



**İSTANBUL AYDIN UNIVERSITY
INTERNATIONAL JOURNAL OF MEDIA, CULTURE AND LITERATURE**

Volume 10 Issue 2 - December 2024

GENEL DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014
CİLT 10 SAYI 2 DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/2024.1002

ISTANBUL AYDIN UNIVERSITY

INTERNATIONAL JOURNAL OF MEDIA, CULTURE AND LITERATURE

ISSN : 2149-5475 / E-ISSN 2667-8403

Proprietor

Mustafa AYDIN, Prof. Dr. (Istanbul Aydın University)

Editor-in-Chief

Zeynep AKYAR (Istanbul Aydın University)

Editors

Asst. Prof. Dr. Jale COŞKUN

Assistant Editor

R. A. Büşra KAYA

Language

English

Publication Period

Published twice a year
June and December

Administrative Coordinator

Asst. Prof. Dr. Burak SÖNMEZER

Turkish Redaction

R. A. Büşra KAYA

English Redaction

R. A. Büşra KAYA

Graphic Design

Başak GÜNDÜZ

Correspondence Address

Beşyol Mah, İnönü Cd, No 38 Sefaköy,
34295 Küçükçekmece/İstanbul

Tel: 0212 4441428 - Fax: 0212 425 57 97

Web: <https://ijmcl.aydin.edu.tr/tr/editorler-kurulu/>

E-mail: ijmcl@aydin.edu.tr

Printed by

Levent Baskı Merkezi - **Sertifika No:** 35983

Adres: Emniyetevler Mahallesi Yeniçeri Sokak No:6/A
4. Levent / İstanbul, Türkiye

Tel: 0212 270 80 70

E-mail: info@leventbaskimerkezi.com

Editorial Board

Prof. Dr. Aysel ERGÜL KESKİN

Prof. Dr. Veysel KILIÇ

Prof. Dr. Türkay BULUT

Prof. Dr. Mine YAZICI

Prof. Dr. Alev BULUT

Prof. Dr. Aymil DOĞAN

Prof. Dr. Ayşe Fitnat ECE

Assoc. Dr. Nur Emine KOÇ

Asst. Prof. Dr. Jale COŞKUN

Asst. Prof. Dr. Ilkin BAŞAR

Asst. Prof. Dr. Esmâ TEZCAN

Advisory Board

Prof. Dr. Aysel ERGÜL KESKİN, Istanbul Aydın University

Prof. Dr. Veysel KILIÇ, Istanbul Aydın University

Prof. Dr. Türkay BULUT, Istanbul Aydın University

Prof. Dr. Saeed MEHPOUR, Istanbul Aydın University

Prof. Dr. Giampaolo BELLINGERI, Ca' Foscari University of Venice

Prof. Dr. Türkan OLCAY, Istanbul University

Prof. Dr. Mine YAZICI, Istanbul University

Prof. Dr. Birsen TÛTÜNİŞ, Kültür University

Prof. Dr. Cemal DEMİRCİÖĞLU, Okan University

Prof. Dr. Apollinaria AVRUTINA, St. Petersburg University
Prof. Dr. Loui Ali KHALIL, QATAR University
Prof. Dr. Zemfira Ishakova, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Assoc. Prof. Dr. Rosaria Rossella PUGLIESE, Università della Calabria
Asst. Prof. Dr. Jale COŞKUN, Istanbul Aydın University
Asst. Prof. Dr. Ilkin BAŞAR, Istanbul Aydın University
Asst. Prof. Dr. Öz ÖKTEM, Istanbul Aydın University
Asst. Prof. Dr. Esmâ TEZCAN, Istanbul Aydın University
Asst. Prof. Dr. Eyass ALRASHED, Istanbul Aydın University
Asst. Prof. Dr. Şafak NEDİCEYUVA, İnönü University
Asst. Prof. Dr. Elizabeth A. Pallitto, Rutgers University
Asst. Prof. Dr. Ahmad OMAR, Istanbul University

Contents

Research Article

Representation of Violence in Alice Walker's *The Color Purple* and Toni Morrison's *The Bluest Eye* in Line with the New Historicism

Dilek ARSLAN91

Female Characters in Ye Guangqin's *Unfettered Wharf*

Aiqing WANG113

Representations of The Muslim Woman on The Renaissance English Stage

Öz ÖKTEM133

Halkla İlişkilerde Topluluk İnşası: Dijital Platformlarda Sanal Cemaat Oluşturma Stratejileri

Özgenur Reyhan GÜLER145

Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Overwatch Örneği

Mine DEMİRTAŞ & N. Kaan DEMİRTAŞ171

DOI Numbers

Genel DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014

IJMCL December 2024 Volume **10** Issue **2** DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/2024.1002

Representation of Violence in Alice Walker's The Color Purple and Toni Morrison's The Bluest Eye in Line with the New Historicism

Dilek ARSLAN

10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v010i2001

Female Characters in Ye Guangqin's Unfettered Wharf

Aiqing WANG

10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v010i2002

Representations of The Muslim Woman on The Renaissance English Stage

Öz ÖKTEM

10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v010i2003

Halkla İlişkilerde Topluluk İnşası: Dijital Platformlarda Sanal Cemaat Oluşturma Stratejileri

Özgenur Reyhan GÜLER

10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v010i2004

Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Overwatch Örneği

Mine DEMİRTAŞ & N. Kaan DEMİRTAŞ

10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v010i2005

From The Editor

We're delighted to present to you Volume 10, Issue 2 of The International Journal of Media, Culture, and Literature (IJMCL).

IJMCL, published biannually (two volumes per year, June and December) by the School of Foreign Languages at Istanbul Aydın University, Istanbul, Turkey, is an international scholarly journal in Turkish, English, Arabic, Russian, Spanish and devoted in its entirety, media, culture, literature, language, and translation.

The International Journal of Media, Culture and Literature is committed to the principles of objective scholarship and critical analysis. Submissions and solicited articles are evaluated by international peer referees through a blind review process.

IJMCL publishes articles on Turkish, English, Arabic, Russian, Spanish language and linguistics, as well as on general and comparative literary studies including aspects of cultural and literary theory and translation studies. IJMCL also aims to create a critical, discursive space for the promotion and exploration of media, culture and their relations with literature.

We want to express our gratitude to everyone involved in bringing this issue to fruition, especially our authors and reviewers who provided invaluable contributions during the evaluation process. We hope the articles in this issue prove to be informative and enriching for our readers.

Asst. Prof. Dr. Jale COŞKUN

Representation Of Violence In Alice Walker’s The Color Purple And Toni Morrison’s The Bluest Eye In Line With The New Historicism

Dilek ARSLAN¹

ABSTRACT

Violence might be seen frequently among African Americans. In fact, violence among Afro-Americans dates back to old slavery times, and it is associated directly with racism, as well. Moreover, during the Jim Crow Era, Afro-Americans experienced unbearable inequalities and discrimination. During their fight against discrimination, they had a lot number of casualties in the American Civil War and the Civil Rights Movement. In particular, being women in the Afro-American community was double jeopardy, as they were both women and black. Consequently, gender-based violence is apparent in *The Bluest Eye* and *The Color Purple*, as well. Women characters are severely exposed to violence in these books. In this group, the violence is seen as a common problem; people encounter several challenges and try to survive. Violence is common in both novels; however, the course of events affects the characters differently. The protagonist of *The Bluest Eye*, Pecola, as a child can only pray to God for the solution to the violence around her, cannot fight against violence, and goes mad at the end; on the other hand, the protagonist of *The Color Purple*, Celie, struggles against violence, becomes strong, and escapes from violence in the end. Alice Walker’s concept of womanism’s reflection can be seen at the end of *The Color Purple* in terms of the women’s emancipation. As a matter of fact, with the intention of demonstrating the violence problems more effectively in *The Bluest Eye* and *The Color Purple*, the novels are investigated in their social, cultural, historical, or political context within the framework of the new historicism movement. Accordingly, in this study, the purpose is to investigate the gender-based representation of the physical, psychological, and sexual violence in Toni Morrison’s *The Bluest Eye* and in Alice Walker’s *The Color Purple* consistent with the new historicism.

Keywords: *Violence, The Bluest Eye, The Color Purple, New Historicism, Alice Walker, Toni Morrison.*

¹Ministry of National Education, dilekarsln@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-1823-4185>
 Research Article - Submit Date: 09.06.2024, Acceptance Date: 11.07.2024
 DOI:10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_y09i2001

Yeni Tarihselcilik Doğrultusunda Toni Morrison'un En Mavi Göz ve Alice Walker'ın Renklerden Moru Romanlarında Şiddetin Tasviri

ÖZET

Afrikan Amerikalılarda şiddet yaygın olarak gözlemlenebilmektedir. Hatta öyle ki, Afro-Amerikalılarda şiddet, doğrudan ırkçılıkla da bağlantılı olarak, eski kölelik zamanlarına dayanmaktadır. Daha da fazlası, Afrikan Amerikalılar Jim Crow döneminde, dayanılmaz eşitsizlik ve ayrımcılığa maruz kaldılar. Ayrımcılığa karşı mücadeleleri süresince Amerikan İç Savaşında ve Sivil Haklar Hareketinde çok sayıda ölü ve yaralı verdiler. Özellikle, Afro-Amerikan toplumunda kadın olmak, hem kadın oldukları hem de siyah oldukları için çifte tehlike yaratan bir durumdu. Dolayısıyla, toplumsal cinsiyete dayalı şiddet, *En Mavi Göz* ve *Renklerden Moru* romanlarında da tüm çıplaklığıyla gözlemlenebilmektedir. Bu kitaplarda kadınlar ciddi bir şekilde şiddete maruz kalmaktadır. Bu toplumlarda şiddet sıradan görülmektedir, insanlar pek çok zorlukla karşılaşmaktadırlar ve hayatta kalmaya çalışmaktadırlar. Şiddet her iki romanda da ortaktır ama olayların gidişatı buna rağmen karakterleri farklı şekillerde etkilemektedir. *En Mavi Göz* romanının ana karakteri Pecola bir çocuk olarak etrafındaki şiddetin çözümü için yalnızca Tanrı'ya yalvarabilir, şiddetle baş edemez ve sonunda aklını kaybeder, diğer yandan *Renklerden Moru* romanının ana karakteri Celie şiddete karşı savaşır, güçlenir ve sonunda şiddetten kurtulur. *Renklerden Moru* romanının sonundaki kadınların özgürleşmesi hususunda Alice Walker'ın Kadıncılık kavramının etkili olduğu görülmektedir. Neticede, *En Mavi Göz* ve *Renklerden Moru* romanlarında incelenen şiddet sorunlarını sosyal, kültürel, tarihsel, ya da siyasi bağlamında daha iyi aktarabilmek adına romanlar yeni tarihselcilik akımı kapsamında incelenmiştir. Dolayısıyla, bu çalışmadaki amaç yeni tarihselcilik doğrultusunda Toni Morrison'un *En Mavi Göz* ve Alice Walker'ın *Renklerden Moru* romanlarında görülen toplumsal cinsiyete dayalı fiziksel, psikolojik ve cinsel şiddet tasvirlerini incelemektir.

Anahtar Kelimeler: *Şiddet, En Mavi Göz, Renklerden Moru, Yeni Tarihselcilik, Alice Walker, Toni Morrison.*

INTRODUCTION

The violence that the African Americans experience dates back to the colonial period and slavery times between 14th and 19th centuries (Paul, 2012, p. 1). Slavery is a kind of dark side of the United States of America. Moreover, African Americans experienced inhumane violence because of the slavery in the history of the USA. Even, it was hard to consider the African American slaves as human beings as they were treated, bought, sold, and seen as belongings. Furthermore, they were voiceless. That is to say, they experienced all kinds of age long violence before and even after the abolition of slavery. Indeed, they were wounded and killed unrightfully during their fight against slavery, racism, and inequality.

In the USA at the beginning of the 1800s, the northern states and some middle states were against slavery and emancipated them; on the other hand, southern states were supporting slavery as they needed slave power in their farms. Hence, America underwent a Civil War as the South and North states could not come to an agreement in terms of slavery. The Civil War ended with the abolition of slavery. Nonetheless, the Jim Crow Era was a time of separation between the whites and blacks. As Tolnay, Beck, and Sass (2018) emphasized, they were “not slave, not free” (p. 13). Yet, although they were not slaves any longer, they were still working as slaves without equal rights. To be more precise, they were not equal in society and all parts and institutions of the country were separated for whites and blacks. Correspondingly, after lots of exceeding mistreatments, they were so much humiliated and degraded that revolts prompted in the process of time. Accordingly, during the Civil Rights Movement, many people fought for the elimination of the discrimination between the blacks and whites. Furthermore, lots of African Americans were punished, lynched, exposed to all kinds of violence, and even died because of the persecutions. As a consequence, they sacrificed too much for equal rights. Despite the fact that they even laid down their lives for this purpose, the status of African Americans have progressed too much since slavery times.

Nonetheless, most people have been the victims of violence among Afro-Americans. In this sense, the effects of an underdeveloped group are seen through the novels in Toni Morrison’s *The Bluest Eye* and Alice Walker’s *The Color Purple*. When assessed in line with the New Historicism, the physical, psychological, and sexual violence, which is a common characteristic of underdeveloped groups, explicitly prevails in these novels. Furthermore, African American females are twice disadvantageous as they are not only women but also black. Consequently, they feel the double jeopardy because of their gender and skin color. Thus, physical, psychological, and sexual violence is especially seen among females in *The Bluest Eye* and in *The Color Purple*. Still, there is a difference in terms of the course of events. Violence is seen as normal in the community of *The Bluest Eye* from the beginning of the novel to the end. On the other hand, in *The Color Purple*, there is a violent atmosphere at the beginning; however, through the conclusion part of the novel, the women characters back each other, become stronger, and fight against violence as the time passes. In this regard, it is important to underline that Alice Walker’s concept of womanism is reflected in *The Color Purple*’s ending.

All in all, for a reader or a critic to interpret and analyze a literary text better, it is necessary to understand the author’s life, historical background of the community, and the cultural context, in which the literary work was produced. Hence, the new historicism movement is applied in this study. According to the new historicism, to interpret a literary text more clearly, the reader needs to consider the author’s life, historical background of the society, time, as well as, the cultural, political, social context, and power relations in which the literary text was produced.

Hence, it can be seen that reading only the text is not enough to understand it; rather, it is necessary to see it in its context.

In light of the statements above, in this study, the purpose is to scrutinize the gender-based representation of the physical, psychological, and sexual violence in Toni Morrison's *The Bluest Eye* and Alice Walker's *The Color Purple* in accordance with the new historicism.

VIOLENCE IN *THE BLUEST EYE*

Physical Violence in *The Bluest Eye*

Toni Morrison's *The Bluest Eye* is a novel which includes lots of violence problems. Likewise, Hayes (2015) expresses that *The Bluest Eye* contains sexual encounters, periods, pedophilia, racism, biases, rape, and incest (p. 1). Especially the female characters in the story experience violent events.

The beginning of the novel reveals that Pecola's father, Cholly, has burned their house, hit Paulina's head, and as a result of this, they are homeless. It is seen that Cholly performs physical violence against Paulina by hitting her. Even Claudia describes Cholly as "an old dog, a snake, and a ratty nigger" (Morrison, 1970, p. 18). It can be deduced from Morrison's words that Cholly's wilderness is unbelievable and inexpressible. As a result of his inhumane and violent behavior, the family is separated, left in insecurity and poverty. Hence, Pecola and Paulina experience physical violence.

Also, Junior targets Pecola as a black girl. He tricks her by saying she can play with little kittens if she comes to Junior's home. Pecola believes in him and goes with him. When she enters the house, she is stunned by the beauty of the home. However, Pecola is shocked with a hit in the face immediately. "He threw a big black cat right in her face. She sucked in her breath in fear and surprise and felt fur in her mouth. The cat clawed her face and chest in an effort to right itself, and then leaped nimbly to the floor. Junior was laughing and running" (Morrison, 1970, p. 89). Junior throws the cat at her and gets pleasure with his cruel behavior; Pecola is afraid of the cat and Junior. Hence, Pecola cries and wants to escape. However, Junior locks Pecola into the house and does not let her go. Pecola feels deep pain because of Junior's severe violence.

Another instance of physical violence can be seen when Mr. Henry touches Frieda's breasts. Afterwards, when confused girls go to Pecola to talk about the event, Pecola causes the pan to fall down mistakenly; however, Mrs. Breedlove gets angry and hits Pecola for this. "Mrs. Breedlove yanked her up by the arm, slapped her again" (Morrison, 1970, p. 109). Mrs. Breedlove applies physical violence to Pecola. On one side, Mrs. Breedlove behaves kindly toward the master's white little girl; on the other side, she hits and gets angry at her own daughter. Mrs. Breedlove sees the white little girl as more valuable than her own daughter, Pecola.

When Pecola is pregnant because of the rape by her father, people gossip about the family members. “Well, it probably won’t live. They say the way her mama beat her she lucky to be alive herself” (Morrison, 1970, p. 189). They comment on the baby and Pecola with such kind of words. It is learned that Pecola is beaten by her mother because of the rape and the pregnancy. Pecola is indeed the victim; however, she is the one that her mother punishes by hitting. After Pecola lives sexual violence due to her father, Pecola experiences physical violence because of both her father and mother. In spite of the fact that it is an unwanted baby and Pecola is the victim, Miss Johnson wishes the baby to die while talking. “She be lucky if it don’t live. Bound to be the ugliest thing walking” (Morrison, 1970, p. 189). Pecola is innocent; moreover, the baby is utterly devoid of any reality. They do not deserve to be beaten or die, in contrast to the comments of the people in the community. In spite of her innocence, Pecola encounters severe physical violence undeservedly.

