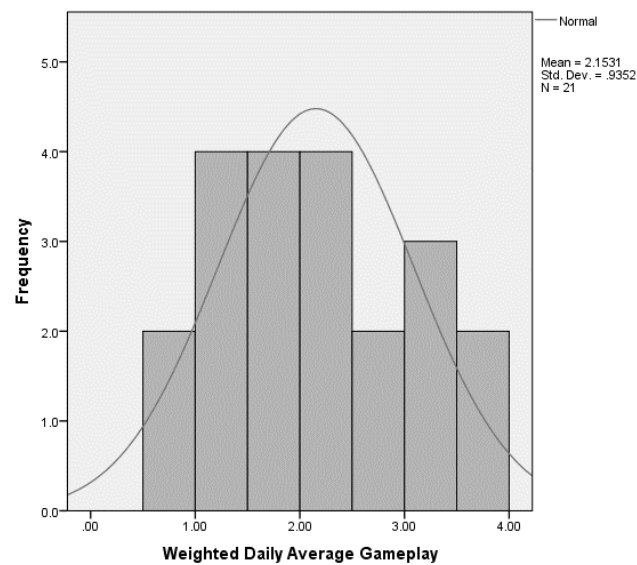


Figure 1 Distribution of Daily Average Gameplay Score

Equipment and Stimulus

Participants used the same laptop computer for gaming. A 27-inch display was attached to the computer, with a standard keyboard and mouse for desktop 2D display condition. An Oculus Rift head-mounted display with a pair of Oculus Touch magic wand controllers were used for stereoscopic head-tracked virtual reality condition. In desktop condition, all the interactions were made using the mouse, while magic wands are the only method of input for VR condition.

Participants played the first level of the game in which players try to de-activate a virtual bomb by following the instructions of another person, the moderator; who does not see the virtual bomb but reads the bomb-defusing instructions to players while players describe what they see on the bomb. To standardize the gameplay conditions, the same person who had prior experience with the game had acted as the moderator.

Since the puzzles in the game are procedurally generated, the level contains different puzzle settings each time the game is launched, but the puzzle complexity remains the same. As seen on the Figure 2, the level contains three modules; battery, wire and cymbal pad, along with a timer that indicates remaining time to explosion, counting down from 5 minutes. On one side of the bomb casing, there is also a battery hole that can be used to determine the “bomb type”. The puzzle was given to users changes randomly, by different settings for the color or number of wires, symbols on the keys and key sequences, activation keys and battery types. Players are free to start from any of those components.

Moderators ask players about what they see on the bomb. Based on their answer, the moderator reads the instructions to the player. For example, if the player says “I see wires”,

the moderator asks the player about the number of wires, and reads the instructions based on the number of wires, using the manual available online at the game's website.

The communication between the moderator and player was established through a VoIP application with a pair of mobile phones. Players wore a pair of earphones for VoIP communication, which is covered by a headphone set for game audio.



Figure 2 The "virtual bomb" in "Keep Talking Nobody Explodes" game. Screen capture (Steel Crate Games, 2015)

Measures

As objective metrics of user performance, the success in the gameplay was recorded as successful when the user deactivated the bomb before the timer reaches zero. Gameplay duration recorded based on the timer on the "virtual bomb".

In order to assess the presence, we preferred to use MEC-SPQ (Measurements, Effects, Conditions- Spatial Presence Questionnaire)(Vorderer et al., 2004; Wirth, Vorderer, Hartmann, Klimmt, & Schramm, 2003), as previous studies demonstrated that it is more sensitive for detecting differences between different VEs (Ç. Yildirim, Bostan, & Berkman, 2019). Participants respond to MEC-SPQ items through a Likert scale, ranging from 1 (I do not agree at all) to 5 (I fully agree). In addition to process subscales of Attention Allocation and Spatial Situation Model, the spatial presence module has two subscales that refer to Self-location and Possible Actions, a.k.a. SPES (Spatial Presence Experience Scale) (Hartmann et al., 2015). The Higher Cognitive Involvement and Suspension of Disbelief subscales refer to higher state actions indicating absorption, while Domain-Specific Interest and Visual-Spatial Imagery subscales are trait-like enduring user-related variables. Each of these subscales can be applied using 4-item, 6-item or 8-item versions. The trait-like latent variables of Domain-Specific Interest and Visual-Spatial Imagery were excluded from our study regarding the within-subjects experimental design. Since these variables are enduring traits of participants rather than being related to the singular experience evaluated.

GUESS (Game User Experience Satisfaction Scale) was preferred to assess gaming experience since it has a clear multidimensional structure that had been psychometrically evaluated (Phan et al., 2016). GUESS has 8 dimensions which are Social Connectivity, Narratives, Usability/Playability, Play Engrossment, Creative Freedom, Personal Gratification, Audio Aesthetics and Visual Aesthetics. As suggested by its developers, we did not employ the Narratives dimension because there is not a background story related with the bomb situation in the game. Besides, we did not collect data using Social Connectivity dimension, since the social connection is not established through a channel that is a part of the game application.

NASA-TLX (National Aeronautics and Space Administration – Task Load Index) (Hart, 2006; Hart & Staveland, 1988) is used to measure the workload of a task, perceived subjectively, by whom executed the task. It involves a total of six subscales, with items evaluated on a 20-point horizontal line scale and originally scored through a two-step process, as a weighted sum of paired comparisons of the six dimensions. After the participants evaluate the task load for their Performance on the task, Physical Demand, Mental Demand and Temporal Demand of the task, as well as Frustration they might have experienced, and the Effort they spent; they compare dimensions pairwise and rate their importance with tallies between 0 to 5. Based on these tallies, a weighted score is calculated for each dimension. Although some researchers (Moroney, Biers, Eggemeier, & Mitchell, 2003) use unweighted NASA-TLX, we employed the tallies method in our study to achieve higher sensitivity. We think that, NASA-TLX is a very suitable tool for game studies, as it provides a weighted measure for different task difficulty measures, because games with different gameplay attributes have different requirements. While some games such as first-person shooter games depend on agility which is a temporal aspect, others such as strategy and defense games seem to depend on mental abilities.

Since there is strong evidence on many previous studies that use of HMD systems lead to a significantly higher level of cybersickness, we kept this issue out of the scope of our study.

Procedure

In order to minimize the effect of prior exposure to the game, half of the participants played the game using VR setup first. The other half started with playing the desktop version. Each player was left alone in the room once the researchers prepared the equipment and game settings. After each gameplay session, participants responded to items of GUESS' selected dimensions, MEC-SPQ, and NASA-TLX with tally comparison, excluding the two enduring trait-like dimensions of MEC-SPQ on the second session. Participants were also asked to indicate their success status and gameplay duration within the questionnaire, which was recorded by experimenters and given to them after they completed the experiment.

RESULTS AND DISCUSSION

A series of paired samples t-tests were conducted to explore and compare the game user experience measures acquired in desktop 2D monitor and HMD based stereoscopic VR conditions.

Gameplay Duration and Success Rate

A paired samples t-test revealed that there is not a significant difference between the gameplay duration on HMD version ($M = 3:35$, $SD = 1:19$) and 2D display version ($M = 3:29.5$, $SD = 0:59.5$); $t(20) = .345$, $p = .733$. Duration is given as minutes and seconds, depicted on Figure 3 (left).

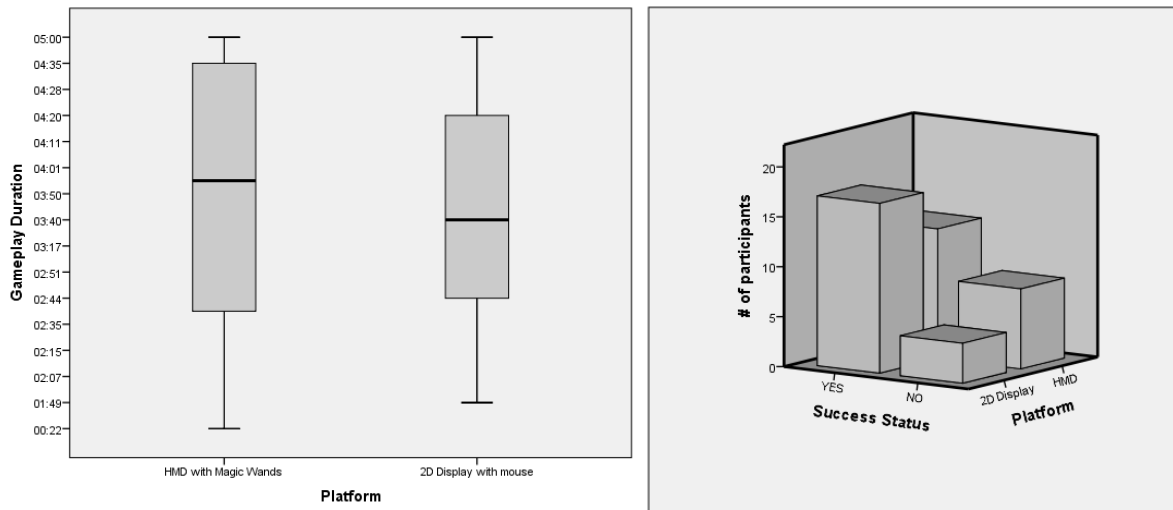


Figure 3 Gameplay duration (left) and success rate (right)

There is not a significant difference in the completion of the gameplay in mission in the HMD version ($M = .62$, $SD = .498$) and the 2D display version ($M = .80$, $SD = .40$); $t(20) = -1.45$, $p = .162$. This parameter was about whether the participants were able to complete the mission (defusing the bomb) or not. Success rate is indicated as percentages. Number of participants according to their success status can be seen on Figure 3 (right).

Considering that gameplay duration is limited to 5 minutes based on the game mechanics that simulates a “live bomb deactivation” participants reached the end of the game around three and a half minutes in both display and controller conditions. When the users interact with the VE with a well-paired controller and display configuration, their efficiency is not affected. Even there is a slight difference between the number of users who successfully “deactivated the bomb” in different conditions (Figure 3 right), it is not a significant difference, as it had also been observed in previous studies. As given in previous studies (Aoki et al., 2008; Kulshreshth et al., 2012; Li & Giudice, 2013; Litwiller & LaViola, 2011; McMahan et al., 2012; Pallavicini et al., 2018; Pausch et al., 1997; Waller et al., 1998), user performance does not dramatically change when they used a mouse or keyboard with a 2D desktop display and magic wands with a head-tracked stereoscopic display, although users usually perform slightly better in 2D display condition. An exception is the results obtained by Sousa Santos et al. (2009) for a maze task, which are not consistent with our findings. However, they did not clearly report the controllers used in HMD and 2D display conditions. This issue can be explained based on users’ prior experiences with 2D displays and relevant controllers. Regardless of the task given, familiarity with output and input devices might be advantageous, although the head-tracked HMD provides more real-world like interactions compared to desktop. On the other hand, Berkman et al. (2020) reported that using either a standard game controller or a pair of magic wand controller along with a HMD did not lead

to a significant difference in difference in subjective measures task load except the unweighted NASA-TLX Effort score, but the difference was on subjective evaluation of usability.