Psychological Violence in *The Bluest Eye*

Toni Morrison’s *The Bluest Eye* includes lots of psychological violence. Especially the female characters experience psychological violence.

First of all, Claudia experiences psychological violence in the novel. At the very beginning of the novel, there is a matter of illness. Claudia becomes ill after collecting coal. However, as Preetha and Balachandran (2020) express, when Claudia becomes ill, Mrs. Macteer does not assist her much in recovering but instead grumbles about the hardship she was making (p. 51). All in all, as a child, Claudia collects coal for her home and becomes ill. Her mother gets angry at Claudia for becoming ill and letting the illness hold in to her body. Claudia feels sorry for the fact that no one asks how she feels. Mrs. Macteer ignores Claudia’s psychology. Claudia tells her feeling by considering, “My mother’s anger humiliates me” (Morrison, 1970, p. 11). Still, she feels humiliated and sad. Also, Pecola experiences psychological violence as she witnesses her parents’ quarrels and physical fights all the time. As an example, Morrison (1970) writes “Cholly picked her up and knocked her down with the back of his hand... He put his foot in her chest... Dropping to his knee, he struck her several times in the face” (p. 44)! Pecola and her brother Sammy continually witness these kinds of violent atmosphere at home. After the fights, Sammy sometimes disappears; on the other hand, Pecola feels a deep loneliness. Pecola feels vulnerable and sad. Pecola feels such deep sadness that she wants to disappear. Pecola prays to God by saying, “Please make me disappear” (Morrison, 1970, p. 45). It is clearly seen that Pecola does not want to see them anymore. She is so tired of their fights that she wishes to be absent in the house. In addition, Preetha and Balachandran (2020) explain that Pecola has lacked love throughout her life (p. 50). In contrast to her brother, Pecola cannot escape, and she has to suffer the unhappy, violent days. Pecola cannot escape as a female and has to bear the tragic family life constantly.

Moreover, Pecola experiences a humiliating scene with a white old storekeeper, Mr. Yacobowsky. Pecola wants to buy candy. Mr. Yacobowsky feels uncomfortable with Pecola's presence in the store; he does not look at her, and hesitates touching her hand while getting the pennies. Moreover, Hassan Khan and Rahman (2014) express that the shopkeeper's gaze and behavior cause Pecola to feel bad about her color, appearance, and even presence (p. 26). Mr. Yacobowsky does not know Pecola. Therefore, Pecola considers, "The distaste must be for her, her blackness" (Morrison, 1970, p. 49). Here, it is apparent that they do not know each other; for this reason, there is not any other reason for the white man to avoid Pecola. His avoidance of looking, talking, and touching is connected to her blackness. Pecola feels humiliation, anger, and disgust in the eyes of whites. Pecola is ashamed of her blackness, which is beyond her consent.

Also, Frieda, Claudia, and Pecola witness Mrs. Breedlove's working conditions. Mrs. Breedlove works for a white family house and takes care of a white little girl. Nevertheless, as Miniotaite (2017) explains, Pauline disregards Pecola and her own family, choosing to devote all of her attention to maintaining peace within the white master's house and caring for the white kid rather than her own (p. 54). It can be easily understood that Mrs. Breedlove enjoys being at the White's house. Also, Frieda, Claudia, and Pecola see that the little white girl calls Mrs. Breedlove Polly. Claudia expresses her feelings as "The familiar violence rose in me. Her calling Mrs. Breedlove Polly, when even Pecola called her mother Mrs. Breedlove" (Morrison, 1970, p. 108). The girls are stressed when they see the little white girl. Moreover, Mrs. Breedlove has a nickname there. Therefore, Frieda, Claudia, and Pecola are jealous and sad. As a matter of fact, as Moses (1999) states, Paulina does not accept Pecola but the white master's yellow-haired girl (p. 627). As her daughter Pecola calls her Mrs. Breedlove, but the little white Fischer girl nicknames her Polly. In other words, the white girl and Polly have a sincere relationship that Pecola and Mrs. Breedlove do not have as a mother and daughter. There is a remarkable distance between Pecola and her mother. When a pan falls to the ground, she gets angry at Pecola and hits her. As a matter of fact, Maxwell (2011) highlights that Pauline's misplaced anger against a repressive white civilization can be symbolized by the assault of her own black kid (p. 23). It can be seen that Mrs. Breedlove behaves adoringly toward the white girl, not toward her own daughter, Pecola. Pecola feels desertedness, loneliness, sadness, alienation, and psychological breakdown because of her mother's distanciation. Even when Paulina sees the baby girl, Pecola, she does not express her love, but she thinks that the baby is black and ugly. "I knowed she was ugly. Head full of pretty hair" (Morrison, 1970, p. 126). They have such an inherited ugliness and beauty standard that the white is beautiful; Paulina cannot love her own baby. Pauline is more interested in her baby's beauty than in its well-being; Pecola understands from her parents that she is unattractive, and she begins to despise herself as she recognizes her blackness (Preetha & Balachandran, 2020, p. 53).

When it comes to Pecola's rape matter, Pecola is left alone after she is raped by her father. Even her mother does not believe her, and she hits her. Furthermore,

Pecola does not tell her mother when Cholly rapes her for the second time. Pecola talks to her imaginary friend such as “She didn’t even believe me when I told her” (Morrison, 1970, p. 200). Indeed, it is seen that Pecola finds it unnecessary to tell her mother, as she does not believe her. She is so lonely that even her mother does not support her. Depressed and deserted, Pecola goes to Soaphead Church for blue eyes, considering blue eyes would be the solution for her problems. Pecola wishes for her eyes that “I want them blue” (Morrison, 1970, p. 174). For years, Pecola has lived under such a great psychological oppression that she is ugly, and therefore she experiences so much violence in life. Pecola feels discriminated against and humiliated by blacks. Therefore, Pecola believes that if she had blue eyes, she would not suffer any more.

Through the end of the novel, it is seen that there is an imaginary friend of Pecola. Pecola hallucinates an imaginary friend and talks to her. That is to say, as Edis (2019) notes, Pecola resorts to having a fictional buddy as a result of being neglected and ridiculed by her environment, friends, and even her family (p. 101). Indeed, Pecola does not talk to anybody but only with the imaginary friend in her own world. On the other hand, as Mohaisen (2019) asserts, what Pecola truly desires is indeed affection and a companion who can stay by her side (p. 526). It is seen that Pecola thinks she has blue eyes. She talks to her imaginary friend about her blue eyes. Furthermore, Pecola talks about the rape with her imaginary friend, as well. However, she cannot accept the reality even in her mind. She says, “He just tried, see? He didn’t do anything. You hear me” (Morrison, 1970, p. 174)? It can be seen that Pecola rejects the rape even while talking to the imaginary friend. As a child, she cannot accept the reality anymore. Consequently, Pecola escapes into an imaginary world. She has had a tragic life throughout her life.

Sexual Violence in *The Bluest Eye*

In the novel, the most vulnerable ones in the community, the girl children and the women, are exposed to sexual violence. They are so susceptible, as they are not only blacks but also women. *The Bluest Eye* by Toni Morrison contains severe sexual violence matters.

One sexual violence takes place when the boarder of the Macteer family touches Frieda on her breasts. Frieda is afraid of her, does not know how to behave, and cries. He cannot continue, as Frieda does not stay silent. Then, her father hears the scream, and Mr. Henry escapes. The event is considered sexual violence as it is against a child and without consent. As a little child, Frieda is afraid of the sexual enterprise, afraid, and stressed.

The most severe sexual violence takes place between Cholly and Pecola. Here, victimized Pecola has to suffer her father, Cholly. Furthermore, as Miner (1985) emphasizes, Pecola’s rape takes place in her own home, which adds to the sheer awfulness (p. 10). It is hard to name him father except for his being her biological father. Normally, when sexual abuse or rape occurs, the parents are the first

protectors and supporters of the victim; however, in the case of Pecola, there is no one to protect her as her own father is the rapist. As a father, he should be the protector of his daughter. Let alone saving her daughter from cruelty in their surroundings, Cholly rapes Pecola at home forcibly. It is sexual violence as it is incest.

When it comes to Pecola's mother's attitude after Pecola's rape, she does not believe Pecola. Morrison (1970) explains the scene such as "When the child regained consciousness, she was lying on the kitchen floor under a heavy quilt, trying to connect the pain between her legs with the face of her mother looming over her" (p. 163). At this point, when Pecola's father destroys the state of being a father, Pecola wishes to take shelter with her mother. However, her wish is in vain. Indeed, Pecola's mother even hits Pecola let alone supporting her. Moreover, she prefers not to tell her mother about the second rape even as she does not believe her. Pecola communicates with the imaginary friend such as "Why didn't you tell Mrs. Breedlove? I did tell her! I don't mean about the first time. I mean about the second time" (Morrison, 1970, p. 200). When she talks with the imaginary friend, it is understood that Pecola finds it unnecessary and useless to tell the rape to her mother. Her father ruins Pecola inhumanely; moreover, her mother does not believe her. Additionally, she beats Pecola. Her mother's attitude saddens Pecola, as well. Pecola is oppressed, ruined, and raped. Furthermore, at the end of the novel, it is learned that she becomes pregnant because of the rape. People gossip about the rape and say, "Cholly? Her daddy?" ... "Lord. Have mercy. That dirty nigger" (Morrison, 1970, p. 189). Everyone talks about the rape and pregnancy. It is clearly indicated that everyone wishes the baby to die, as it is from her father. Accordingly, there is another humiliating event in Cholly's past. There is a vulnerable girl, Darlene. Cholly experiences his first sexual interaction with her. However, during the experience, two white men force Cholly and Darlene to go on with the sexual intercourse. The white men force them in a humiliating way and say, "Get on wid it, nigger, get on wid it... An' make it good, nigger, make it good... Come on, coon. Faster. You ain't doing nothing for her" (Morrison 1970, p. 148). It is seen that Cholly and Darlene have to go on under the humiliating gaze of the two white men. In this situation, Darlene is a victim, as well. The whites humiliate Cholly and Darlene's blackness, as well. As a woman, she is indeed more vulnerable than Cholly. Moreover, after they have a sexual encounter, Cholly runs away for fear that Darlene is pregnant. Cholly does not take responsibility for his behavior. He treats Darlene as an object. All in all, the responsible ones from the humiliating experience are the white men; however, Cholly cannot express her loathe against the white men. Instead of this, he changes the direction of his hatred and he hates black Darlene.

VIOLENCE IN *THE COLOR PURPLE*

Physical Violence in *The Color Purple*

Alice Walker's *The Color Purple* contains a lot of physical violence. Especially the female characters encounter physical violence in the novel. The novel

presents the struggle, prejudice, rape, subjugation, oppression, and abuse that black women have to front as of the beginning of 1900. By the same token, Zeyneb and Ahmed (2022) explain that the novel explores the experiences of women who suffer from social exclusion due to two accusations: being black instead of white and being a female instead of a male, both of which are at the depths of the Afro-American social hierarchy (p. 119).

First of all, physical violence is too common in nearly half of the novel. At the beginning of the novel, Celie and Nettie experience physical violence from their father. Moreover, Celie's father's rapes contain physical violence, as well. As their intercourse is incest, Celie does not have any right to reject her father. The father forces Celie many times. He does not feel any guilt at any time and beats Celie easily without any consideration.

When it comes to Celie's marriage, physical violence against Celie continues when she marries, as well. On the first day of her marriage, she suffers violence at the man's house. "He pick up a rock and laid my head open. The blood run all down tween my breasts" (Walker, 1983, p. 21). Here, it is seen that the man's children do not want to see Celie. Hence, as Talif and Sedehi (2014) explain, this behavior illustrates that Celie, as a black girl, is not secure and comfortable in either her father's or her husband's home; Mr. is unconcerned about his son's behavior (p. 624). No one at home cares about Celie and they beat Celie. Notwithstanding the physical violence Celie experiences at the man's house, she goes on living as a servant there. Afterwards, one day Harpo asks the reason for his father's beatings, he simply answers, "Cause she my wife" (Walker, 1983, p. 30). It can be seen from Mr.'s words that he has the right to beat Celie only because of the fact that Celie is his wife. Mr. beats Celie all the time undeservedly and out of the blue. Celie is so hurt that she imagines herself wood. At this point, Proudfit (1991) expresses that Celie keeps her emotions to herself and behaves as if she were not feeling agony (p. 20). Celie cannot stand out against him, and she only stays and lives. Likewise, as Pratt (1989) explains, at the time of Albert's outbursts of severe bodily injury, Celie mentally shields herself by placing herself in an imaginary world (p. 48). Throughout the novel, the physical violence between Celie and Albert is mentioned by Celie in many cases.

As far as Harpo and Sofia's relationship is concerned, Harpo tries to resemble his father. In spite of this, Sofia does not obey Harpo and does whatever she wants. Harpo tries to dominate Sofia as his father does Celie; his wife, on the other hand, is far too powerful and independent to tolerate that condition (Shelton, 1985, p. 383). Still, Harpo takes Mr. and Celie as an example and attempts to beat Sofia. He wants this rule in his own life with Sofia. Sofia complains about his behaviors and explains to Celie, "He don't want a wife, he want a dog" (Walker, 1983, p. 67). In fact, Sofia bears Harpo's inappropriate beliefs and beatings. Since the beginning of their marriage, Harpo has tried to beat Sofia, oppress her, and tries to make her behave obedient thanks to his beatings.

Regarding Sofia, she is put into prison when she rejects to be the maid of the mayor's wife, Miss Millie. However, as a black woman, she has no right to refuse a white's suggestion and answer no (Thakur & Pathak, 2019, p. 149). A courageous woman like Sofia starts a life in prison. Celie tells Sofia's violent condition in the following sentences, "I don't know why she still alive. They crack her skull...They tear her nose loose on one side. They blind her in one eye. She swole from head to foot" (Walker, 1983, p. 87). They beat Sofia to death at the prison. In this regard, as Thakur and Pathak (2019) explain, Sofia experiences severe racism on account of her skin color (p. 148). The mayor elevates himself and considers that how can a black woman can respond to his wife. They oppress, lynch, and torture Sofia. Sofia lives in extremely harsh conditions and does not have the right to defend herself. Such a strong woman as Sofia turns into a puppet because of the white family.

Psychological Violence in *The Color Purple*

The women characters in Alice Walker's *The Color Purple* encounter numerous psychological violence problems. First of all, the novel begins with Celie's father's verbal threat. "You better not never tell nobody but God" (Walker, 1983, p. 11). The threat is accepted as psychological violence in itself. Celie's father threatens her not to reveal the rape to anybody. To be more precise, as N'Guessan (2015) clarifies, his threats are an attempt to have authority by the man over the woman (p. 73 - 75). He frightens Celie with her mother's health and tries to dominate her. Moreover, here, Celie's father is not only guilty, but he also oppresses Celie to force her to stay silent. Celie's father even uses the humiliating statements to her, such as "shut up" and "git used to it" (Walker, 1983, p. 11). It is seen that Celie is raped; moreover, she is silenced, threatened, and humiliated. Here, Celie is a teenage girl at the age of fourteen; she mentions not getting used to the event, and she cannot understand what is happening.

Besides, when Celie's mother dies, Celie writes to God, "My mama dead. She die screaming and cussing...She ast me bout the first one Whose it is? I say God's." (Walker, 1983, p. 12). Celie becomes pregnant due to the rapes; her mother asks her about the pregnancy and about the baby; however, Celie cannot tell her mother that her father raped her, and because of the rape, she is pregnant. Celie only mentions God as the father of the baby. This is such oppression that Celie cannot tell the truth to her mother even at her deathbed, and she dies with her anger. Celie's father takes the babies forcefully. Her father rapes Celie, and as if it were not enough, he takes the babies without any explanation to Celie. Furthermore, because of the rapes and the pregnancies, Celie cannot continue her education. Her father even says, "You too dumb to keep going to school" (Walker, 1983, p. 19). Hence, it can be seen that her father takes Celie from school and wants her to cook meals, wash the dishes, clean their house, and nurse the children at home. Her father sees Celie as a property. As he wants to hide her pregnancy, he takes her from school, and he accuses Celie of being silly.

One day, a man comes and tells his wife is dead, and he has four children. He behaves as if he needs a servant for his house. He is desperate after his wife's death in terms of the house and the children, and he needs someone for his house chores and the children. Celie's father does not accept to give Nettie and suggests Celie by sincerely saying, "I got to git rid of her" (Walker, 1983, p. 18). It can be understood from Celie's father's words that her father wants to throw Celie off the house and expresses his feelings sincerely. Furthermore, he tells the man that he even does not need to buy her clothes or food. He adds that she is ugly, isn't smart; however, she can work hard. Also, he gives a cow with Celie to lead the man to accept taking Celie. Her father's words and behaviors are humiliating for Celie. Instead of mentioning impressive words as a father, her father despises Celie, which is so humiliating.

When Celie is at the man's house, she does not have any right to say anything, as well. All in all, Celie feels invaluable. She only serves and takes care of the family. It is seen one more time that Mr. sees Celie as a chattel when the man's sisters suggest Celie buy some clothes. Kate wants Mr. to buy Celie clothes when she sees Celie's misery. Mr. is surprised by this suggestion. Mr. seems that he never considers Celie's needs. Mr. slants Celie, meaning "It need something" (Walker, 1983, p. 28)? Mr. behaves Celie as if she were nothing, and even Celie does not need food or clothes. Celie is seen as nothing in Mr.'s eyes.