Considering that gameplay duration is limited to 5 minutes based on the game mechanics that simulates a “live bomb deactivation” participants reached the end of the game around three and a half minutes in both display and controller conditions. When the users interact with the VE with a well-paired controller and display configuration, their efficiency is not affected. Even there is a slight difference between the number of users who successfully “deactivated the bomb” in different conditions (Figure 3 right), it is not a significant difference, as it had also been observed in previous studies. As given in previous studies (Aoki et al., 2008; Kulshreshth et al., 2012; Li & Giudice, 2013; Litwiller & LaViola, 2011; McMahan et al., 2012; Pallavicini et al., 2018; Pausch et al., 1997; Waller et al., 1998), user performance does not dramatically change when they used a mouse or keyboard with a 2D desktop display and magic wands with a head-tracked stereoscopic display, although users usually perform slightly better in 2D display condition. An exception is the results obtained by Sousa Santos et al. (2009) for a maze task, which are not consistent with our findings. However, they did not clearly report the controllers used in HMD and 2D display conditions. This issue can be explained based on users’ prior experiences with 2D displays and relevant controllers. Regardless of the task given, familiarity with output and input devices might be advantageous, although the head-tracked HMD provides more real-world like interactions compared to desktop. On the other hand, Berkman et al. (2020) reported that using either a standard game controller or a pair of magic wand controller along with a HMD did not lead to a significant difference in difference in subjective measures task load except the unweighted NASA-TLX Effort score, but the difference was on subjective evaluation of usability.

Game User Experience Satisfaction Scale

None of the mean scores for dimensions of GUESS yielded a significant difference between the HMD gameplay and 2D display gameplay. It should be noted again that we excluded the Narratives dimension and the Social Connectivity dimension of GUESS in our study. The mean scores, standard deviations, mean differences between HMD and 2D display conditions, and t-test parameters for each dimension of GUESS can be followed on Table 1 GUESS scores.

Table 1 GUESS scores. None significant at $p < .05$.

		M	SD	M Diff	Paired T-Test
Usability/Playability	HMD	5.60	.83	-.22	t(20)=-1.66; p=.12
	2D display	5.81	.78		
Play Engrossment	HMD	5.50	.92	.25	t(20)=1.27; p=.22
	2D display	5.25	.98		
Enjoyment	HMD	5.30	.65	.32	t(20)=1.89; p=.08
	2D display	4.99	.88		
Creative Freedom	HMD	5.23	1.17	.40	t(20)=1.68; p=.11
	2D display	4.83	1.36		

Audio Aesthetics	HMD	4.94	1.47	.35	t(20)=1.27; p=.22
	2D display	4.58	1.55		
Visual Aesthetics	HMD	6.13	.78	.22	t(20)=1.23; p=.24
	2D display	5.90	.74		
Personal Gratification	HMD	5.83	.82	.22	t(20)=1.51; p=.15
	2D display	5.61	.99		

Although several studies report user preference for HMD experience compared to 2D display experience (Buttussi & Chittaro, 2018; Litwiller & LaViola, 2011; Martel et al., 2015; Pallavicini et al., 2018; Tan et al., 2015), a limited number of studies that explore the detailed dimensions of gaming experience became available in recent years. Of those who employ GEQ as a multidimensional measure, dimension scores are reported in detail by Christensen et al. (2018) only. Although GEQ has different dimensions, some of them are conceptually comparable to GUESS dimensions. The GUESS Play Engrossment dimension consists of items similar to Flow in GEQ. While Christensen et al. (2018) report that their HMD based VR condition yielded a significantly different score on Flow, we did not detect a similar effect on Play Engrossment, which is a conceptually similar latent variable. On the other hand, there is not a significant effect of display condition neither on GEQ Competence nor on GUESS Personal Gratification. Another pair of conceptually similar dimensions is the Enjoyment of GUESS and Positive Effects of GEQ. However, our results are not consistent with Christensen et al. (2018) who report a significantly higher Positive Affects score for HMD condition. On the other hand, the gaming context seems to be different in their study. Their multiplayer gameplay requires coordination of two players through voice chat, while pulling a series of levers in order to create a specific type of boulder. In this case, the magic wand controlled HMD version could be providing better controls, which lets the user to reach to a higher level of flow and enjoyment. Unfortunately, authors did not report any performance measures in their study, and GEQ does not have a dimension comparable to Usability/Playability dimension of GUESS.

When we compare our results on GUESS with (C. Yildirim et al., 2018), our findings are consistent since they also could not detect any significant difference on any dimensions, with an exception. For Usability/Playability dimension, the FPS game evaluated in their study yielded a significantly higher score for desktop condition, compared to the two different HMD with magic wands conditions. Contrary to our findings, they obtained slightly higher scores for non-immersive desktop conditions on other dimensions. We suggest that their participants did not prefer to play an FPS style game on a HMD due to their prior experiences with similar games, although the authors proposed that “FPS games are in themselves immersive to the extent that playing them on a VR headset and desktop computer are comparably enjoyable.” Unfortunately, the authors did not report any information on their participants’ prior gaming experience and acquaintance with FPS games.

Meanwhile, a previous study (Shelstad et al., 2017) across display conditions reported significantly “higher perceptions of engrossment, enjoyment, creative freedom, audio aesthetic, and visual aesthetic” for strategic gameplay using an HMD. As the authors suggested, future studies as (C. Yildirim et al., 2018) and this study exposed that games in different genres resulted in different experiences through VR, compared to 2D displays.

A recent study (Carroll et al., 2019) that compares two games of different genres using GUESS report that “regardless of the game genre, participants in the VR gaming condition experienced a greater level of sense of presence than did those in the desktop gaming condition”. Since the authors only reported an overall player experience score via GUESS, it is not possible to discuss their results further.

Presence measured via MEC-SPQ

Results show that the mean score for MEC-SPQ dimension of Spatial Presence: Possible Actions is significantly higher for HMD (M = 4.066, SD = .77) compared to 2D display gameplay (M = 3.43, SD = .72); $t(20) = 3.208, p = .004$.

The other Spatial Presence related dimension of MEC-SPQ in which a significant difference ($t(20) = 3.77, p = .001$) between HMD (M = 4.30, SD = .68) and 2D display (M = 3.58, SD = .87) observed is Self Location.

The other dimensions employed in the study did not reveal any significant differences. Mean values and differences can be observed on Table 2 MEC-SPQ scores along with the standard deviations and t-test results.

Table 2 MEC-SPQ scores. * significant at $p > .05$

		M	SD	M Diff	Paired T-Test
Attention Allocation	HMD	4.35	.64	.19	$t(20)=-1.83; p=.082$
	2D display	4.15	.66		
Spatial Situation Model	HMD	4.05	.74	.19	$t(20)=1.51; p=.145$
	2D display	3.86	.70		
Higher Cognitive Involvement	HMD	3.61	.70	.10	$t(20)=.792; p=.438$
	2D display	3.51	.71		
Suspension of Disbelief	HMD	2.94	.77	.06	$t(20)=0.43; p=.68$
	2D display	2.88	.68		
Spatial Presence: Possible Actions*	HMD	4.07	.77	.64	$t(20)=3.21; p=.01$
	2D display	3.43	.72		
Spatial Presence: Self Location*	HMD	4.30	.68	.71	$t(20)=3.78; p=.01$
	2D display	3.59	.87		

As reported in many studies, HMD use leads to a higher sense of presence, spatially. On the other hand, other evaluated dimensions of presence were not significantly affected. The Attention Allocation dimension scores indicate that players can focus their perception at an almost identical level. Their mental model of the virtual environment is not highly affected by a higher level of immersion obtained through the head-tracked stereographic display, as indicated by variables of the Spatial Situation model. Similarly, dimensions related to Absorption did not reveal any significant effect. Based on the Suspension of Disbelief

dimension mean scores, it is possible to claim that both platforms provided plausible experiences for the users without any inconsistencies or errors, while their imagination and thoughts were triggered at a corresponding level by both presentations.

It is not possible to discuss the effect of VR in any further detail since there are plenty of subjective methods for assessing presence. However, previous comparative studies did not employ MEC-SPQ or SPES. Furthermore, they did not report the detailed results for subscales of the multidimensional measures. Although the other questionnaires such as ITC-SOPI (Lessiter et al., 2001) that were employed to assess the difference between the HMD and 2D displays (Wilson & Mayhorn, 2019) combining the measures of spatial presence in a single dimensions, results are consistent with our findings on Possible Actions and Self-location measures.

The Possible Actions score indicates that the players formed an impression as it was possible to be more active in the HMD condition, although both VEs provide the same actions that can be executed on virtual objects, such as cutting the wires, pressing the keys and rating the bomb. We suppose that this effect is partially due to head-tracked stereophonic vision, but it mainly depends on the two hand magic wand based control activities, as findings of another study that comparing a standard game controller and magic wands in HMD condition revealed a similar result (Aksayim & Berkman, 2020). On the other hand, previous work (Schild, LaViola, & Masuch, 2012) revealed that stereoscopic vision in gameplay also leads to higher sense of Self-location and Possible Actions measured via MEC-SPQ. Thus it is not possible to claim a direct relationship between Possible Actions and controllers or Self-location and stereoscopic vision. These two components of spatial presence are complementary to each other and further examination is required in order to understand the effect of technology on each of them.

Task Load via NASA - TLX

Our results revealed that there is a significant difference observed between the Physical Demand scores for the desktop 2D display (M = 32.57, SD = 26.24) and the HMD gameplay version (M = 19.71, SD = 23.95) ; $t(20)=2.24$, $p=.04$.

The Frustration subscale of the NASA-TLX also showed a significant difference ($t(20) = -2.56$, $p = .02$) between the HMD (M = 19.81, SD = 21.98) and 2D display (M = 32.05, SD = 26.19) conditions.

As shown in Table 3 Weighted NASA-TLX scores, other dimensions did not reveal significant differences between the mean scores of experimental conditions, as well as the overall mean score.

*Table 3 Weighted NASA-TLX scores. * significant at $p>.05$*

		M	SD	M Diff	Paired T-Test
Overall Mean	HMD	13.06	3.40	1.15	$t(20)=1.85$; $p=0.08$
	2D display	11.91	3.22		
Mental Demand	HMD	40.29	27.20	3.76	$t(20)=0.55$; $p=0.59$
	2D display	36.52	26.57		

Temporal Demand	HMD	33.10	20.74	7.90	t(20)=1.72; p=.11
	2D display	25.19	17.31		
Performance	HMD	38.14	26.56	-2.43	t(20)=-0.29; p=.78
	2D display	40.57	30.35		
Effort	HMD	31.95	24.57	7.33	t(20)=1.2; p=.25
	2D display	24.62	18.94		
Frustration*	HMD	19.81	21.98	-12.24	t(20)=-2.56; p=.02
	2D display	32.05	26.19		
Physical Demand*	HMD	32.57	26.24	12.86	t(20)=2.24; p=.04
	2D display	19.71	23.95		

As it can be followed on Table 3 Weighted NASA-TLX scores. * significant at $p > .05$, participants provided almost identical scores for Mental Demand in HMD since the players struggled with the same kind of puzzle-solving task in both conditions. The self-assessment based Temporal Demand scores are also in line with the objective time on task measures, which is slightly higher for the HMD version compared to the 2D display version. Players evaluated their own performance as almost identically between conditions, without any significant difference, although the game success rate is a little bit better for desktop 2D gameplay. Although there is a slightly higher score of Effort for HMD use is observed, the difference is not significant.