In addition, Sofia experiences psychological violence when she comes to meet Harpo's family. However, Mr. humiliates Sofia and rejects the marriage. Nevertheless, Harpo brings Sofia after a few days. However, Sofia is seen as stubborn by everyone at the house. Harpo wants her to do whatever he wants her to do. Although Sofia behaves confidently and strongly, Harpo forces her to comply with his commands. Sofia is extremely resentful of Harpo's beating and his family's suggestions. Sofia is sad mostly because of the fact that she has to fight at her own home. Moreover, after some time, as Sofia rejects to be the maid for a white family and fights with the mayor and mayor's wife, she is put into prison undeservedly. She is disheartened and discouraged. Once she was a courageous and strong woman, she is now silenced and obedient. Sofia lives with the severe effects of racism. Such a courageous girl at the beginning of the novel becomes silenced and introverted.

Also, Shug Avery feels psychological violence when she becomes ill and no one wants to take her home, including her own family. Then, Mr. brings her home, and Celie has to take care of her. When Shug comes home, she calls Albert, and at that moment, Celie remembers that Mr.'s name is Albert. Celie thinks "Who Albert, I wonder. Then I remember Albert Mr. first name" (Walker, 1983, p. 51). Celie and Mr. have such a distance between them that Celie even does not call his name. She calls her Mr. for such a long time. Celie even forgets his name, as she has been calling him Mr. for years. In this respect, Christophe (1993), writer of the article, namely *The Color Purple: An Existential Novel*, states that Celie is like Mr.'s slave, a person who exists only due to the generosity of another entity,

and Celie is so completely subservient to Mr. that she is not able to mention his name until Celie obtains control of her life (p. 284).

Moreover, Shug and Albert love each other. However, Albert's father does not let them get married. Shug is dispraised by Albert's family. Hence, Shug is humiliated. She is seen as "trash" (Walker, 1983, p. 116) by Albert's family. In spite of the fact that Albert has wanted to marry Shug, he could not oppose his family and had to marry the girl to whom his family agreed. Shug feels the oppression of her own family, Albert's family, and the community as a singer. They do not want to accept Shug as she is.

Additionally, Shug discovers that Albert is keeping Nettie's letters secret from Celie. When Celie learns this fact, she cannot believe it. She has no feelings, enthusiasm, desire, or curiosity about anything; all of her emotions cease to exist as she feels deceived; she has suffered for many years and has remained faithful to Mr.; thus, she does not anticipate him keeping Nettie's letters secret given that he knows how valuable they are to Celie (Talif & Sedehi, 2014, p. 627). It can be understood that she cannot understand how Albert could do such cruelty while he knows that Nettie is the only one that Celie loves. Celie nearly loses her mind because of her anger. Despite the fact that Celie has not heard news from Nettie, she considers that she is dead, and she even mourns her death.

Afterwards, when Celie reads Nettie's hidden letters one by one, she learns the facts about their childhood, their mother, and their biological father, "My daddy lynch. My mama crazy. All my little half-brothers and sisters no kin to me. My children not my sister and brother. Pa not pa. You must be sleep" (Walker, 1983, p. 163). It can be deduced from her words that Celie feels so sad that she takes offense even at God. Celie has written everything to God for a long time since her father's rape. She finds no one to tell her sufferings to but God. Being a woman who has been separated from the people she feels affection - her two children were separated from her, her mother passed away, and her sister was compelled by terrible conditions to move out of the nation with a missionary organization in search of a brighter future - Celie's only option out of her plight is to write letters, which she primarily directs to God since she is alone, frightened, and desperate (Hamamsy, 2010, p. 154). However, after she reads the letters from Nettie and finds out the facts about her childhood, she no longer writes to God but to Nettie. As a consequence, as Hemmati (2021) explains, she blames the male God for all of her troubles and disinterest in her existence (p. 172). Celie becomes extremely sad because of her life and feels offended by God.

Afterwards, Sofia returns, and when everyone is sitting at the table, Shug mentions that she, Celie, and Squeak are leaving the house and going to Memphis. When Albert hears the news, he expresses his anger with sentences such as "You black, you pore, you ugly, you a woman" (Walker, 1983, p. 187). It can clearly be seen that Albert humiliates Celie with his words. Likewise, as Zeyneb and Ahmed (2022) underline, Albert uses minimizing remarks with negative features such as black

skin and an ugly appearance (p. 121). Above all, Albert trivializes Celie in view of her blackness and ugliness. In other words, as N'Guessan (2015) clarifies, Albert uses his words as a tool for creating pressure, dehumanizing, and undervaluing (p. 79-80). By the same token, as Christophe (1993) expresses, Albert considers that Celie is present just for her husband as a slave, not for herself; therefore, he cannot accept her leaving (p. 284). Indeed, Celie has become a servant to them since their marriage, and her husband despises her. In spite of the fact that Celie has been cooking, cleaning, and caring for the children since their marriage, Albert speaks ill of all Celie. Moreover, Albert tells that, as a woman, she cannot go on living herself. Albert wants to frighten her by saying that he would not give her any money; however, the women have such cooperation that Celie believes herself and stakes in Albert. Celie throws up to him that he hid Nettie's letters and that she had two children. Although Albert has difficulty in understanding Celie explains the reality and her anger against Albert. Celie cares for Albert no longer.

Sexual Violence in *The Color Purple*

Alice Walker's *The Color Purple* is twice violent as it contains incest and sexual violence against children. At the beginning of the novel, there can be seen an incest and rape. That is, as Proudfit (1991) states, Celie has been abused several times and became pregnant by the person who she thinks to be her real father (p. 17). As it can be seen, Celie's father rapes Celie. Celie is a fourteen-year-old teenager girl and she has not got an idea about sexual relations or pregnancy. Moreover, she experiences sexual force and intercourse because of the rape of her father. "Just say You gonna do what your mammy wouldn't." (Walker, 1983, p. 11). Celie's father abuses her, which will require a long time for her to recover. He uses Celie as a sexual object.

Moreover, Celie's stepfather even threatens her not to mention anything to anybody. Consequently, as Hamamsy (2010) highlights, having nobody to express feelings more than a sheet of writing that is not indeed replied to, frequently not sent, demonstrates Celie's mental state of misery (p. 162). Specifically, in her letters to God, Celie expresses this patriarchal abuse, injustice, cruelty, domination, and subjugation. the male-dominated structure is the most significant impediment to women's liberation. Accordingly, they cause a variety of harmful consequences for women because of the sexual violence.

Moreover, it is seen that Celie's father does not feel any guilt because of forcing her by saying, "You better shut up and git used to it" (Walker, 1983, p. 11). Still, Celie complains to God that she cannot understand the events and tells that she never gets used to her father's behaviors. Her expressions to God picture the misery that Celie is experiencing. That being the case, as Talif and Sedehi (2014) note, the frequent rapes has had such a shameful impact on Celie's mentality that she no longer considers herself to be a decent, pure, naive, and innocent girl (p. 623). Her expressions about the rape show that Celie is in a difficult situation, as she cannot express her trauma to anyone and also she cannot get accustomed to the continuous rapes of her father. Moreover, she cannot escape from her father.

When Celie marries, the sexual violence continues in her life, as well. This time the violence is applied by her husband. In other words, as Hemmati (2021) expresses, Celie is merely a body and an item for her husband, and therefore, her body is utilized as a medium of his passion and satisfaction (p. 173). As a matter of fact, on the first day of her marriage, the man's son hits Celie's head. However, the man that Celie married does not care about her bleeding. He tries to have sexual intercourse with Celie with her bandaged and bleeding head. The man only thinks about his own sexual desires and treats Celie as a sexual object. Therefore, their relationship resembles rape, as well; as it does not involve pleasure or consent.

Sexual violence is presented from time to time throughout the novel. In this respect, as Kara (2021) explains, for the purpose of causing black women perceive themselves as inferior, black men committed sexual assaults and raped them, as in the event between Celie and Albert (p. 2671). Likewise, Celie never enjoys Albert; however, she sacrifices herself sexually and considers the sexual interaction as her duty. One another sexual violence event can be seen through Celie's explanations to Shug "Most times I pretend I ain't there...Just do his business, get off, go to sleep...You make it sound like he going to the toilet on you. That what it feel like, I say" (Walker, 1983, p. 79). Celie tells Shug that Albert never asks for her feelings or consent. On the contrary, Celie says that he only penetrates and sleeps without talking to Celie. Moreover, she feels that he is making his toilet on her and doing nothing much, which is extremely humiliating for Celie. As one of the partners in sexual intercourse, her husband should ask or give importance to her feelings; nevertheless, he never cares for her. Celie's feelings or thoughts are not important for her husband. Therefore, Shug defines Celie as virgin.

As far as Sofia's condition is concerned, Harpo and Sofia marry. However, Sofia is bored with Harpo's insistence in terms of her obedience. Also she confides in Celie that "I don't like to go to bed with him no more, she say. Used to be when he touch me I'd go all out my head. Now when he touch me I just don't want to be bothered" (Walker, 1983, p. 68). Sofia no longer enjoys Harpo's touch. Nevertheless, Harpo is not aware of the condition and does not give importance to Sofia's feelings. Then, their relationship turns into a kind of rape, as Sofia does not have consent or pleasure. Sofia views sexual activity without affection to be rape in her connection with Harpo. Harpo is only obsessed with having sexual intercourse with Sofia and makes use of sex purely for bodily enjoyment or to control Sophia.

After some time, Celie learns Albert's sexual oppressions to Nettie from the first letter: "He got down from his horse and started to try to kiss me, and drag me back in the woods" (Walker, 1983, p. 68). Celie learns that he chased her, tried to catch and kiss her, and wants to rape her. Albert forces Nettie without her consent. Nonetheless, she escapes and does not let the rape happen, which was the reason behind her being quitted from their house. Put differently, as Jyotsna and Srinivasan (2020) clarify, Albert makes sexual approaches to Nettie, but she

rejects him; therefore, Albert compels Nettie to abandon Celie in order to ensure that he may continue to abuse her (p. 30). In other words, Nettie has to stay away from Celie because of Albert's rape attempt. She rejects Albert and lives in desperate longing for her sister Celie.

THE COLLAPSE OR THE EMANCIPATION OF WOMEN

Both Toni Morrison and Alice Walker deal with the problems of African Americans, violence, and the sufferings of black women because of racism, discrimination, humiliation, gender, rape, poverty, or abuse when their novels, *The Color Purple* and *The Bluest Eye*, are investigated in accordance with the new historicism. Although both of the authors handle the burdens of the female characters, the victimized female characters end up differently in *The Color Purple* and *The Bluest Eye*. After all, on one side, Toni Morrison's characters end up with destruction; on the other hand, Alice Walker's female characters conclude with victory.

All in all, Alice Walker's womanism affects the processes of the characters in *The Color Purple*. Hence, as Singh and Gupta (2010) state, Walker often highlights the significance of sisterhood in terms of the independence of black women (p. 218). Consequently, the women turn into strong and independent women with the help of each other by encouraging each other to resist the violence and earn their own lives. They support and help each other for their well-being. In spite of the fact that Celie is vulnerable and defenseless at the beginning of *The Color Purple*, she becomes independent at the end and lives a peaceful life.

In addition, Celie, the protagonist of the novel, experiences all kinds of violence. Her stepfather beats her all the time. Moreover, he rapes Celie several times. Celie is impregnated because of the rapes and gives birth twice. However, her stepfather takes the babies without any explanation and sells them. Celie bears the rapes and beatings of her stepfather. Furthermore, her stepfather forces Celie to marry a man to get rid of her.

Besides, Celie's violence suffering continues at her husband's house as soon as she arrives home. Albert's son hits Celie's head. Still, Albert has sexual interactions with Celie, ignoring her bandaged head. He behaves Celie not as a human but as an item. No one cares for her, and Celie does all the housework and cares for Albert's four children. In addition to Albert's violent behaviors, Celie is parted from her sister, Nettie, because of Albert. Celie feels so miserable and lonely when Nettie is away; her mother dies; her father forces her to marry Albert, and Albert never cares about Celie. As a result of the lack of the love feeling, when Celie is sad, Shug becomes present near Celie to back her up. Also, she supports Celie when she feels lonely, considering that her sister Nettie is dead. Celie, at first, is powerless to protest the cruelty of males; however, through the support of her female buddies, she ultimately comes to understand that she has the capacity to do whatever she wishes. It can also be deduced from Celie's life that Celie initially has no objections to anything at all, but with the support of other women,

she eventually discovers that her fate is in her own hands, and thus she has the ability to express discontent with the terrible life she is in (Zeyneb & Ahmed, 2022, p. 124). It can be seen that Celie succeeds in gaining independence at the end of the novel. She starts to live in tranquility with her family; she comes together with her children and Nettie. In contrast to the violence at the beginning of her life, she becomes happy at the end and writes, "Dear God. Dear stars, dear trees, dear sky, dear peoples. Dear Everything. Dear God," (Walker, 1983, p. 249). It can be seen that Celie finds reality and thanks God and everything at the end of the novel. Celie starts with God and returns to God at the end with quietness. At the end of the novel, Nettie, Samuel, Adam, and Olivia come. Moreover, Albert turns into an understanding man. Indeed, it can be concluded for Celie that after being abused and raped by her father, separated from her children, beaten, and tortured by her husband, Celie becomes a strong woman at the end of the novel. In the same way, as N'Guessan (2015) explains, Celie's quietness has given way to a speech, her fear has given way to confidence, and her invisibility has given way to visibility (p. 85).

Afterwards, when Celie decides to go to Memphis with Shug and Squeak, Albert tries to frighten Celie and humiliates her. However, Albert's sentences do not work, as Celie answers, "I'm pore, I'm black, I may be ugly and can't cook, a voice say to everything listening. But I'm here" (Walker, 1983, p. 187). So, it is seen that Celie recognizes herself as a woman with the freedom to live her own life; she fights for her rights because she no longer wants to be oppressed by Mr., Celie gathers up the power to end her lengthy, quiet, split, and repetitious statements into comprehensive, meaningful, and instructive remarks (Talif & Sedehi, 2014, p. 628). Celie turns into a decided woman with Shug's help and encouragement. She frees herself from Albert. Also, after Celie starts making pants as a job, she says that "I am so happy. I got love, I got work, I got money, friends and time. And you alive and be home soon. With our children" (Walker, 1983, p. 193). With this quotation, it can be seen that Celie becomes happy and content with her life. At this point, Celie transforms into a truly free woman. All in all, Celie liberates herself bodily, mentally, and financially. To be more precise, as Proudfit (1991) clarifies, female collaboration in time allows Celie, an unhappy survivor, a sufferer of mother or father loss, physical and mental abuse, incest, sexual assault, trauma, and husband abuse, to move forward to her slowed progress and go on processing that was prevented in childhood and early adulthood (p. 13). Moreover, Nettie comes together with Celie again at the end of the novel, which provides the novel a happy ending.

In addition, Sofia experiences all kinds of violence, as well. Sofia lives with constant oppression. Harpo tries to dominate Sofia all the time. Sofia has been strong and determined against Harpo, not to subordinate him. Still, Sofia experiences severe kinds of violence due to the white mayor's family. Her power and determination have to be oppressed in prison because of the injustices. As Sofia does not accept White's offer to be a maid and answers them, her life chances completely. They

put her in prison and torture her to death. Moreover, Sofia is obliged to be a servant to the white mayor's family. Such a strong woman as Sofia turns into a puppet because of the whites. Then, after prison time, she becomes voiceless some time. Still, the women back each other. Women's cooperation can be seen between Sofia and Squeak, as well. When Sophia is in jail, Squeak looks after her children, and in the same way, when Sofia returns home, she encourages Squeak's wish to move out and be a singer. In reality, as Shelton (1985) clarifies, all the women collaborate together, taking care of each other's youngsters whenever required and caring for or encouraging each other (p. 383). Also, Sofia starts working with Celie as a saleswoman at the end of the novel. She starts to be her own again at the end of the novel. All in all, Sofia has been a strong woman.

In contrast to the severe violence in many parts of the novel, the women characters gain independence at the end of *The Color Purple*. Walker illustrates how women ought to resist, oppose, fight, and stand up for their rights, regardless of how inhumane, irrational, terrible, challenging, daunting, and difficult the circumstances are. Supporting each other, being patient, and being dedicated are the key components for accomplishing objectives.

On the other hand, the conditions are different in *The Bluest Eye*. The characters cannot cope with the violence in the novel, and even the protagonist loses her mind because of the violence around her. The novel ends with the collapse of the women characters.

To begin with, as the protagonist of the novel, Pecola experiences all kinds of violence, not only because of her family but also due to the community. All in all, as Maxwell (2011) expresses, in a racist culture where all blacks are subjected to discrimination and appointed as other, the most vulnerable victims to the destructive consequences of such constant prejudice are frequently the colonial group's weakest individuals (p. 21). It is seen that Pecola is behaved cruelly because of her black skin by everyone. Similarly, as Biswal (2014) clarifies, Pecola is the sufferer of the most severe discrimination based on race, both as a black and as a female (p. 99). Her mother Paulina and her father Cholly fight all the time and beat their children, as well. Also, Pecola is raised in a harsh and neglectful home. On the whole, both of her parents do not give her neither affection nor fundamental education; thus, trauma and depression dominate her existence. All in all, there is no one to support her.

All in all, Pecola suffers physical, sexual, and psychological violence because of her parents and the other people. As an example, Pecola feels violence because of the storekeeper, Mr. Yacobowsky, light-skinned Maureen Peal, Geraldine, Junior, and Soaphead Church. Moreover, Pecola encounters sexual violence because of her father, Cholly. The incest is too destructive for Pecola to recover. Also, the rape leaves Pecola feeling helpless, with an absence of self-worth and confidence, and mentally abandoned (Tahir, 2014, p. 7). All in all, Pecola undergoes so much violence in life as a child that she cannot bear the suffering any longer.