However, NASA-TLX results revealed that users felt more frustrated through the desktop 2D display condition, although their success rate is slightly higher for the desktop condition. When we inspect the effect of success in the game on NASA-TLX Frustration score through a between-subjects comparison, we observed a significant effect in desktop condition ($t(19)=2.66$; $p < .05$). However, such effect was not observed in HMD condition ($t(19)=-.45$; $p > .05$). Participants who finished the game in 2D screen condition had a lower score of Frustration ($N=17$; $M=25.6$; $SD=24.12$) compared who did not finish the game ($N=4$; $M=59.5$; $SD=15.17$), while the difference between successful participants ($N=13$; $M=17.92$; $SD=18.29$) and failing participants ($N=8$; $M=22.88$; $SD=26.93$) were much closer in HMD condition. We assume that participants had higher expectations of being successful when they were playing the desktop version, probably based on their previous experiences in desktop gaming.

As expected, the reason for higher Physical Demand score HMD with magic wands environment is the more real-world like movements of players as leaning backward and forwards in order to interact with the objects in the game world and use of both hands to manipulate game environment.

CONCLUSION

Our study provided results that contribute to our understanding of gaming across different immersive medium. Although it is previously given that different gameplays yield different

effects on player experiences, our study is revealed that a puzzle game is also affected by the immersive qualities of the gaming medium.

Highly immersive media increases the “sense of being there”, i.e. spatial presence, both in terms of self-location and perceived amount of possible interactions with the VE.

On the other hand, the differences in immersive aspects gaming platforms did not lead to differences in game user experience in the case of our puzzle game that depends on verbal communication and mental progress. Unlike the strategy and racing games (Carroll et al., 2019) or competent multiplayer game (Christensen et al., 2018), playing a puzzle game through the different amounts of immersion did not yield to significant differences in-game user experience or user performance.

For this reason, it is not possible to reach an absolute conclusion about the differences between immersive and less immersive platforms on game user experience since our results show that games in different “genres” may yield different effects. However, the game concept of “game genre” is also controversial, as video games should be classified not only by their narrative components but also according to interactive aspects (Clarke, Lee, & Clark, 2017), and there are several games that are developed as a hybrid of several genres.

Through a game design perspective, the player experience is a consequence of player actions which are result of the design choices of a game. Through a design perspective that evaluates a game as an artifact rather than media (Hunicke, Leblanc, & Zubek, 2004), a video game is composed of mechanics, dynamics, and aesthetics, the MDA framework. Mechanics are “various actions, behaviors, and control mechanisms afforded to the player. In our puzzle game, mechanics were actions of cutting the wires or pressing the keys or rotating the virtual objects, which are quite different from a racing game mechanics such as steering and speed control. On the other hand, the main mechanic in the evaluated puzzle game is “verbal communication with the moderator”, which is not applicable as a game genre. The game dynamics, which are mainly determining the winning conditions or the achievements in the gameplay are also different through the games. Our puzzle game employs time pressure and decision making as dynamic elements, while a racing game has the former, but a strategy game usually has the latter only. While the selection of these dynamics could affect the type of demand, as physical, temporal, or mental; the balance of dynamics may affect the amount of effort, frustration, and player performance. Finally, aesthetics is not limited to sense pleasures depending on artistic elements provided as audio or graphics, but also includes the dramatic components (narrative), pastime submission (play engrossment), fantasy elements, discovery and expression opportunities (creative freedom), challenge and social fellowship (personal gratification) that leads to enjoyment.

Considering the MDA Framework, the immersive technology is a modification in the game mechanics. Instead of using a 2D screen with a limited depth of sense, users have a stereoscopic HMD. Head tracking offers a more “natural” way to change the field of view, unlike the mouse-based rotational camera movements in many games. The two-handed magic wand interactions are easier to adopt compared to mouse clicks and key combinations on controllers

and keyboards. However, if the corresponding game mechanics are well mapped to these input and output methods, the interaction becomes seamless for the user, and players become engaged with the dynamics rather than mechanics. Thus, the main difference of gaming through a highly immersive technology mainly affects the perceived spatial presence, as players get more disconnected from their “real” environment and become surrounded by the virtual one, clearly locating themselves “there”. Besides the more direct mapping of virtual actions to more resembling real counterparts lead to a feeling that they can “act on the virtual world” more freely, compared to proxy-based direct manipulation technologies.

Although these conclusions are legit on the given evidence in our study and the prior work, we suppose that more comparative studies are required to understand the effect caused by the level of immersion on game user experience.

We suggest considering the MDA framework approach and the task load assessment for future studies. In addition to NASA-TLX (Hart & Staveland, 1988), the Player Experience Inventory (Abeele, Spiel, Nacke, Johnson, & Gerling, 2020), which is developed according to MDA framework and can be compared with GUESS. Unfortunately, this measure was unavailable while we collected the data used in this study. Besides, we suggest standardizing reporting of the former gaming habits of participants.

In order to provide an opportunity for a more detailed comparison of findings with future studies, we also decided to publish our dataset, as we are expecting the other researchers to share their data publicly.

REFERENCES

- Abeele, V. Vanden, Spiel, K., Nacke, L., Johnson, D., & Gerling, K. (2020). Development and validation of the player experience inventory: A scale to measure player experiences at the level of functional and psychosocial consequences. *International Journal of Human Computer Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.102370>
- Aksayim, A., & Berkman, M. İ. (2020). Effect of Physical Activity on VR Experience: An Experimental Study. In S. Richir (Ed.), *Laval Virtual ConVRgence (VRIC) Virtual Reality International Conference - VRIC 2020*. Retrieved from <https://ijvr.eu/article/view/3316>
- Anton, D., Kurillo, G., & Bajcsy, R. (2018). User experience and interaction performance in 2D/3D telecollaboration. *Future Generation Computer Systems*. <https://doi.org/10.1016/j.future.2017.12.055>
- Aoki, H., Oman, C. M., Buckland, D. A., & Natapoff, A. (2008). Desktop-VR system for preflight 3D navigation training. *Acta Astronautica*. <https://doi.org/10.1016/j.actaastro.2007.11.001>
- Arns, L., Cook, D., & Cruz-Neira, C. (1999). Benefits of statistical visualization in an immersive environment. *Proceedings - Virtual Reality Annual International Symposium*.

- Bacim, F., Ragan, E., Scerbo, S., Polys, N. F., Setareh, M., & Jones, B. D. (2013). The effects of display fidelity, visual complexity, and task scope on spatial understanding of 3D graphs. *Proceedings - Graphics Interface*.
- Berkman, M. İ., Bostan, B., & Yalçın, B. (2020). Controllers in VR Game User Experience: Perceived User Performance on a VR Puzzle Game. In *Contemporary Topics in Computer Graphics and Games: Selected Papers from the Eurasia Graphics Conference Series*.
- Berkman, M. I., & Akan, E. (2019). Presence and Immersion in Virtual Reality. In *Encyclopedia of Computer Graphics and Games* (pp. 1–10). https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_162-1
- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in Industry*.
- Buttussi, F., & Chittaro, L. (2018). Effects of Different Types of Virtual Reality Display on Presence and Learning in a Safety Training Scenario. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2017.2653117>
- Carroll, M., Osborne, E., & Yildirim, C. (2019). Effects of VR gaming and game genre on player experience. *2019 IEEE Games, Entertainment, Media Conference, GEM 2019*. <https://doi.org/10.1109/GEM.2019.8811554>
- Chirico, A., Cipresso, P., Yaden, D. B., Biassoni, F., Riva, G., & Gaggioli, A. (2017). Effectiveness of Immersive Videos in Inducing Awe: An Experimental Study. *Scientific Reports*. <https://doi.org/10.1038/s41598-017-01242-0>
- Chirico, A., Ferrise, F., Cordella, L., & Gaggioli, A. (2018). Designing awe in virtual reality: An experimental study. *Frontiers in Psychology*, 8(JAN), 2351. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02351>
- Christensen, J. V., Mathiesen, M., Poulsen, J. H., Ustrup, E. E., & Kraus, M. (2018). Player experience in a VR and non-VR multiplayer game. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3234253.3234297>
- Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2017). Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>
- Elmqvist, N., Tudoreanu, M. E., & Tsigas, P. (2008). Evaluating motion constraints for 3D wayfinding in immersive and desktop virtual environments. *Proceeding of the Twenty-Sixth Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '08*, 1769. <https://doi.org/10.1145/1357054.1357330>
- Hart, S. G. (2006). NASA-task Load Index (NASA-TLX). *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*.
- Hart, S. G., & Staveland, L. E. (1988). Development of NASA-TLX (Task Load Index): Results of Empirical and Theoretical Research. *Advances in Psychology*. [https://doi.org/10.1016/S0166-4115\(08\)62386-9](https://doi.org/10.1016/S0166-4115(08)62386-9)
- Hartmann, T., Wirth, W., Schramm, H., Klimmt, C., Vorderer, P., Gysbers, A., ... Sacau, A. M. (2015). The spatial presence experience scale (SPES): A short self-report measure for diverse media settings. *Journal of Media Psychology*, 28(1), 1–15. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000137>

- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop - Technical Report*.
- Ijsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. (2007). Game Experience Questionnaire: development of a self-report measure to assess the psychological impact of digital games – Eindhoven University of Technology research portal. *PRESENCE 2007*.
- Johnsen, K., & Lok, B. (2008). An evaluation of immersive displays for virtual human experiences. *Proceedings - IEEE Virtual Reality*. <https://doi.org/10.1109/VR.2008.4480764>
- Kennedy, R. S., Lane, N. E., Berbaum, K. S., & Lilienthal, M. G. (1993). Simulator Sickness Questionnaire: An Enhanced Method for Quantifying Simulator Sickness. *The International Journal of Aviation Psychology*, 3(3), 203–220. https://doi.org/10.1207/s15327108ijap0303_3
- Kim, D., & Ko, Y. J. (2019). The impact of virtual reality (VR) technology on sport spectators' flow experience and satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 93, 346–356. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.040>
- Kim, K., Rosenthal, M. Z., Zielinski, D. J., & Brady, R. (2014). Effects of virtual environment platforms on emotional responses. *Computer Methods and Programs in Biomedicine*. <https://doi.org/10.1016/j.cmpb.2013.12.024>
- Kober, S. E., Kurzmann, J., & Neuper, C. (2012). Cortical correlate of spatial presence in 2D and 3D interactive virtual reality: An EEG study. *International Journal of Psychophysiology*, 83(3), 365–374. <https://doi.org/10.1016/j.ijpsycho.2011.12.003>
- Kulshreshth, A., Schild, J., & LaViola, J. J. (2012). Evaluating user performance in 3D stereo and motion enabled video games. *Foundations of Digital Games 2012, FDG 2012 - Conference Program*. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282350>
- Laha, B., Sensharma, K., Schiffbauer, J. D., & Bowman, D. A. (2012). Effects of immersion on visual analysis of volume data. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2012.42>
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9-6>
- Lessiter, J., Freeman, J., Keogh, E., & Davidoff, J. (2001). A cross-media presence questionnaire: The ITC-sense of presence inventory. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 10(3), 282–297. <https://doi.org/10.1162/105474601300343612>
- Li, H., & Giudice, N. A. (2013). The effects of immersion and body-based rotation on learning multi-level indoor virtual environments. *Proceedings of the 5th ACM SIGSPATIAL International Workshop on Indoor Spatial Awareness, ISA 2013*. <https://doi.org/10.1145/2533810.2533811>
- Litwiller, T., & LaViola, J. J. (2011). Evaluating the benefits of 3d stereo in modern video games. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979286>