Pecola's father mistreated her; moreover, her mother neglected her; she is led to believe that her unattractive appearance is the origin of all evil; therefore, she is led to feel that achieving blue eyes is the cure to all her troubles. As they have associated their inherited ugliness and blackness with poverty and violence, Pecola feels that the blue eyes would be the solution to problems in her life. Although the rape event is the last straw to cause her madness, Pecola's life has been full of agony for a child. Therefore, at the end, she goes mad and starts living in an imaginary world with an imaginary friend who sees Pecola's blue eyes. She cannot suffer the tragic violence in her life and escapes to an imaginary world.

After all, all the black women in *The Bluest Eye* suffer from severe violence. So, it is possible to come to the conclusion that the community is excessively brutal against Afro-American women, preventing them from maturing into mentally and physically healthy people. Black women are constantly viewed as individuals who have to endure and live with violence and torment, both at home and in the community. On a certain level, as Bump (2010) explains, people who do not experience enough unconditional acceptance and affection in their family of origin have the fear of feeling nothingness (p. 155). Similarly, the women characters in the novel feel the same nothingness in their lives. People do not accept their blackness, and they feel humiliated because of their skin color. To this end, Edis (2019) states that Morrison reveals the horrible acts of racism and various forms of prejudice against black people; racism has such an impact on black women that they doubt their identities; Morrison uncovers the terrible effects of racism and enslavement on African-American women, which have threatened their identity (p. 103). All in all, they cannot be themselves under the humiliating gazes of white people. Moreover, black women are oppressed by not only whites but also black men. Consequently, they are the least valued among African Americans.

All in all, both *The Color Purple* and *The Bluest Eye* contain violence problems. The women characters in both of the novels experience severe kinds of violence at the beginning of the novels. However, there is a difference in the course of events. As far as the women characters in *The Color Purple* are concerned, although unbearable violence is present at the beginning of the novel, it ends with the emancipation of women. The women characters support each other, get rid of violence, and become independent at the end of *The Color Purple*. In contrast, the women characters in *The Bluest Eye* do not support each other; consequently, they cannot get rid of the violence. Hence, a total collapse takes place at the end of *The Bluest Eye*.

CONCLUSION

As a conclusion, both Toni Morrison's *The Bluest Eye* and Alice Walker's *The Color Purple* deal with the sufferings of African American women when studied in accordance with the new historicism. All in all, while analyzing *The Bluest Eye* and *The Color Purple* the new historicism is used to interpret the novels as

the author's life, historical background of the community, time, and the cultural, political, social context, in which the literary work was produced is necessary to understand the novels. As a result of this, as the novels are interpreted within their contexts, a comprehensive analysis is provided. It is clear that both Toni Morrison and Alice Walker reflect themselves, their time and their community in their novels in that both of the authors are Afro-Americans similar to the characters in their novels. Both of the authors handle characters, themes, and settings in line with the Afro-American life. Consequently, in relation to the movement and reflecting the history as well as the real-life struggles of Afro-American women, it is evident that the female characters in both *The Color Purple* and *The Bluest Eye* endure humiliation, racism, identity loss, discrimination, oppression, or rape not only because of their black fathers, brothers, mothers, or husbands but also due to the white individuals in the neighborhood. These forms of abuse are primarily rooted in their gender and skin color and are universally recognized as acts of violence. However, in spite of the fact that the females in both of the novels experience and encounter severe violence in all walks of life, *The Bluest Eye* and *The Color Purple* end up differently. In this respect, it might be stated that *The Bluest Eye* has an exclusionary environment. Due to this exclusion, the characters cannot heal themselves and end up in destruction. They are lonely and cannot cope with the violence around them. Conversely, *The Color Purple* has an environment where women back each other. By this means, the women in *The Color Purple* become more powerful to overcome the destructive effects of the violence around them. *The Color Purple*'s female characters back each other, survive, and find tranquility at the end. On the whole, on one side, the main character Pecola loses her mind; on the other side, the main character Celie becomes an independent woman. In this respect, it is clear that Alice Walker reflects her concept of womanism in *The Color Purple* in terms of Celie's emancipation.

REFERENCES

- Biswal, P. (2014). Toni Morrison's *The Bluest Eye*: A Study of Black Consciousness and Wounded Psyche. *Labyrinth: An International Refereed Journal of Post-modern Studies*, 5 (4), 96- 102. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=obo&AN=100337166&lang=tr&site=eds-live>
- Bump, J. (2010). Racism and Appearance in *The Bluest Eye*: A Template for an Ethical Emotive Criticism. *College Literature*, 37 (2), 147-170. <https://doi.org/10.1353/lit.0.0108>
- Christophe, M. A. (1993). *The Color Purple*: An Existential Novel. *CLA Journal*, 36 (3), 280-290. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=16281229&lang=tr&site=eds-live>
- Edis, Z. (2019). Identity in Toni Morrison's *Beloved* and the *Bluest Eye*. *Yüziüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 43, 93. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ir01942a&AN=hmndergiparkaka..b5ae22f4c6948d2b7570b3cbd5d43b4b&lang=tr&site=eds-live>
- Hamamsy, W. E. (2010). Epistolary Memory: Revisiting Traumas in Women's Writing. *Alif: Journal of Comparative Poetics*, 30, 150-175. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/27929851>
- Hassan Khan, R. & Rahman, Md. (2014). The Framework of Racism in Toni Morrison's *The Bluest Eye*: A Psychosocial Interpretation. *Advances in Language and Literary Studies*. 5. 25-28. <https://doi.org/10.7575/aiac.all.v.5n.2p.25>.
- Hayes, M. L. (2015). *Legacy of Shame: A Psychoanalytic History of Shame, Trauma and Incest in The Bluest Eye*. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ddu&AN=FA3419676A53B35C&lang=tr&site=eds-live>
- Hemmati, S. (2021). Self-consciousness in Alice Walker's *The Color Purple* and Irigaray's *Feminine Divinity*. *ANQ-A Quarterly Journal of Short Articles, Notes and Reviews*, 34(2), 170-176. <https://doi.org/10.1080/0895769X.2019.1647824>
- Jyotsna, J., & Srinivasan, R. (2020). Alice Walker's *The Color Purple*: A formidable journey in search of self. *IUP Journal of English Studies*, 15 (1), 27-32. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edselc&AN=edselc.2-52.085084033818&lang=tr&site=eds-live>
- Kara, G. (2021). An Overview of Gender Oppression and Black Feminism in Alice Walker's *The Color Purple*. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(76), 2669-2676. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2730>
- Maxwell, M. (2011). A study in contrasts: Inscriptions of posttraumatic stress disorder (PTSD) in two works of fiction. *Work*, 38 (1), 19-32. <https://doi.org/10.3233/WOR-2011-1101>
- Miner, M. (1985). *Lady No Longer Sings the Blues: Rape, Madness, and Silence in The Bluest Eye*. In M. Pryse & H. Spillers (Eds.), *Conjuring: Black Women*,

Fiction, and Literary Tradition. Bloomington: Indiana University Press.

Miniotaite, D. (2014). The Problem of Racialised Identity in Toni Morrison's Novel the Bluest Eye. *Language in Different Contexts / Kalba Ir Kontekstai*, 6 (1, Part 1&2), 51-58. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=obo&AN=101206744&lang=tr&site=eds-live>

Mohaisen, A. G. (2019). Pecola as devastated and secluded character in Toni Morrison's novel "The Bluest Eye." *Journal of The Iraqi University*, 522-529. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=149354171&lang=tr&site=eds-live>

Morrison, T. (1970). *The Bluest Eye*. Vintage International Books (Ed.). The United States: Vintage Books, A Division of Random House, Inc.

Moses, C. (1999). The Blues Aesthetic in Toni Morrison's the Bluest Eye. *African American Review*, 33 (4), 623-637. <https://doi.org/10.2307/2901343>

N'Guessan, K. G. (2015). You Better Not Never Tell Nobody but God. It'd Kill Your Mammy: The Violence of Language in Alice Walker's The Color Purple. *Human & Social Studies*, vol. 4, no. 1, pp. 72-87. *EBSCOhost*, <https://doi.org/10.2478/hssr-2013-0040>.

Paul, E. L. (2012). *Transformations in Slavery : A History of Slavery in Africa*. Retrieved from

Pratt, L. H. (1989). Alice Walker's Men: Profiles in the Quest For Love and Personal Values. *Studies in Popular Culture*, 12 (1), 42-57. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/23414452>

Preetha, B., & Balachandran, K. (2020). The Narration of Tragic Suffering of Black Women in Toni Morrison's The Bluest Eye. *Writers Editors Critics*, 10 (1), 49-56. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=145893107&lang=tr&site=eds-live>

Proudfit, C. L. (1991). Celie's Search for Identity: A Psychoanalytic Developmental Reading of Alice Walker's "The Color Purple." *Contemporary Literature*, 32 (1), 1237. <https://doi.org/10.2307/1208336>

Shelton, F. W. (1985). Alienation and Integration in Alice Walker's The Color Purple. *CLA Journal*, 28 (4), 382-392. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsjsr&AN=edsjsr.44321848&lang=tr&site=eds-live>

Singh, S., & Gupta, S. (2010). Celie's Emancipation in the novel The Color Purple. *International Transactions in Humanities & Social Sciences*, 2 (2), 218-221. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=67146318&lang=tr&site=eds-live>

Tahir, A. S. (2014). Gender Violence in Toni Morrison's The Bluest Eye and Alice Walker's The Color Purple. *Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi*, vol. 2, no.

11, pp. 1-19. *EBSCOhost*, Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct%20=true&db=%20obo&AN%20=99676573&lang=tr&site=eds-live>.

Talif, R., & Sedehi, K. T. (2014). Melancholic Celie in *The Color Purple*. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 22 (2), 621-631. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=obo&AN=98778560&lang=tr&site=eds-live>

Thakur, R. K., & Pathak, D. (2019). Feministic and Racial Concerns in Alice Walker's "The Color Purple." *Literary Endeavour*, 10 (3), 147-152. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=obo&AN=138185114&lang=tr&site=eds-live>

Tolnay, S. E., Beck, E. M., & Sass, V. (2018). Migration and protest in the Jim Crow South. *Social Science Research*, 73, 13–30. <https://doi.org/10.1016/j.ssresearch.2018.03.011>

Walker, A. (1983). *The Color Purple*. The USA: Pocket Books.

Zeyneb, B., & Ahmed, B. (2022). Violence and Women Resilience in Alice Walker's *The Color Purple*. *Revue Academique Des Etudes Sociales et Humaines*, 14(3), 118-126. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=155876704&lang=tr&site=eds-live>

Female Characters in Ye Guangqin's Unfettered Wharf

Aiqing WANG¹

ABSTRACT

Ye Guangqin is an illustrious, prolific Manchu writer born in Beijing, whose chefs-d'oeuvre are exemplified by fiction concerning Beijing denizens from both ends of the social spectrum, especially those from upper-class Manchu Banner families. By virtue of Ye's profound construal of history and Manchurian culture, her writing pertaining to war and families has attained acclamation and been adapted into visual works. In this research, I explore a 2007 narrative entitled *Unfettered Wharf* depicting a Manchu father and his son residing in early modern Beijing, which is enriched by a cornucopia of historical and modern allusions as well as Beijing Opera elements. Notwithstanding critical attention to the male protagonists, female characters are largely overlooked yet deserve more scrutiny, in that they play a preponderant role in this thought-provoking novel and manifest laudable, rare merits.

Keywords: *Manchu literature, historical and modern allusions, tolerance, optimism, humour, oppressed feminism*

Ye Guangqin'in Unfettered Wharf'ındaki Kadın Karakterler

ÖZ

Ye Guangqin, Pekin'de doğmuş ünlü, üretken bir Mançu yazardır ve başyapıtları sosyal yelpazenin her iki ucundaki Pekin sakinleriyle, özellikle de üst sınıf Mançu Banner ailelerinden gelenlerle ilgili kurgularla örneklennmektedir. Ye'nin derin tarih ve Mançurya kültürü yorumlayışı sayesinde savaş ve ailelerle ilgili yazıları beğeni topladı ve görsel çalışmalara uyarlandı. Bu araştırmada, erken modern dönem Pekin'inde ikamet eden Mançu bir baba ve oğlunu tasvir eden, tarihi ve modern göndermelerin yanı sıra Pekin Operası unsurlarıyla zenginleştirilmiş, 2007 tarihli Sınırsız Rıhtım başlıklı bir anlatıyı araştırıyorum. Erkek kahramanlara gösterilen eleştirel ilgiye rağmen, kadın karakterler büyük ölçüde göz ardı ediliyor ancak daha fazla incelemeyi hak ediyorlar; çünkü bu düşündürücü romanda baskın bir rol oynuyorlar ve övgüye değer, nadir değerler sergiliyorlar.

Anahtar Kelimeler: *Mançu edebiyatı, tarihsel ve modern imalar, hoşgörü, iyimserlik, mizah, ezilen feminizm*

¹University of Liverpool, aiqing.wang@liverpool.ac.uk

<https://orcid.org/0000-0001-7546-4959>

Research Article - Submit Date: 06.07.2024, Acceptance Date: 23.07.2024

DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v09i2002

Introduction

叶广岑 Ye Guangqin (1948-), a prolific Manchu writer born in Beijing, is renowned as a descendant of the royal Yehenara clan and for comprehension of the late Qing (1644-1912) aristocracy and demise of the imperial era (China Writer, 2016). By virtue of her familial background, Ye's chefs-d'oeuvre are exemplified by fiction capturing Beijing and Manchurian culture, such as 采桑子 *Caisangzi* 'Picking Mulberries' (Trans. Mine), 状元媒 *Zhuangyuan Mei* 'Marriage Arranged by the Top Scholar' (Trans. Mine), 全家福 *Quanjia Fu* 'A Family Portrait' (Trans. Mine), 琢玉记 *Zhuo Yu Ji* 'An Account of Jade Polishing' (Trans. Mine) and 本是同根生 *Benshi Tonggen Sheng* 'Born of the Same Root' (Trans. Mine) (Li, 2013, Fan, 2014, Yang, 2017, Zhang & Zhao, 2017, Xia, 2018).

Apart from myriads of narratives featuring predicaments and vicissitudes of affluent or impoverished families, Ye has composed insightful works concerning history, ecology, human-animal relationships and environmental protection, viz. novels 青木川 *Qingmuchuan* 'Greenwood Riverside' (2012) and 太阳宫 *Taiyang Gong* 'Sun Palace' (2022) as well as an anthology 山地故事 *Shandi Gushi* 'Mountain Stories' (2017), all of which have been rendered into English (Xia, 2012, Ren, 2017, Xue, 2017). Additionally, Ye's thought-provoking novellas 学车轶事 *Xue Che Yishi* 'Learner Drivers' Anecdotes' (Trans. Mine), 黄连厚朴 *Huanglian Houpu* 'Goldthread and Officinalis' (Trans. Mine) and a novel entitled 你找他苍茫大地无踪影 *Ni Zhao Ta Cangmang Dadi Wu Zongying* 'Nowhere to Be Found' (Trans. Mine) have been adapted into commendable films, viz. 红灯停, 绿灯行 *Hongdeng Ting, Lüdeng Xing* 'Signal Left, Turn Right' (1995), 黄连厚朴 *Huanglian Houpu* 'Beijing Herbs' (2000) and 谁说我不在乎 *Shui Shuo Wo Bu Zaihu* 'The Marriage Certificate' (2001); novels such as *Picking Mulberries*, *A Family Portrait* and *Greenwood Riverside* have been adapted into popular television serials (Huang and Liu, 2007, China Writer, 2016).

In this research, I scrutinise a 2007 novel entitled 逍遥津 *Xiaoyao Jin* 'Unfettered Wharf' (Trans. Mine)¹ that manifests Ye's literary prowess and deserves more critical attention. Albeit having two men as its protagonists, female characters in *Unfettered Wharf* play a preponderant role in terms of both the plot and the theme, so I investigate female characters in this narrative.

Literature Review

Ye's fiction preponderantly concerns late Qing and Republican (1912-1949) Peking (Beijing) and its modern incarnation during the Maoist period and the Cultural Revolution (1966-1976), as well as Manchu Banner denizens from both ends of the social spectrum, whose fate is inextricably intertwined with that of the metropolis during the passage of time (Li, 2013, Wang, 2016, Xia, 2018).

¹ All titles and cited examples in this article are rendered into English by myself, except for novel titles *Greenwood Riverside*, *Mountain Stories* and *Sun Palace*, as well as film titles, viz. *Signal Left, Turn Right*, *Beijing Herbs* and *The Marriage Certificate*.

Ye's fiction encompasses Manchurian dwellers' extant customs, social norms, everyday trivialities, leisure activities, culinary delights, linguistic features and personality traits from a realist, humanistic and social/cultural-geographical perspective, indicating her sympathy for both downgraded nobles and quotidian masses and reflection on their interaction with ineluctable historical transitions (Fan, 2014, Xia, 2018).

A salient attribute of Ye's narration lies in her adept employment of Beijing Opera elements: protagonists and supporting roles in her stories are prone to exhibit a lifelong passion for and unstinting devotion to Beijing Opera either as performers or audiences, whereas the upper classes' disdain towards Beijing Opera entertainers is also demonstrated (Kong, 2017, Zhang & Zhao, 2017); more significantly, storylines of famed plays augur fictional characters' doom or decease (Yang 2017). For instance, in a novel entitled 谁翻乐府凄凉曲 *Shui Fan Yuefu Qiliang Qu* 'Dolorous Tunes in the Music Bureau' (Trans. Mine), characters' adoration of and participation in Beijing Opera link a series of scenes, in which various plays bode ill for future scenarios concerning both individuals and the entire society (Song, 2017, Zhang & Zhao, 2017).

By virtue of discourses pertaining to Beijing and Manchus, Ye's writing bears similitude to that of an illustrious novelist and dramatist 舒庆春 Shu Qingchun (1899-1966), who is an iconic figure of modern Chinese literature and is more celebrated for his nom de plume 老舍 Lao She (Bickers, 1994, Liu, 2010, Auerbach, 2013, Fusini, 2013). In his chefs-d'oeuvre exemplified by the 1937 novel 骆驼祥子 *Luotuo Xiangzi* 'Rickshaw Boy; Camel Xiangzi' (McDougall & Louie, 1997: 118, Zhao, 1997) and the 1958 play 茶馆 *Chaguan* 'Teahouse' (Ho, 1996, Yu, 2013, Prado-Fonts, 2014), Lao She innovatively and humorously employs vernacular to characterise pre-modern Peking and its Manchu Banner dwellers (Hsia, 1961, p.165, Chen, 2010, p.20, Sheng, 2010, Vandertop, 2019). Ye's writing is not only in accordance of the tradition of Lao She's narration regarding Beijing and Manchu families (Fan, 2018), but also enriched by contemporary discourse (Wang, 2016) and detailed depictions of ambrosial delicacies, luxurious clothing and cultivated recreations and professions, which is discrepant from Lao She's narratives featuring cataclysms of the working class (Huang & Wang, 2016).

In terms of *Unfettered Wharf*, after its publication in 北京文学 *Beijing Wenxue* 'Beijing Literature', it has been incorporated as a chapter into the novel *Marriage Arranged by the Top Scholar*, which is a reminiscent semi-biographical work illuminating Manchurian inhabitants' public personae, aesthetic pursuits, virtuous mentality and dispirited struggles, as well as Beijing's societal changes under revolutionary and modern contexts (Yang, 2017). In *Unfettered Wharf*, the author creates an impoverished Manchu father and his son, both of whom are devoted fans of Beijing Opera and a myriad of extravagant hobbies; after the handsome son falls prey to Japanese invaders and the father dies due to their beating, and

son avenges by perishing together with his enemies in an excruciating manner, which signifies dignity and ancestral worship of the Manchu ethnicity (Yang, 2017, Fan, 2018).

In this research, I scrutinise this novel from a hermeneutic perspective, discussing different female characters depicted in the narrative.

Allusions and Tolerance

Albeit being a novel concerning a Manchu Banner family, *Unfettered Wharf* abounds with cultural allusions encapsulated by Japanese invasion and Beijing Opera. The multifacetedness of Ye's writing lies in that in addition to narratives highlighting families and nature, as mentioned previously, there is a third salient theme, viz. Japan and the Second Sino-Japanese War (1937-1945), epitomised by 注意熊出没 *Zhuyi Xiong Chumo* 'Wildness Nature Hokkaido' (Trans. Mine), 战争孤儿 *Zhanzheng Guer* 'War Orphans' (Trans. Mine), 广岛故事 *Guangdao Gushi* 'Story of Hiroshima' (Trans. Mine), etc (Gu, 2007, Zhong, 2007). In *Unfettered Wharf*, Ye creates a seamless integration of familial representation and wartime turbulence, which is unprecedented among her previous works focusing on a sole subject; apart from vivid portraits of daily trivialities such as ambrosial delicacies and gastronomic artistry, Ye describes characters' animus towards Japanese invaders, which is ascribed to her profound construal of war and history (Gu, 2007).

The title of *Unfettered Wharf* is derived from an illustrious play of Beijing Opera, which concerns helplessness of the last Han (206 BCE-220 CE) emperor, as shown in Example (1). More significantly, the title implies (pre-)modern China on the brink of a quagmire of cataclysmic demise, and the fate of Emperor Xian of Han in the play is in line with that of the two protagonists in the novel, whose humiliation and decease are induced by Japanese invaders (Yang, 2017).

(1) 《逍遥津》是出悲苦戏，说的是曹操威逼汉献帝的故事。曹操带剑入宫，乱棒打死了皇后，还鸩杀了皇帝的两个儿子，害得皇上在龙案后头哆哆嗦嗦地抱怨自己是猛虎失威，是孤魂怨鬼，是扬子江驾小舟，风飘浪打，不能回归。...我不懂一出杀人的戏为什么叫了个挺舒坦的名字《逍遥津》，也不知这个皇上怎的窝囊到只有唱，没有别的花样，比如拿个大顶、炮个小翻什么的.....

Unfettered Wharf was a tragedy about the forced abdication of Emperor Xian of Han. Cao Cao entered the royal palace with a sword, killing the empress and two princes by beating and poison. The emperor moaned that he was an impotent tiger, a lonely ghost and a drifting boat that could never return to the harbour... I did not understand why a drama about slaughter was named *Unfettered Wharf*, or why the useless emperor could only sing, without any athletic movements...

(Chapter 1. Trans. Mine)

Nevertheless, I propound that the historical and modern allusions not only apply to the father and his son in the narrative, but also another preponderant character, viz. the eldest daughter named Daxiu. The protagonist ‘Great-Uncle’ is the incarnation of Banner people’s cultural personality, who are work-shy, pretentious and unperturbed (Fan 2018), as shown in Example (2). Analogously, his only son, Qingyu, is an intractable young man who is indolent about work (Example (3)). Owing to their slothfulness and the fact that pawning items cannot make ends meet, Daxiu has to find odd jobs making handcrafts, in addition to domestic chores. In this sense, this female character bears similitude to the impotent emperor in the play, in that Daxiu is incapable of choosing her natal family or transforming her father and brother into responsible, self-motivated men, so she has been witnessing the deterioration in a cognizant yet helpless manner.

(2) 七舅爷没工作, 全凭典当家底, 以前过惯了拿钱粮, 大撒把的日子, 猛地一收, 还真的有些刹不住车。七舅爷家穷, 但日子过得闲适。...舅爷家的小院不大, 但齐整, 廊子上挂着鸟笼子, 院里跑着京巴儿, 北屋窗前, 东边一棵红石榴, 西边一棵白海棠, 当中是陶制大缸, 里面养着金鱼。七舅爷起得晚, 每天太阳老高了才打着哈欠从屋里踱出来, 出来先看天, 凝神注目呆坐一个时辰, 才趿拉着鞋走到墙根, 打开他的鸽子笼, 让一群鸽子飞上蓝天.....

Great-Uncle did not work, but made money by frequently pawnshops. He was accustomed to the old days, so it was impossible to quit the extravagant lifestyle. Great-Uncle was impoverished, but his life was idle and leisurely... His house was not massive but self-contained. There were bird cages hanging in the corridor, a Pekingese dog playing in the garden, a pomegranate tree and a white begonia in front of the north wing, as well as goldfish in a big fish tank. Great-Uncle was not a morning person. Every day, he would not step out of his bedroom, yawning, until almost midday. He always stared at the sky indolently for a couple of hours, before walking sluggishly to the wall and opening his pigeon cages. His pet pigeons then flew into the sky for their daily exercise.

(Chapter 1. Trans. Mine)

(3) 想着青雨会感激父亲的举荐, 不料青雨并不领情, 他跟大秀说这是给他戴嚼子, 让他拉磨, 当科员, 看人眼色仰人鼻息, 他受不了!...不是赵三大爷拿着青雨抄录的名单给我父亲看, 谁也不相信青雨会干出这样的事来, 只上了一天班的青雨就让人家给裁了, 在铁路局却落下了好名声, 他们甚至想推举青雨当工会代表。...被铁路局刷下来的青雨很快地回归了他的票友队伍, 见天打扮得油头粉面地出门, 不到天黑不回家。

We thought Qingyu would be grateful that my father found him a job, but he complained to his sister that everybody was using him, and he refused to be a junior clerk who had no freedom or authority... We could not believe Qingyu’s misbehaviour until Mr Zhao showed my father Qingyu’s prank as evidence. Qingyu was fired after his first day, but he earned a reputation for rebellion among the railway circle—those workers even wanted him to be a union representative... After being fired by the Railway Bureau, Qingyu immediately continued his

devotion to Beijing opera. Every day, he went out in flashy clothes with his fair-weather friends and would not return home until evening.

(Chapter 3. Trans. Mine)

Furthermore, the character Daxiu is prone to unpredictability triggered by her father and brother's capriciousness and selfishness, which is parallel to Emperor Xian of Han, whose life and family are subjected to the warlord Cao Cao. For instance, as can be seen from Example (4), notwithstanding impoverishment, Great-Uncle and his son Qingyu exhibit a devil-may-care attitude towards life and are inclined to be infatuated with costly yet unessential items, so their lack of far-sightedness and hence lavish purchases render the entire family, including Daxiu, even more deprived. In Example (4), despite the fact the father and the son are depicted as being sentimental, joyful and blessed with childlike innocence and curiosity, their daughter, as the diligent and only income-maker, is haunted by their short-sighted compulsions. That is to say, although the anecdote in Example (4) is recounted in a humorous fashion, from the perspective of Daxiu, it is rife with dolorousness and apprehension.

(4) 下午睡醒午觉爷俩就没影儿了, 没半个时辰, 就兴高采烈地将那个宝贝蝈蝈捧回来了, 当得知这个蝈蝈是父子俩用东郊太阳宫一亩七分坟地换来的时候, 大秀差点儿没背过气去。一个普通的蝈蝈罢了。...突然地青雨冒出一个问题, 他说, 爸, 坟地卖了, 将来咱们死了埋哪儿呢? 七舅爷也愣了, 想了半天说, 是啊, 咱们埋哪儿呢?

After lunch, Great-Uncle and Qingyu took a nap and dashed out. An hour later, they excitedly brought the expensive bush-cricket back home. Upon hearing that this bush-cricket was exchanged with a burial ground they owned near the Sun Palace, Daxiu almost fainted. It was just an ordinary bush-cricket...All of a sudden, Qingyu asked: 'Dad, we've sold our burial ground, right? Then where will we be buried in the future?' Great-Uncle pondered for a while and said: 'Hmm. Good question. Where will we be buried?'

(Chapter 2. Trans. Mine)

It is notable that as a tolerant female character, Daxiu assumes the role of a daughter, which is not prevalent in literary works, in that such a personality trait is predominantly embodied by mothers. For instance, in Example (5), in order to attain epicurean pleasure, Great-Uncle requires his daughter to buy a snack under the circumstance that they are even void of basic foodstuffs; failing to have his requirement immediately satisfied, he deploys moral coercion by means of accusing her daughter of 'mistreatment'. As a consequence, Daxiu has to compromise again and dotes on her self-willed father in a motherly manner, which indicates a reverse-role relationship.

(5) 一转脸看见儿子手里吃半截的糖葫芦, 立即对风筝没了兴趣, 跟大秀说他也要吃糖葫芦, 吃山药夹豆沙沾瓜子的糖葫芦。大秀说没闲钱买糖葫芦, 七舅爷不高兴了, 说现在他混得连糖葫芦也吃不上, 儿女们就这么虐待老家

儿吗？大秀无奈地说，您现在跟个孩子似的，我从青雨衣裳里搜出了两块钱，刚够咱们这几天的饭钱。

As soon as Great-Uncle saw the half-eaten candied hawthorns in Qingyu's hand, he lost interest in the kite immediately and told Daxiu he wanted to eat candied hawthorns too—the fancy ones made of yam and sweetened bean paste and decorated with sunflower seeds. Daxiu said: 'We can't spare money on snacks.' Great-Uncle was unhappy: 'Now I can't even have candied hawthorns, can I? Does a daughter just mistreat her father like this?' Daxiu said: 'You're like a kid now. I found two yuan in Qingyu's pocket, but it's barely enough for a few days' meals.'

(Chapter 3. Trans. Mine)

Analogously, Daxiu's younger sister, Erxiu, also has been assuming a quasi-mother role when interacting with her playful and capricious father (Example (6)). Both female characters are described to possess tolerance since childhood, with the absence of their mother who dies prematurely.

(6) 七舅爷就是嘴上的功夫，有了虾米皮疙瘩汤便不再坚持烩海参，一转脸就把海参忘了，直着嗓子让二秀把桌底下紫罐的虎头大阔翅拿来。二秀六岁，面对着桌底下一排蚰蚰罐不知取舍，问她爸爸虎头大阔翅是不是让人咬了大夯的那个。七舅爷说，是咬了别人大夯的那个。接过蚰蚰罐，掀开一道缝，拿马尾很小心地拨弄他的“虎头”，“虎头”在罐里嘟嘟地叫，七舅爷在罐外头也嘟嘟地叫，整个一个大蚰蚰。七舅爷让二秀给他的“虎头”弄俩大青豆来，二秀说没有青豆，七舅爷让二秀去想办法，二秀就把自己玩的包拆了，把里面的豆子掏出来，拿水泡上，小姑娘心里挺拿不准，也不知是不是青豆。

Great-Uncle just said it. When Daxiu made the flour soup with dried baby shrimps, he stopped insisting on sea cucumbers. After lunch, he ordered Erxiu to fetch his favourite cricket called 'Tiger-head'. Facing a row of cricket jars, the six-year-old girl was confused, so she asked her dad: 'Did you mean the one that was bitten on its thigh?' 'No, he's the one who bit his rival's thigh.' Great-Uncle opened the jar and carefully prodded 'Tiger-head' with a horse tail. While 'Tiger-head' was making noises inside the jar, Great-Uncle was mimicking it outside the jar, like a giant cricket. Great-Uncle ordered Erxiu to get two big peas for 'Tiger-head'. 'But we don't have peas at home.' 'Then find some.' Erxiu had to broke her toy and soaked the beans inside in water. The little girl was not sure whether they were the kind of peas her father wanted.

(Chapter 1. Trans. Mine)

Optimism and Humour

In *Unfettered Wharf*, apart from the two protagonists, a female character is also featured by optimistic mentality, viz. Great-Uncle's wife. This female character only appears briefly in the narrative, whereas the author paints a very vivid

portrait of her as a woman who retains childlike curiosity and displays perpetual gratitude in the face of predicaments and vicissitudes of life. In Example (7), Ye represents an optimistic woman with inner equilibrium, who can appreciate even a wasp with her equally happy-go-lucky husband. According to the author, their optimism accords with Taoist credos, and to be more specific, the creeds prescribed by two illustrious philosophers 老子 Laozi (circa 6thc BCE) and 庄子 Zhuangzi (circa late 4thc BCE). Being a legendary thinker, Laozi is the founder of the Laoist school and the supreme divinity of religious Taoism, and his chef-d'oeuvre is a canonical classic entitled 道德经 *Dao De Jing* 'Tao Te Ching' that illuminates Taoist beliefs and practices (Chan, 2000, 2010, 2018, Kirkland, 2004, p.42, Waley, 2005, p.20-21, Nadeau, 2014, p.65). Having its pivotal conceptions saliently established on Laozi's teachings, *Zhuangzi* not only functions as an edifying commentary on *Dao Te Ching* in an integrated form of prose and poetry, but also manifests a fecundity of imagination encapsulated by a myriad of enlightening metaphors, allegories, parables and fables (Mair, 2000). Additionally, *Zhuangzi* is extolled for profound metaphysical thinking and Taoist canons capturing a multitude of issues pertaining to ethical evaluation, societal involvement, human behaviour, the spirit of individual emancipation, etc (Hansen, 2014, Coutinho, 2016). In a humanistic, naturalistic, mystical and postmodernist way, *Zhuangzi* encompasses fundamental philosophical strands such as 道 *dao* 'way', 无为 *wuwei* 'non-action' and 自然 *ziran* 'naturalness' (Liu, 2015a, 2015b, 2015c), along with acts exemplified by 坐忘 *zuowang* 'sitting in oblivion' (Chan, 2000).

(7) 七舅爷对生活的乐观松心和七舅奶奶对穷窘日子的自然虚明, 无思无虑, 达到了老庄的境界, 让今天的我敬佩不已。他们对生活充满感激和喜悦, 充满了理解和想象, 就是窗台上偶尔落下一只歇脚的马蜂, 也能让两口子欣赏半天。

Great-Uncle was always optimistic about life, and his wife just ignored impoverishment. Their carefree mindset had reached the realm of Laozi and Zhuangzi, which still awed me today. They were filled with eternal gratitude and blitheness towards life, as well as abundant comprehension and imagination. Even a wasp that occupationally landed on their windowsill could attract their interest and attention.

(Chapter 1. Trans. Mine)

It is notable that the title of the narrative, 逍遥津 *Xiaoyao Jin*, is comprised of a noun 津 *jin* 'wharf' and an adjective 逍遥 *xiaoyao* that is identical to the one in Chapter 逍遥游 *Xiaoyao You* 'Free and Easy Wandering' (Trans. Liu, 2015a) from *Zhuangzi*. 'Free and easy wandering' in the sense of Zhuangzi denotes an unconventional status of being carefree, unrestrained and lingering, in which 'the broad and unhindered spirit is of one mind with the world' (Chen, 2016, p.5). 'Free and easy', therefore, is regarded to be positive pleasure derived from the process of attaining dependencelessness (无待 *wudai*) and spiritual freedom,

during which one's quest for external greatness has been converted into a quest for internal wisdom (Jiang, 2019). *Unfettered Wharf* is not a light-hearted work, and the characters Great-Uncle and his wife in the narrative fail to live an affluent life or achieve worldly success, yet they exhibit a blithe disregard for plight and apprehension, which is consistent with the Taoist construal of preserving 'free and easy' mindset. That is to say, the *Unfettered Wharf* is enriched with both Beijing Opera allusions as well as philosophical and religious constructs.