- Lugrin, J.-L., Cavazza, M., Charles, F., Le Renard, M., Freeman, J., & Lessiter, J. (2013). Immersive FPS games. *Proceedings of the 2013 ACM International Workshop on Immersive Media Experiences - ImmersiveMe '13*, 7–12. <https://doi.org/10.1145/2512142.2512146>
- Mania, K., & Chalmers, A. (2001). The effects of levels of immersion on memory and presence in virtual environments: A reality centered approach. *Cyberpsychology and Behavior*. <https://doi.org/10.1089/109493101300117938>
- Mania, K., & Chalmers, A. (2002). The Effects of Levels of Immersion on Memory and Presence in Virtual Environments: A Reality Centered Approach. *CyberPsychology & Behavior*, 4(2), 247–264. <https://doi.org/10.1089/109493101300117938>
- Martel, E., Su, F., Gerroir, J., Hassan, A., Girouard, A., & Muldner, K. (2015). Diving Head-First into Virtual Reality—Evaluating HMD Control Schemes for VR Games. *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG 2015*. Retrieved from https://pdfs.semanticscholar.org/2c7d/b9069822f2599cdb466d51f17b28fd2baad6.pdf?_ga=2.187769836.550852407.1589226699-1224180204.1587306111
- McMahan, R. P., Bowman, D. A., Zielinski, D. J., & Brady, R. B. (2012). Evaluating display fidelity and interaction fidelity in a virtual reality game. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2012.43>
- Mizell, D. W., Jones, S. P., Slater, M., & Spanlang, B. (2002). Comparing immersive virtual reality with other display modes for visualizing complex 3D geometry. In *University College London, ...*
- Monteiro, D., Liang, H. N., Xu, W., Brucker, M., Nanjappan, V., & Yue, Y. (2018). Evaluating enjoyment, presence, and emulator sickness in VR games based on first- and third-person viewing perspectives. *Computer Animation and Virtual Worlds*. <https://doi.org/10.1002/cav.1830>
- Moroney, W. F., Biers, D. W., Eggemeier, F. T., & Mitchell, J. A. (2003). *A comparison of two scoring procedures with the NASA task load index in a simulated flight task*. <https://doi.org/10.1109/naecon.1992.220513>
- Pallavicini, F., Ferrari, A., Zini, A., Garcea, G., Zancacchi, A., Barone, G., & Mantovani, F. (2018). What distinguishes a traditional gaming experience from one in virtual reality? An exploratory study. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60639-2_23
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Minissi, M. E. (2019). Gaming in Virtual Reality: What Changes in Terms of Usability, Emotional Response and Sense of Presence Compared to Non-Immersive Video Games? *Simulation & Gaming*, 50(2), 136–159. <https://doi.org/10.1177/1046878119831420>
- Patrick, E., Cosgrove, D., Slavkovic, A., Rode, J. A., Verratti, T., & Chiselko, G. (2000). Using a large projection screen as an alternative to head-mounted displays for virtual environments. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/332040.332479>
- Pausch, R., Proffitt, D., & Williams, G. (1997). Quantifying immersion in virtual reality. *Proceedings of the 24th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, SIGGRAPH 1997*. <https://doi.org/10.1145/258734.258744>

- Pestaluky, A., Kane, B., & Fetter, B. (2015). *Keep Talking and Nobody Explodes*. Retrieved from <https://www.keeptalkinggame.com/>
- Phan, M. H., Keebler, J. R., & Chaparro, B. S. (2016). The Development and Validation of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS). *Human Factors*. <https://doi.org/10.1177/0018720816669646>
- Qi, W., Taylor, R. M., Healey, C. G., & Martens, J. B. (2006). A comparison of immersive HMD, fish tank VR and fish tank with haptics displays for volume visualization. *Proceedings - APGV 2006: Symposium on Applied Perception in Graphics and Visualization*. <https://doi.org/10.1145/1140491.1140502>
- Ragan, E. D., Kopper, R., Schuchardt, P., & Bowman, D. A. (2013). Studying the effects of stereo, head tracking, and field of regard on a small-scale spatial judgment task. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2012.163>
- Riddle, K. (2010). Remembering Past Media Use: Toward the Development of a Lifetime Television Exposure Scale. *Communication Methods and Measures*, 4(3), 241–255. <https://doi.org/10.1080/19312458.2010.505500>
- Roettl, J., & Terlutter, R. (2018). The same video game in 2D, 3D or virtual reality – How does technology impact game evaluation and brand placements? *PLoS ONE*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0200724>
- Ruddle, R. A., Payne, S. J., & Jones, D. M. (1999). Navigating large-scale virtual environments: What differences occur between helmet-mounted and desk-top displays? *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. <https://doi.org/10.1162/105474699566143>
- Ruddle, R. A., & Péruch, P. (2004). Effects of proprioceptive feedback and environmental characteristics on spatial learning in virtual environments. *International Journal of Human Computer Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2003.10.001>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). Quantifying the User Experience. In *Quantifying the User Experience*. <https://doi.org/10.1016/C2010-0-65192-3>
- Schild, J., LaViola, J. J., & Masuch, M. (2012). Understanding user experience in stereoscopic 3D games. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/2207676.2207690>
- Shelstad, W. J., Smith, D. C., & Chaparro, B. S. (2017). Gaming on the rift: How virtual reality affects game user satisfaction. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*. <https://doi.org/10.1177/1541931213602001>
- Slater, M., Linakis, V., Usoh, M., & Kooper, R. (1995). Immersion, Presence, and Performance in Virtual Environments: An Experiment with Tri-Dimensional Chess. *Virtual Reality*. <https://doi.org/10.1.1.34.6594>