I postulate that Great-Uncle's wife in the narrative bears resemblance to the heroine of a celebrated autobiography 浮生六记 *Fusheng Liuji* 'Six Records of a Floating Life', which is the chef-d'oeuvre of a versatile intellectual 沈复 Shen Fu (1763-1825). *Six Records of a Floating Life* is renowned for Shen's vivid portrait of his wife 芸 Yun (Doleželová-Velingerová & Doležel, 1972, Huangfu, 2019), a meritorious woman who been granted the ultimate accolade by virtue of her intelligence, diligence and thoughtfulness (Zhai & Zhang, 2009, Xia, 2012, Sun, 2014), as well as adoration of and loyalty to her husband (see Huangfu, 2019, among many others). For instance, as extolled by 林语堂 Lin Yutang (1895-1976), the English translator of *Six Records of a Floating Life* and a leading bilingual writer (Guan, 2014, Zhang, 2015, Cui & Wang, 2016), Yun is 'one of the loveliest women in Chinese literature' (Lin, 1999, Zhang, 2004, Xia, 2012). The similitude between Yun in *Six Records of a Floating Life* and Great-Uncle's wife in *Unfettered Wharf* lies in that the former's turbulent life is also rife with a quagmire of travails and premature decease (Pratt & Chiang, 1983, p.17, Chang, 2017). More significantly, Yun never bemoans poverty or suffering, but manifests optimism and love for life (Zhai & Zhang, 2009, Sun, 2014), which is parallel to Great-Uncle's wife, as shown in Example (7).

There is no denying the fact that the character in *Unfettered Wharf* is still restricted by the time and society she lives in: she is disposed to be impregnated as an elderly primipara driven by the immemorial, infamous and irresistible son preference. Owing to Confucian filial piety and ancestral worship (Hwang, 1999, Chan & Tan, 2004), pre-modern China under a patriarchal system was marked by a widespread yearning for male heirs (Croll, 1985a, Li & Cooney, 1993, Wang et al., 2020). From a familial perspective, male offspring extended ancestral lines and thus promoted their mothers' postnuptial status (Lee et al., 1994, Bernhardt, 1995, Bray, 1997, p.114); from a societal perspective, male offspring attained higher income in agrarian production (Gustafsson and Li, 2000, Ge & Zeng, 2011, Guo & Yan, 2015). Therefore, notwithstanding her 'free and easy' mentality, as a female character living in the early 20th century, Great-Uncle's wife in *Unfettered Wharf* is still subjected to prevailing son preference and hence her premature decease caused by eclampsia upon giving birth of her son Qingyu.

Furthermore, Ye's novels and novellas are characterised by a delightful sense of humour (Huang & Wang, 2016, Zhang & Zhao, 2017), which can be attested from her depiction of Daxiu in *Unfettered Wharf*. Example (8) represents Great-

Uncle's pursuit of carnal desires provoked by ambrosial delicacies, culinary artistry and epicurean enjoyment, in line with his Banner counterparts who refuse to refrain from an extravagant lifestyle or aristocratic manners (Huang & Wang, 2016, Xue, 2017). Additionally, Example (8) serves as another paradigm indicating Great-Uncle's vexatious demands, in that he behaves like a spoiled child and requests Nanjing bamboo shoot and duck soup that their family cannot afford; Daxiu, therefore, has to display constant tolerance towards her father's deeds by replying that they have Beijing water and flour soup. Daxiu's sense of humour lies in that Beijing (Lit. 'north capital'), water and flour in her response form one-to-one contrasts with Nanjing (Lit. 'south capital'), bamboo shoot and duck in her father's request. Moreover, when her epicure brother unrealistically requests a culinary delight, she does not complain about his inopportune joke (Example (8)).

(8) 大秀端着托盘过来, 让她爸吃饭。七舅爷说他想喝碗南京春笋炖鸭汤。大秀说咱们有北京清水疙瘩汤, 说着将一个个小碟在桌上摆了, 碟里有各种咸菜, 看着很热闹, 其实没什么内容, 北京的穷旗人向来爱摆谱, 所谓的倒驴不倒架, 再没吃的, 几碟咸菜得撑在那儿。大秀将两碗疙瘩汤给父亲和弟弟一人一碗。青雨说, 汤里缺点儿嫩羊肉。大秀说, 吃吧你!

Daxiu brought the meal to her father with a tray. Great-Uncle said he wanted Nanjing bamboo shoot and duck soup. Daxiu told him they had Beijing water and flour soup, while laying an array of saucers on the table. Although their meal looked splendid, there were only salted vegetables on the saucers. Deprived Banner people residing in Beijing never gave up presentation—even if they had nothing to eat, salted vegetables must be displayed with several saucers. Daxiu handed her father and brother each a bowl of flour soup. Qingyu said: 'You should have added tender lamb in the soup.' Daxiu replied: 'Just eat!'

(Chapter 2. Trans. Mine)

Oppressed Feminism

The character Daxiu in *Unfettered Wharf* is depicted to value her own face and possess dignity and pride (Fan, 2018). There is no denying the fact Great-Uncle also regards face as being all-important, as illuminated by his pretentiousness in Example (8). In stark contrast to her father and brother, Daxiu's perception of face lies in independence and self-reliance, and thus dignity and self-esteem. As can be seen from Example (9), Daxiu has been endeavouring to make meagre income herself, so as not to resort to relatives' succour.

(9) 有一段时间, 大秀到我们家来得很勤, 母亲知道大秀的意思, 补花作坊停工了, 连大秀过冬的棉袄都送进了当铺。母亲就掏钱, 掏钱的时候多背着父亲, 为的是不给大秀难堪。母亲知道, 大秀是个极要脸面, 内心很敏感的姑娘, 跟舅爷和他儿子的性情不一样。大秀跟我母亲说, 她把家里的面口袋翻了个个儿, 将里面的面扫尽, 那面也没盖过盆底儿。柜子、抽屉都空空如也, 家里能拿得出去当的东西什么也没有了。

There was a period of time when Daxiu visited us very frequently. My mother knew what happened to Daxiu: she could not find odd jobs making handcrafts, so she even had her coat taken to a pawnshop. My mother always gave Daxiu money, and most of times, she did it without my father's presence, so that Daxiu would not feel too embarrassed. My mother knew that Daxiu was a sensitive woman with dignity, unlike her father and brother. Daxiu told my mother: 'I turned the flour bag inside out and swept it throughout, but the flour could not even cover the bottom of a bowl. There's nothing I can take to the pawnshop—all cabinets and drawers are empty.'

(Chapter 2. Trans. Mine)

Nonetheless, *Unfettered Wharf* has its main setting spanning from the 1910s to 1940s, when Chinese women's societal and familial status was impinged upon by the extant patriarchal system. On the threshold of the 20th century, when China's sovereignty was catastrophically imperilled by colonial brutality and tensions among social classes, there was women's liberation and gender equality movement, triggered by foreign dominance and international class movements (Zuo, 2013, Wang, 2019). China's modernist elite, such as the pioneering May Fourth scholar 胡适 Hu Shi (1891-1962), propounded a construal of 'new woman' as a novel gender category, who was expected to be a rational and independent thinker and to defy orthodox rites and norms (礼法 *lifa*), as opposed to a submissive 'traditional woman' (Chien, 1995, Kang, 2017). Nevertheless, the May Fourth Feminist movement failed to eradicate the gender stratification in Chinese society or reach the vast majority of non-elite women residing in rural areas (Li, 2000, Liu, 2007). Prior to the foundation of People's Republic of China in 1949, gender segregation still prevailed, and the Women's Federation was not founded by the Chinese Communist Party (CCP) until 1949, which advocated mobilising women for production, broke down their social isolation, protected their newly-won rights, as well as enhanced their self-confidence, educational level, political understanding and vocational ability (Davín, 1976, p.65-68, Croll, 1978, p.228, 1979, p.6, 1985b, p.145-147). Therefore, it can be assumed that notwithstanding Daxiu's diligence and motivation, her lack of a well-paid, full-time occupation (Example (9)) is ascribed to social proscription. Moreover, as can be seen from Example (10), Daxiu's identity as an unmarried woman even renders her interaction with shopkeepers, who are surmised to be male, inappropriate in her time.

(10) 出殡发表得要钱, 大秀给附近铺面的掌柜们挨家磕头, 求人帮忙。这实际是一种特殊情景下的乞讨, 大秀一个未出阁的姑娘, 抛头露面做这样的事也是万般无奈, 走到绝地了。

Great-Uncle's funeral needed money. Daxiu kowtowed to local shopkeepers one by one and begged them to chip in. This was actually begging. Unmarried women were not supposed to do it, but the desperate Daxiu had no choice.

(Chapter 6. Trans. Mine)

Therefore, although Daxiu longs to attain economic independence as part of feminist awareness, her helplessness is the embodiment of oppressed feminism prior to the 1940s.

Another aspect of Daxiu's oppressed feminism is epitomised by her lack of nuptial freedom owing to family-based oppression of Chinese women since time immemorial. The 1950 Marriage Law formulated by CCP marked a shift from family-based restriction to limited individual choice, functioning as a milestone in terms of China's transition from feudalism to socialism (Diamant, 2000, Hershatter, 2004). From the 1960s onwards, there was a revolution initiated by the CCP regarding marriage reform and Chinese women's liberation and agency, so in the 1960s, a list of artistic works was released to promulgate a novel concept of 'self-determination' (自主 *zizhu*) that promoted women's autonomy for choosing their matrimonial partners (Coale, 1989, Cong, 2006). That is to say, prior to the CCP revolution, when Daxiu is due to establish a matrimonial relationship in the 1920s, she is deprived of free choice. By virtue of her father's unrealistic expectations of quality-of-life improvement via her marriage, or potentially, selfishness to retain her for household chores and income forever, Daxiu cannot have a spousal relationship (Example (11)).

(11) 有了爷俩的“作”，就有了大秀的难。母亲常说，七舅爷家只要没了大秀，那爷俩一天也过不下去。眼瞅着，大秀二十八了，早该谈婚论嫁了，也有来说媒的，可七舅爷的眼光太高，说是养女攀高门，他钮七爷家的格格有三不嫁，没有四品爵位不嫁，当填房不嫁，城圈以外不嫁……早是民国了，哪儿找四品爵位去？就是有了相当四品的官员，哪个肯空虚着夫人位置等待大秀？总之，非常非常的不现实，活活把个大秀在家里耽搁着。我母亲明白，大秀出嫁的前提是青雨爷俩得自食其力，可那爷俩全没有自食其力的意思。靠了大秀那点微薄的补花收入，只能是一天两顿稀粥，至于七舅爷那点家底，零敲碎打地进了当铺，再也找不出什么可当的东西。

Daxiu's hardship was exactly caused by her naughty father and brother. My mother often said that without Daxiu, Great-Uncle and Qingyu could not survive for a day. Daxiu was approaching her twenty-eighth birthday, quite old for an unmarried woman. There were matchmakers before, but Great-Uncle insisted to marry his daughter up. According to him, his daughter must marry at least a viscount residing in inner Beijing, as the first wife...The imperial Qing had long perished, so who still had a title? Even if there were Republican officials with equivalent status, who would maintain bachelorhood just for Daxiu? In a word, it was very very unrealistic. Daxiu was becoming a spinster. My mother understood that unless Great-Uncle and Qingyu could support themselves, Daxiu could never get married, but neither the two men planned to get a job. With Daxiu's low income from making handcrafts, the family could only afford two meals a day, having diluted porridge. As for the family's previous possessions, they had been taken to pawnshops bit by bit, and nothing valuable was left.

(Chapter 3. Trans. Mine)

Nonetheless, Daxiu strives to facilitate her younger sister's marriage and free the latter from exploitation imposed on by their nuptial family (Example (12)).

(12) 二秀早早地嫁了，嫁到了湖北武汉，男人在洋船上当二副，收入不错。二秀知道家里的情况，隔三岔五就汇点儿钱来，不敢直接汇家去，汇到我母亲这儿，由我母亲转交。依着七舅爷，二秀绝不能嫁到长江边上去，没有皇上的旨意，北京的王爷都不能随便出京，北京的旗人姑娘当然也不能随便嫁出京城，特别是他钮七爷的闺女更不能。那个九头鸟的姑爷看上了二秀水灵，到七舅爷家跑了好几趟，七舅爷就是不答应，非跟人家要沾过宋朝露水的蝈蝈做聘礼，成心刁难。九头鸟上哪儿找宋朝蝈蝈去，亲事眼瞅着要黄，大秀搬出我母亲当救兵，将二秀嫁了二副，她知道，这个家是个无底的船，早晚得沉，逃出去一个是一个。

Erxiu married at a very young age and moved to Wuhan, Hubei. Her husband was a well-paid second mate of a foreign ship. Erxiu knew her family's situation, so she often sent some money over, and because she knew her father and brother, she always asked my mother to pass the money on to her sister. According to Great-Uncle, his daughter must not marry a man living besides the Yangzi River—without the emperor's fiat, no royal member should leave Beijing, and of course, no Banner maiden should marry a man outside Beijing, especially the daughter of himself, Lord Niu. The Hubei bloke liked the pretty Erxiu and visited Great-Uncle several times, but Great-Uncle was rather stubborn, and he insisted bush-crickets born in the Song dynasty as a betrothal gift. Where could the Hubei bloke find bush-crickets that were hundreds of years old? Before the bloke gave up, Daxiu asked my mother to persuade Great-Uncle and married Erxiu off to him. Daxiu understood that this family was a bottomless boat that would sink sooner or later, so it would be good if at least one of them could escape.

(Chapter 2. Trans. Mine)

Daxiu's acquiescence and complaisance are prescribed by the extant precepts of 三从四德 *san cong si de* 'Three Obediences and Four Virtues', viz. a set of rigorous institutions dictating women's comportment (Feng 1948/2007, p.40, Gao, 2003, Rosenlee, 2006, p.90-92, Lee, 2009). 'Three Obediences and Four Virtues' is derived from an immemorial treatise on women's prenuptial education, which is a 106 CE rhetoric entitled 女诫 *Nü Jie* 'Lessons for Women' composed by a female scholar 班昭 Ban Zhao (circa 48-117 CE) (Chang, 2000, Donawerth, 2002, p.14, Wing, 2003). 'Three Obediences and Four Virtues' is constituted of two parts: the former orders that a woman must obey her father prior to marriage, her husband during marriage and her son in widowhood, and the latter orders that a woman must observe moral values, utter punctilious expressions, maintain decent demeanour and conduct household chores (Hamilton & Wang, 1992, p.85, Lee, 1998, Pang-White, 2016).

Conclusion

Female characters in *Unfettered Wharf* are featured by a range of commendable traits, exemplified by Daxiu and her sister's motherly tolerance towards their irresponsible and capricious father and brother. Furthermore, the character Great-Uncle's wife can be adulated for her optimism and inner equilibrium, in that notwithstanding impoverishment and predicaments, she retains childlike curiosity and demonstrates perpetual gratitude for life. In this sense, this female character manifests Taoist 'free and easy' mindset and bears similitude to the heroine Yun in *Six Records of a Floating Life*. Additionally, female characters such as Daxiu are marked by a delightful sense of humour in the face of Great-Uncle and Qingyu's inadvisable requests. Nevertheless, female characters' feminist awareness in the narrative are opposed by the patriarchal society and family in the early 20th century, along with the immemorial 'Three Obediences and Four Virtues', which leads to Daxiu's helplessness and tragic fate.

References

- Auerbach, S. (2013). Margaret Tart, Lao She, and the Opium-Master's Wife: Race and Class among Chinese Commercial Immigrants in London and Australia, 1866-1929. *Comparative Studies in Society and History* 55(1): 35-64.
- Bernhardt, K. (1995). The inheritance rights of daughters: The song anomaly? *Modern China* 21: 269-309.
- Bickers, R. A. (1994). New Light on Lao She, London, and the London Missionary Society, 1921-1929. *Modern Chinese Literature* 8.1/2: 21-39.
- Bray, F. (1997). *Technology and gender: Fabrics of power in late imperial China*. Berkeley: University of California Press.
- Chan, A. (2000). The Daode jing and its tradition. In *Daoism Handbook*, ed. Livia Kohn, 1-29. Leiden, Boston and Koln: Brill.
- Chan, A. (2010). Introduction. In *Philosophy and Religion in Early Medieval China*, eds. Alan K. L. Chan and Yuet-Keung Lo, 1-22. Albany, NY: State University of New York Press.
- Chan, A. (2018). Laozi. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. <https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/laozi/>.
- Chan, A. & S.-H. Tan. (2004). Introduction. In *Filial piety in Chinese thought and history*, eds. Alan Chan and Sor-Hoon Tan, 9-16. London: RoutledgeCurzon.
- Chang, Ch.-j. (2000). Millennial women: Women of the Han dynasty. *Sinorama* 25: 16-19.
- Chang, T. (2017). Fusheng liuji 浮生六记 (浮生六記, Wade-Giles: Fu-sheng liu-chi, The Six Records of a Floating Life, Six Records of a Life Adrift). *A*

Dictionary of Chinese Literature. Oxford: Oxford University Press.

Chen, G. (2016). 逍遥游 Xiaoyaoyou—Free and Easy Wandering: Opening the Heart and the Reconsideration of Values. In *The Philosophy of Life: A New Reading of the Zhuangzi*, 5-15. Leiden: Brill.

Chen, X. (2010). Introduction. In *The Columbia Anthology of Modern Chinese Drama*, ed. Xiaomei Chen, 1-56. New York: Columbia University Press.

Chien, Y.-Y. (1995). Feminism and China's new 'Nora': Ibsen, Hu Shi & Lu Xun. *The Comparatist* 19: 97-113.

China Writer. (2016). 叶广苓 Ye Guangqin [Ye Guangqin]. *China Writer*. 04 July 2016. <http://www.chinawriter.com.cn/fwzj/writer/44.shtml#>. Access 05 April 2024.

Coale, A. J. (1989). Marriage and Childbearing in China Since 1940. *Social Forces* 67.4: 833-850.

Cong, X. (2016). Introduction. In *Marriage, Law and Gender in Revolutionary China, 1940-1960*, 1-26. Cambridge: Cambridge University Press.

Coutinho, S. (2016). *Zhuangzi and Early Chinese Philosophy: Vagueness, Transformation and Paradox*. London and New York: Taylor & Francis Group.

Croll, E. (1978). *Feminism and Socialism in China*. London: Routledge.

Croll, E. (1979). *Women in Rural Development: The People's Republic of China*. Geneva: International Labour Office.

Croll, E. (1985a). Introduction: Fertility Norms and Family Size in China. In *China's One-Child Family Policy*, eds. Elisabeth Croll, Delia Davin and Penny Kane, 1-36. London: Palgrave Macmillan.

Croll, E. (1985b). *Women and Rural Development in China: Production and Reproduction*. Geneva: International Labour Office.

Cui, S. & B. Wang. (2016). Translating Chinese Place Names into English: The Case of Lin Yutang's Version of Fusheng Liuji. *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies* 4.2: 24-32.

Davin, D. (1976). *Woman-Work: Women and the Party in Revolutionary China*. Oxford: Clarendon Press.

Diamant, N. J. (2000). Re-Examining the Impact of the 1950 Marriage Law: State Improvisation, Local Initiative and Rural Family Change. *The China Quarterly* 61: 171-198.

Doleželová-Velingerová, M. & L. Doležel. (1972). An Early Chinese Confessional Prose: Shen Fu's Six Chapters of a Floating Life. *T'oung Pao* 58.1/5: 137-160.

Donawerth, J. (2002). *Rhetorical theory by women before 1900: An anthology*. Lanham, MD: Rowman and Littlefield.

Fan, N. (2014). 叶广琴: 写纯正地道老北京 Ye Guangqin: Xie chunzheng didao lao Beijing [Ye Guangqin: Describing the authentic old Beijing]. *Changjiang Literature & Art* 04: 100-107.

Fan, Q. (2018). 论叶广琴对满族文化性格的书写 Lun Ye Guangqin dui manzu wenhua xingge de shuxie [On Ye Guangqin's representation of Manchu culture and personality]. *Manchu Minority Research* 02: 99-105.

Fei, X. (1947/2007). 生育制度 Shengyu Zhidu [Institution of Reproduction]. In 乡土中国 *Xiangtu Zhongguo* [From the Soil: The Foundations of Chinese Society], ed. Haoxing Liu, 385-589. Shanghai: Shanghai People's Press.

Fusini, L. (2013). World Humanism(s), the Divine Comedy, Lao She's '灵的文 学与佛教' ('Literature of the Soul and Buddhism'), and Gao's Soul Mountain. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 15.5. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.2345>.

Gao, X. (2003). Women Existing for Men: Confucianism and Social Injustice against Women in China. *Race, Gender & Class* 10.3: 114-125.

Ge, Y. & X.Zeng. (2011). The effect of marker discrimination on gender wage Gap in Urban China. *Economic Research Journal* 46(6): 45-56.

Gu, D. (2007). 我读《逍遥津》 Wo du Xiaoyao Jin [My reading of Unfettered Wharf]. *Beijing Literature* 01: 25-27.

Guan, X. (2014). An alternative explanation for translation variations in Six Chapters of a Floating Life by Lin Yutang. *Perspectives: Studies in Translatology* 22.2: 198-221.

Guo, K. & S. Yan. (2015). Gender gap in labor market and the related regulations. *Economic Research Journal* 50(7): 42-56.

Gustafsson, B. & S. Li. (2000). Economic transformation and the gender earnings gap in urban China. *Journal of Population Economics* 13: 305-329.

Hamilton, G. G. & Z. Wang. (1992). *From the soil, the foundations of Chinese society: A translation of Fei Xiaotong's Xiangtu Zhongguo, with an introduction and epilogue*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Hwang, K.-K. (1999). Filial piety and loyalty: Two types of social identification in Confucianism. *Asian Journal of Social Psychology* 2(1): 163-183.

Huangfu, M. (2019). 论《浮生六记》中陈芸的形象 Lun Fusheng Liuji zhong Chen Yun de xingxiang [On the image of Chen Yun in Fusheng Liuji]. *Modern Communication* 05: 118-119.

- Hansen, C. (2014). Zhuangzi. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta. <https://plato.stanford.edu/entries/zhuangzi/>.
- Hershatter, G. (2004). State of the Field: Women in China's Long Twentieth Century. *The Journal of Asian Studies* 63.4: 991-1065.
- Ho, K.-K. (1996). From the Absurdist to the Realist: A Reading of Lao She's 'Teahouse' from a Comparative Perspective. *Oriens Extremus* 39.2: 204-227.
- Hsia, C.-t. (1961). *A History of Modern Chinese Fiction, 1917-1957*. New Haven: Yale University Press.
- Huang, H. & D. Wang. (2016). 叶广岑与老舍京味小说的比较 Ye Guangqin yu Lao She jingwei xiaoshuo de bijiao [A comparison between Ye Guangqin and Lao She's Beijing-style fiction]. *Manchu Minority Research* 04: 89-93.
- Huang, J. & H. Liu. (2007). 我的电影是我对中国的理解——关于黄建新电影改编的访谈 Wode dianying shi wo dui zhongguode lijie—Guanyu Huang Jianxin dianying gaibian de fangtan [My films are my understanding of China—An interview about the adaptation of Huang Jianxin's films]. *Movie Review* 01: 3-6.
- Jiang, L. (2019). The Big and the Great: A Reconstruction of Zhuangzi's Philosophy on Transcendence. *Religions* 10(1), 30. <https://doi.org/10.3390/rel10010030>.
- Kang, X. (2017). Women, Gender and Religion in Modern China, 1900s-1950s: An Introduction. *NAN NÜ* 19: 1-27.
- Kirkland, R. (2004). *Taoism: The Enduring Tradition*. London: Routledge.
- Kong, L. (2017). 京城遗韵, 满族遗风——文艺民俗学视域下叶广岑的《采桑子》 Jingcheng yiyun manzu yifeng—Wenyi minzu xue shiyu xia Ye Guangqin de Cangsangzi [Portraits of Beijing and Manchu—Ye Guangqin's Picking Mulberries from a cultural perspective]. *Masterpieces Review* 11: 72-74.
- Lee, L.-L. (2009). Inventing Familial Agency from Powerlessness: Ban Zhao's Lessons for Women. *Western Journal of Communication* 73.1: 47-66.
- Lee, W. S. (1998). In the names of Chinese women. *Quarterly Journal of Speech* 84.3: 283-302.
- Lee, Y.-J, W. L. Parish & R. J. Willis. (1994). Sons, daughters, and intergenerational support in Taiwan. *American Journal of Sociology* 99: 1010-1041.
- Li, J. & R. S. Cooney. (1993). Son Preference and the One Child Policy in China: 1979-1988. *Population Research and Policy Review* 12.3: 277-296.
- Li, N. (2013). 叶广岑家族小说《采桑子》的文化解读 Ye Guangqin jiazu

xiaoshuo Cangsangzi de wenhua jiedu [Cultural interpretation of Ye Guangqin's novel Picking Mulberries]. *Manchu Minority Research* 03: 114-118.

Li, Y. (2000). Women's Movement and Change of Women's Status in China. *Journal of International Women's Studies* 1(1): 30-40.

Lin, Y. (1999). Preface. In *Six Chapters of a Floating Life*, by Shen Fu, 20-23. Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press.

Liu, H.-Y. (2007). "Feminism" As The Offspring Of May Fourth Time: focusing On Funu Zazhi Edited By Zhang Xichen. *Nankai University (Philosophy and Social Sciences)* 6: 1-8.

Liu, S. (2010). Lao She. In *The Companion to Theatre and Performance*, ed. Dennis Kennedy. Oxford: Oxford University Press.

Liu, X. (2015a). Did Taoism have a founder? Textual issues of the Laozi. In *Dao Companion to Daoist Philosophy*, ed. Xiaogan Liu, 25-46. New York and London: Springer.

Liu, X. (2015b). Zhuangzi's Philosophy: A Three Dimensional Reconstruction. In *Dao Companion to Daoist Philosophy*, ed. Xiaogan Liu, 193-220. New York and London: Springer.

Liu, X. (2015c). Textual issues in the Zhuangzi. In *Dao Companion to Daoist Philosophy*, ed. Xiaogan Liu, 129-158. New York and London: Springer.

Lu, F. (2010). The Afterlife of Six Chapters of a Floating Life: Three English Translations of Fu sheng liu ji. *Translation Review* 80.1: 25-52.

Mair, V. (2000). The Zhuangzi and its impact. In *Daoism Handbook*, ed. Livia Kohn, 30-52. Leiden, Boston and Koln: Brill.

McDougall, B. & K. Louie. (1997). *The Literature of China in the Twentieth Century*. London: C Hurst & Co Publishers Ltd.

Nadeau, R. L. (2014). *Asian Religions: A Cultural Perspective*. Malden and Oxford: John Wiley & Sons.

Pang-White, A. A. (2016). Confucius and the Four Books for Women (Nü Sishu 女四書). In *Feminist Encounters with Confucius*, eds. Mathew Foust and Sor-Hoon Tan, 15-39. Leiden: Brill.

Prado-Fonts, C. (2014). The Anxiety of Fiction: Reexamining Lao She's Early Novels. *Modern Chinese Literature and Culture* 26.2: 177-215.

Pratt, L. & S.-h. Chiang. (1983). Trans. *Six records of a Floating Life*. By Shen Fu. London: Penguin Books.

- Ren, J. (2017). Literature opens a door on China. *China Daily Europe*. 30 June 2017. <http://www.chinadaily.com.cn/a/201706/30/WS5a2914aea310fcb6fafd36cf.html>. Access 12 April 2024.
- Rosenlee, L.-H. L. (2006). *Confucianism and Women: A Philosophical Interpretation*. Albany: State University of New York Press.
- Song, H. (2017). 叶广芩小说《谁翻乐府凄凉曲》中京剧的功能 Ye Guangqin xiaoshuo Shui fan yuefu qiliang qu [The Function of Beijing Opera in Shui Fan Yuefu Qi Liang Qu]. *Journal of Ethnic Art* 02: 141-144.
- Sun, M. (2014). 最可爱的女人——读沈复的《浮生六记》 Zui keaide nvren—Du Shen Fu de Fusheng Liuji [The most adorable woman—On Shen Fu's Fusheng Liuji]. *Prose Hundred* 12: 69-70.
- Vandertop, C. (2019). Peripheral Urbanism, Imperial Maturity, and the Crisis of Development in Lao She's Rickshaw and Mulk Raj Anand's Coolie. *Novel: A Forum on Fiction* 52 (3): 369-385.
- Waley, A. (2005). *The Way and Its Power: A Study of the Tao Tê Ching and Its Place in Chinese Thought*. London and New York: Routledge.
- Wang, L. (2019). Women's Liberation. In *Afterlives of Chinese Communism: Political Concepts from Mao to Xi*, eds. Christian Sorace, Ivan Franceschini and Nicholas Loubere, 315-324. Acton: ANU Press.
- Wang, Q. (2016). 论新世纪叶广芩小说的京味风格 Lun xinshiji Ye Guangqin xiaoshuo de jingwei fengge [On the Beijing style in Ye Guangqin's fiction in the 21st century]. *Culture & Communication* 02: 57-62.
- Wang, W., X. Liu, Y. Dong, Y. Bai, S. Wang & L. Zhang. (2020). Son Preference, Eldest Son Preference, and Educational Attainment: Evidence From Chinese Families. *Journal of Family Issues* 41.5: 636-666.
- Wing, S. (2003). Technology, Commentary and the Admonitions for Women. *Journal of International Women's Studies* 5(1): 42-66.
- Xia, M. (2012). 《青木川》英文编审: 建议将其拍摄成电影 Qingmuchuan yingwen bianshen: Jianyi jiangqi pacheng dianying [Greenwood Riverside could be adapted into a film, suggested by the editor of its English version]. *China News*. 25 July 2012. <http://news.cntv.cn/20120725/105352.shtml>. Access 12 April 2024.
- Xia, X. (2018). 论叶广芩家族小说中的市井书写 Lun Ye Guangqin jiazu xiaoshuo zhongde shijing shuxie [The Description of Marketplace in Ye Guangqin's Family Novels]. *Journal of Tongji University* 02: 103-108, 124.
- Xia, Y. (2012). 沈复笔下的“芸”——林语堂眼里“中国文学史上最可爱的女人” Shen Fu bixia de Yun—Lin Yutang yanli ‘zhongguo wenxue shishang zui

keai de nvren [Yun depicted by Shen Fu—‘The most adorable woman in Chinese literature’ according to Lin Yutang]. *Northern Literature* 09: 32-33.

Xue, X. (2017). 论叶广芩小说中理想人格的当代意义 Lun Ye Guangqin xiaoshuo zhong lixiang renge de dangdai yiyi [On the contemporary meaning of ideal personalities in Ye Guangqin's fiction]. *Xiaoshuo Pinglun* 01: 186-190.

Yang, Y. (2017). 叶广芩小说《状元媒》中的满族文化探寻 Ye Guangqin xiaoshuo Zhuangyuan Mei zhongde manzu wenhua tanxun [The Culture Research on Ye Guang-qin's Novel Zhuang Yuan Mei]. *Journal of Ethnic Art* 04: 33-38.

Ye, G. (2007). 逍遥津 Xiaoyao Jin [Unfettered Wharf]. *Beijing Literature* 01: 4-25.

Yu, S.-l. (2013). Politics and Theatre in the PRC: Fifty Years of ‘Teahouse’ on the Chinese Stage. *Asian Theatre Journal* 30.1: 90-121.

Zhang, J. & B. Zhao. (2017). 论叶广芩《采桑子》 Lun Ye Guangqin Caisangzi [On Ye Guangqin's Picking Mulberries]. *Novel Review* 04: 191-194.

Zhang, S. (2004). “真性情的闲人”与“中国文学史上最可爱的女子”——《浮生六记》主要人物论 Zhenxingqingde xianren yu zhongguo wenxue shishang zuikeaide nvzi—Fusheng Liuji zhuyao renwu lun [An idle man with a real character and the most lovely woman in Chinese literature—On main characters in Fusheng Liuji]. *Studies on the Ancient Chinese Novel and Drama* 02: 99-105.

Zhang, Z. (2015). Six Records of a Life Adrift by Shen Fu, Graham Sanders. *Chinese Literature: Essays, Articles, Reviews* 37: 214-217.

Zhao, Q. (1997). Who is Ruan Ming?: A Political Mystery in Lao She's Camel Xiangzi. *China Information* 12(3): 104-122.

Zhong, H. (2007). 叶广芩小说的多面性涉猎 Ye Guangqin xiaoshuo de duomianxing shelie [On the multifacetedness of Ye Guangqin's fiction]. *Masterpiece Review* 09: 69-72.

Zuo, J. (2013). Women's Liberation and Gender Obligation Equality in Urban China: Work/Family Experiences of Married Individuals in the 1950s. *Science & Society* 77.1: 98-125.

Representations Of The Muslim Woman On The Renaissance English Stage

Öz ÖKTEM¹

ABSTRACT

In this essay I discuss the evolving representation of Muslim women in English Renaissance drama. Unlike later Orientalist narratives, early modern texts portray Muslim women with complexity and nuance. I trace the development of these representations from medieval literature, where Muslim women are often depicted as assertive, noble figures, to early modern plays that reflect England's emerging political and economic relations with the Ottoman Empire. I argue that while Muslim women in Renaissance drama embody the wealth and power of the Islamic world, they are also shaped by patriarchal and religious anxieties. By examining key plays, I aim to shed light on how these depictions both challenged and reinforced Western ideologies of gender, power, and cultural difference.

Keywords: *Muslim women, Renaissance drama, Anglo-Ottoman relations, Tamburlaine*

Rönesans İngiliz Tiyatrosunda Müslüman Kadın Temsilleri

ÖZ

Bu çalışmada İngiliz Rönesans tiyatrosunda Müslüman kadın temsilinin geçirdiği değişimi tartışıyorum. Yakın dönemde ortaya çıkan Oryantalist anlatıların aksine, erken modern dönem metinlerinde Müslüman kadın imgesi karmaşık ve ince ayrımlara sahiptir. Bu temsillerin gelişimini Müslüman kadınları iddialı ve asil figürler olarak betimleyen orta çağ edebiyatından, İngiltere'nin Osmanlı İmparatorluğu'yla bu dönemde başlayan politik ve ekonomik ilişkilerinin yansıması olan erken modern dönem oyunlarına kadar izliyorum. Rönesans oyunlarındaki Müslüman kadınların İslam dünyasının zenginliğini ve gücünü temsil etmelerinin yanı sıra ataerkil ve dini endişelere göre de şekil aldıklarını iddia ediyorum. Dönemin önemli birkaç oyununu kısaca inceleyerek bu temsillerin Batı'nın cinsiyet, iktidar ve kültürel farklılık ideolojilerine nasıl hem meydan okuyup hem destek verdiği konusuna ışık yakmayı amaçlıyorum.