- Slobounov, S. M., Ray, W., Johnson, B., Slobounov, E., & Newell, K. M. (2015). Modulation of cortical activity in 2D versus 3D virtual reality environments: An EEG study. *International Journal of Psychophysiology*. <https://doi.org/10.1016/j.ijpsycho.2014.11.003>
- Sousa Santos, B., Dias, P., Pimentel, A., Baggerman, J. W., Ferreira, C., Silva, S., & Madeira, J. (2009). Head-mounted display versus desktop for 3D navigation in virtual reality: A user study. *Multimedia Tools and Applications*. <https://doi.org/10.1007/s11042-008-0223-2>
- Swindells, C., Po, B. A., Hajshirmohammadi, I., Corrie, B., Dill, J. C., Fisher, B. D., & Booth, K. S. (2004). Comparing CAVE, wall, and desktop displays for navigation and wayfinding in complex 3D models. *Proceedings of Computer Graphics International Conference, CGI*. <https://doi.org/10.1109/CGI.2004.1309243>
- Tan, C. T., Leong, T. W., Shen, S., Dubravs, C., & Si, C. (2015). Exploring gameplay experiences on the oculus rift. *CHI PLAY 2015 - Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. <https://doi.org/10.1145/2793107.2793117>
- Usoh, M., Catena, E., Arman, S., & Slater, M. (2000). Using presence questionnaires in reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. <https://doi.org/10.1162/105474600566989>
- Ventura, S., Brivio, E., Riva, G., & Baños, R. M. (2019). Immersive Versus Non-immersive Experience: Exploring the Feasibility of Memory Assessment Through 360° Technology. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02509>
- Vorderer, P., Wirth, W., Gouveia, F. R., Biocca, F., Saari, T., Jäncke, F., ... Jäncke, P. (2004). *MEC Spatial Presence Questionnaire (MECSPQ): Short Documentation and Instructions for Application*. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Feliz_Gouveia/publication/318531435_MEC_spatial_presence_questionnaire_MEC-SPQ_Short_documentation_and_instructions_for_application/links/598041b5458515687b4fa65d/MEC-spatial-presence-questionnaire-MEC-SPQ-Short-docume
- Waller, D., Hunt, E., & Knapp, D. (1998). The transfer of spatial knowledge in virtual environment training. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. <https://doi.org/10.1162/105474698565631>
- Weidner, F., Hoesch, A., Poeschl, S., & Broll, W. (2017). Comparing VR and non-VR driving simulations: An experimental user study. *Proceedings - IEEE Virtual Reality*. <https://doi.org/10.1109/VR.2017.7892286>
- Wilson, R., & Mayhorn, C. B. (2019). Examining the Role of Video in Sports Media Viewing. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*. <https://doi.org/10.1177/1071181319631424>
- Winn, W., Windschitl, M., Fruland, R., & Lee, Y. (2002). When Does Immersion in a virtual Environment Help Students Construct Understanding? *ICLS 2002*.
- Wirth, W., Vorderer, P., Hartmann, T., Klimmt, C., & Schramm, H. (2003). Constructing Presence : Towards a two-level model of the formation of Spatial Presence experiences. In *Communication* (Vol. 2003). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/318531733_Constructing_Presence_Towards_a_two-level_model_of_the_formation_of_Spatial_Presence

- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.
<https://doi.org/10.1162/105474698565686>
- Yildirim, Ç., Bostan, B., & Berkman, M. İ. (2019). Impact of different immersive techniques on the perceived sense of presence measured via subjective scales. *Entertainment Computing*.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100308>
- Yildirim, C., Carroll, M., Hufnal, D., Johnson, T., & Pericles, S. (2018). Video Game User Experience: To VR, or Not to VR? *2018 IEEE Games, Entertainment, Media Conference (GEM)*, 1–9.
<https://doi.org/10.1109/GEM.2018.8516542>
- Zanbaka, C. A., Lok, B. C., Babu, S. V., Ulinski, A. C., & Hodges, L. F. (2005). Comparison of path visualizations and cognitive measures relative to travel technique in a virtual environment. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 11(6), 694–705.
<https://doi.org/10.1109/TVCG.2005.92>

ABA

Akademik Biliřim Arařtırmaları Derneęi

Suadiye Mah. Kazım Özalp Sok. No:15 Kat:2

řařkınbakkal Kadıköy/İSTANBUL

Tel: 0216 355 56 19 • Fax: 0216 368 43 30

www.abilar.org