Keywords: *Müslüman kadınlar, Rönesans tiyatrosu, İngiliz-Osmanlı ilişkileri, Tamburlaine.*

¹Istanbul Aydın University, Istanbul, ozoktem@aydin.edu.tr <https://orcid.org/0000-0002-1222-5229>

INTRODUCTION

The contemporary Western discourse has a quite clear-cut representation for Islamic women: they are the veiled and segregated victims of a society which is oppressive to women in nature, and this oppression constitutes the fundamental grounds to justify the backwardness in Islamic societies (Kahf, 1999). However, until West eventually came up with this narrative in the eighteenth century, the image of the Muslim woman had undergone a series of transformations throughout history. Her representation has been an evolving phenomenon, whose elements are the products of specific historical moments and cultural developments; and in this evolution, Western definitions for the self and the Other, as well as for gender have played an important role.

Understanding the process that the image of the Muslim woman went through in Western literature requires an interdisciplinary approach that combines the ideological and historical discourse of the West against Islam as a rival power with European patriarchal constructions against woman as the opposite sex. The general effort given today in the academic circles is to counter the misrepresentations of Muslim women as distorted through the perspective of Orientalism in the period following the eighteenth century. In this paper I focus on relatively an untouched era, the early modern age, and survey the image of the Islamic women in a number of English stage productions. Considering it as a period in which the Western structures of self-identity and gender in the modern sense were initially formed, the Renaissance age provides a suitable medium to trace the formation of the contemporary images of Muslim women in the Western world. Moreover, inhabiting both the remnants of the medieval past and the roots of European colonialism, this era is a useful ground to analyze this process from a comparative perspective.

In today's Western outlook Islamic women are represented as secluded and victimized female figures which are irreconcilable with modern societies and the predominant academic model for readings of such representations has been Edward Said's theory of Orientalism. The relationship between the discursive knowledge and hegemonic power is the starting point of this theory and, as Said suggests, Orientalism is "a discourse created from the relationship of Western power over the Orient into the Western knowledge about the Orient" (Said, 1978, p.7). The construction of this narrative dates back to early ages of history, Said notes, though, as a discipline, Orientalism began after the middle of the eighteenth century (Said, 1978). However, as recent studies in history as well as in literature have shown, "the power relations implied in Orientalism are unsustainable" within the historical and political context before the eighteenth century; simply because the prerequisites needed to impose an imperial assurance over the East were not provided (Dimmock, 2016, p.17). From the medieval period until the end of the early modern era, the Islamic world in the East first rivaled, then, superseded Christian Europe in terms of military and economic strength. Thus, the Europeans had to postpone their colonial project until the eighteenth century,

when the events and conditions provided the material conditions for Orientalist discourse. When the world's power balances between the twelfth century and the end of the seventeenth century are considered, the Orientalist theory should be reformulated as “a discourse produced by the vulnerable, overshadowed Western world about the politically, militarily, economically and culturally stronger East” (Vitkus, 2000, p.4). Such a reformulation unavoidably has certain implications on the representations of the Muslim woman.

MUSLIM WOMEN IN MEDIEVAL TEXTS

Colonial narratives are loaded with images of Islamic women as innately oppressed, veiled, secluded and silenced figures, whereas Muslim women in medieval texts are completely free from this narrative. In medieval European literature the Muslim woman is pictured as an overbearing noblewoman, who, after falling in love with the Christian prisoner of her father, converts to his faith and leaves her country. She initiates much of the action and aggressively pursue her Christian lover. This character type, referred to by Mohja Kahf as the “enamored Muslim princess,” holds high status and power in her own land but abandons it to assume a lower-rank and a less powerful role when she marries the Christian hero (2002, p.37). In medieval texts, Muslim women are not portrayed as objects of male pleasure, restricted by the prohibitions of a strict religion, as representations of the eighteenth-century would suggest. On the contrary, with their bold and assertive qualities, Muslim women in medieval texts present a subtle challenge to the Christian-patriarchal ideology. Their conversion does not simply imply a change in religion but also the containment of these qualities by forcing them into a Christian passive femininity.

Since the European ideology in Middle Ages was not in a position to delimit and distance Islam, as it did in the colonial period, these texts do not produce entirely different, inferior, exotic figures of Islamic people. Muslim women in medieval texts do not renounce their religion because Christians are more powerful, they simply see the innate truth of the Christianity, and become part of the European society. The Islamic characteristics attained to them suddenly disappear as if they had never been Muslim before. Instead of differentiating or othering, these texts normalize these women. Though there is certainly an appeal for a universal order under the leadership of Christendom, medieval Europe obviously did not yet assume a domination or cultural superiority over the Islamic world in the East.

Bramimonde in *La Chanson de Roland* (commonly dated around 1100) is one of the earliest representations of the Muslim woman in European texts. The poem portrays Bramimonde as a typical wanton queen, whose assertive Muslim qualities are curbed into Christian feminine modesty through religious conversion. Bramimonde inaugurates the stock Muslim female character that populates medieval romances and should be seen as a product of two developments in Western: the notion of Christian unity that began to take hold in Europe and the realization that Islam was becoming a growing threat to Christendom which led a hostile awareness against the Islamic world.

In the transformation of this new consciousness into a well-established narrative the Crusades played a significant role. The First Crusade was launched in 1095 by Otto the Great with the aim to recapture Jerusalem and the Holy Lands from the Muslims, and to respond to the Byzantine emperor's call for help against the Seljuk Turks who were expanding into Anatolia. Though the Crusades were overall a political and economic failure, the attacks continued until the thirteenth century, and within this period the crusading emotion contributed to build the image of Islam and Islamic people as the principal threat to the Christian world. It would not be wrong to claim that if there is a unique European worldview or sense of identity that distinguishes Europeans from non-Europeans, it began to take shape and solidify in opposition to Islamic civilization. Starting around the early twelfth century, Islam took on a specifically negative connotation in Western narratives.

MUSLIM WOMEN IN EARLY MODERN TEXTS

With the beginning of European explorations and the decline of the religious ideological unity in Christendom that followed the Reformation modern nation-states started to be developed in Europe. The economic and political realities of the early modern era were not suitable for medieval projects like the Crusades. The competition between the new nation-states was growing and mercantilism became a major economic practice in which European merchants and privateers were seeking huge profits in the recently discovered America and the Mediterranean. While the Europeans' contact with the indigenous peoples of recently discovered lands of America and Australia might have given them a sense of superiority, increasing commercial and political relations with the Islamic world in the Old World certainly could not yet do so. This was the age when the distribution of power over the globe started to shape. There was political and religious rivalry among European nations, and none of them had the economic and military superiority to challenge the powers of the Muslim countries. Moreover, trade with the East was inevitable and this led an increase and variation in the economic and cultural trafficking with Islamic countries (Burton, 2005).

For Europe the most challenging Islamic power was the Ottoman Empire. From the fourteenth century onwards, Turks became a major threat first to the Byzantine Empire, and then to the entire Europe, as they captured Constantinople in 1453 and almost took Vienna in 1529, keeping the city under a long siege. During the reign of Suleyman the Magnificent (1495-1566), Turks possessed one thirds of the known world, including the Christian holy lands. For many Christian moralists they were "the scourge of God" sent to punish the weak and divided Christendom. Though the Ottomans received a defeat at Lepanto in 1571, their retreat proved only temporary, as two years later they took Cyprus, which was a very strategic island on the Mediterranean trade route, and in 1578 in the Battle of Alcazar, Ottoman viceroy Abdul-Malek triumphed against troops from all over Europe. The Ottomans remained a leading world power until the Treaty of Karlowitz (1699), which forced them to relinquish large territories in

eastern Europe including Hungary, Croatia and Slovenia and lose their dominant position in this part of the world. Nevertheless, in the early phase of European expansion, the West was forced to recognize the sovereignty and unity of the Islamic world. Rather than a confrontation, Christian princes were forced to make trade agreements and mutual defense pacts with the Ottomans (Chew, 1937).

England in the early modern age was an isolated nation at the edges of mercantilist Europe and was in need of a strong ally in its political and religious rivalry with Catholic Spain. Despite the longstanding crusader rhetoric that dominated the Christian outlook, the Turkish Empire appeared as a suitable strategic partner for England. At this point in history England was far from the powerful commercial and military empire that it later become and in order to develop a competitive edge “trade with Islamic countries was essential” (Matar, 1998, p. 10). Moreover, the anti-idolatrous sentiment which was common in Protestantism and Islam enabled the construction of an ideologically justified rapprochement between England and the Ottoman Empire (Burton, 2005). Queen Elizabeth I was the first English ruler to openly collaborate with the Turks. She granted liberty to her subjects to trade with Muslims, and what started as a merchant initiative in 1578 became an established policy by the end of the century. In 1580, Sultan Murad III granted England its initial capitulations, and the following year, the English founded the Levant Company, which ensured the protection of English merchants and privateers conducting trade in Ottoman territories. In fact, there was such a strong amity between the Queen and the Sultan that the Scottish king James VI was informed that “no Christian prince ever had in the Turk such a great estimation” (MacLean and Matar, 2011, p. 54). While many Englishmen maintained the conventional hostility against Islam, many others regarded the Ottoman Empire as “the greatest and best compacted that the sunne ever saw” (MacLean and Matar, 2011, p.147). They associated the Ottomans with immense wealth and luxury and perceived the Turkish lands as domains of desire and opportunity.

Christopher Marlowe’s *Tamburlaine* (1587-1590) appeared in this historical context. In line with the Renaissance humanistic discourse, this play is generally considered as a celebration of man’s ambition to rise to sublime heights. Despite being a Muslim, Tamburlaine is interpreted by many scholars as a model for the European imperialist, who is at the gateway to victory straining against the traditional limits on thought, including those of religion. In addition, in the play almost all major characters are Muslim and traces of medieval conventions that represent the Muslim as the infidel enemy are virtually invisible. I claim that this lack of discrimination towards the Muslims is linked to the realpolitik of the age and Marlowe’s text’s is a reflection of the West’s pragmatic approach towards the Islamic East.

As is well known, the two-part play is centered on Tamburlaine’s opposition against the Turks and the first part depicts the events of the Battle of Ankara of 1402 in which the historical Timur first defeated then captured Ottoman Sultan

Bayezid I. The play's critics often see the character Bajazeth as a stereotypical pompous and warlike Turkish sultan, whose complete defeat and humiliation is an act of divine providence. However, recent scholars who analyze the play within the context of the developing Anglo-Ottoman relations argue that Marlowe uses these stereotypes as a front. At first, Bajazeth is depicted as a blustering Islamic sultan threatening Christendom, but as the play progresses, Tamburlaine's cruelty, arrogance, and blasphemy cause the audience to reconsider his actions and sympathize with his Turkish victims. By portraying Bajazeth as a dignified emperor enduring the brutality of a merciless foe, rather than a barbarian deserving retribution for opposing Christians, the play challenges religious animosity. In this way, it subtly builds a narrative that could legitimize England's contentious alliance with the Turks (Burton, 2005).

The Muslim woman within this picture is not represented as a function of religious or civilizational difference. She is simply portrayed as a woman who is restrained by her traditional feminine role. Zenocrate, Zabina, the virgins of Damascus, and the Turkish captain's wife Olympia are not discriminated with the complex combination of their Islamic identity and female gender. Their portrayals lack the sexual overtones often linked with Islamic femininity. Also, there is not any narrative strategy in the play that combines Christian-Muslim relations with heterosexual romance between characters of enemy religions. The Muslim woman is not presented as an object of European men's desire for conquest or possession. Rather, she is depicted as a formidable Eastern empress, complementing the grandiose of her male counterpart. She is proudful and uses assertive language when she needs to. Although she is articulate and exercises varying degrees of imperial authority, these qualities do not render her a danger to the patriarchal social order. At this early stage of Anglo-Ottoman interactions, the distinctions between Christian and Muslim women are not clear. Both are depicted with similar attributes and roles in the empire-building game, which is controlled by universal patriarchal norms.

The idea that *Tamburlaine* is indifferent to a division between Christian and Muslim women is supported by the fact that the play's feminist critics rarely identify Zenocrate and Zabina as Muslim. Instead of noting any Christian-Muslim separation, they mostly interpret these women as typical representations of contemporary gender norms, fulfilling their designated roles as objects within the play's imperialist scheme. For instance, Charles Brooks suggests that "beautiful women are treasures to be won" by the men in *Tamburlaine*, and by acting nobly and virtuously, women can achieve "the highest prize possible" (Brooks, 1957, p.3). Similarly, Simon Shepherd views the women in *Tamburlaine* not as individual characters, but as means to highlight male virtue, arguing that in the play "women are treated as a treasure in a world where men fight and negotiate" (Shepherd, 1986, p.179). Like their Christian counterparts, Muslim women in *Tamburlaine* are trophies and accessories to men in their "glorious enterprise," which was lifted by the Renaissance ideology and in which the Europeans were

more in a position to admire and envy the Muslims than overpowering them. Marlowe's Islamic female characters disrupt the pattern of representing Muslim women with emphasis on passion, assertiveness, lust, and moral corruption as indicators of their supposed false religion. The play does not differentiate Muslim women as embodiments of negative femininity compared to idealized Christian women. Instead, both Zenocrate and Zabina are presented positively: they are noble and virtuous Eastern empresses who elevate their husbands' imperial status and gain respect through their deeds.

In the sixteenth and seventeenth centuries, the Mediterranean was a region of rapidly shifting international alliances and constant territorial changes. Commercial agreements and mutual defense treaties formed between Christians and Muslims. Piracy was widespread, with multi-ethnic crews battling each other and preying on the vulnerable. Turkish privateers dominated the trade routes, posing a threat to Europe's expanding sea markets. Many Christian sailors converted to Islam, or "took the turban," to gain the freedom and protection offered by Barbary ports and North Africa. Despite church sermons and royal proclamations, Christian sailors and soldiers were increasingly "turning Turk," becoming renegade pirates or joining the Ottoman army. The growing number of English seamen under Ottoman influence in the Mediterranean, coupled with the issue of religious conversions, became a source of great concern after 1603, when James I succeeded to the English throne (Senior, 1976).

With the turn of the seventeenth century, rising anxieties against the Islamic wealth and power produced seriously distorted representations of Islam in the popular culture. The threat and fear that the Ottoman Empire imposed upon the Christian world led demonized images of the Islam in the name of anti-Islamic propaganda. Christian moralists argued that the appeal of converting to Islam was largely due to the increased sexual freedom permitted under Islamic rule (Burton, 2005). The Muslim prophet was seen as a blasphemer and a heretic that seduced people, while his religion advocating aggressive violence and sexual excessiveness. Muslim sultans were depicted as oppressive rulers that exercised tyrannical authority over their subjects. Lust, suspicion, murderous conspiracy, sudden cruelty and vengeance were their stereotypical characteristics. The demonization of Islam in these texts focused on the devastating and pervasive power of this culture.

As seen in the example of *Tamburlaine*, the Renaissance humanist discursive approach displays a genuine indiscriminate approach in representing Muslim and Christian women. However, the efforts to demonize the Islamic culture in the seventeenth century revives the negative image of the Muslim woman which clearly contributes to her depiction in later colonial literature. Western patriarchal discourse has always contrasted the "good" woman who embodies the idealized version of femininity and the "bad" woman who represents everything deemed unfeminine. Many Muslim female characters in early modern English

drama, including Lancelot's whorish Moor in *The Merchant of Venice* or the witch Sycorax in *The Tempest*, are represented as the embodiments of this "bad" woman. These representations enmesh the racist rhetoric with a sexist discourse. The idea that Islam is a sexually licentious religion and the notion that women in general always pose sexual danger, bring about misogynistic images for the Muslim woman on the Renaissance stage. We should also add that the concept of harem or "seraglio" enters into the European lexicon for the first time in this period, producing an exaggerated image as a site of hidden sin designed for sexual indulgence.

In a number of seventeenth century plays including Robert Daborne's *A Christian Turned Turk* (1612), John Fletcher's *The Knight of Malta* (1619) and *The Island Princess* (1621), and Philip Massinger's *Renegado* (1623), conversion to Islam is portrayed as a direct consequence of an inter-religious heterosexual desire. In these representations Muslim women are depicted mostly as lustful and wanton women who hide behind the veil of chastity. They evoke open sexuality and female assertiveness, aggressively pursuing their Christian lovers to bring on their conversion and ruin in the end. Voada in *A Christian Turned Turk* is a typical example of this negative model. She is a beautiful but evil Muslim temptress, alluring Ward, the Christian private, to undergo the conversion rite to win her love. In order to show the consequences of apostasy, Daborne punishes his protagonist Ward with a tragic end. After the treachery of his Muslim beloved and the loss of his ship and men, the Christian hero commits suicide on the stage, cursing the Ottomans and warning the potential renegades against the evils of Islam. However, as Nabil Matar points out, this is Daborne's "wishful thinking," as the ending of the play is purely fictional (1993, p. 499). At the time the play was acted on the London theatres, the actual Ward was living in prosperity in the Muslim lands and kept on his piratical operations until old age. Daborne's story is important in respect that it "shows the apprehension which prevailed in the English imagination about the practice of Christians converting to Islam and continuing to prosper" (Matar, 1993, p. 485).

Donusa, the Ottoman princess in *The Renegado* is another example of the willful Islamic temptress type. She falls in love with the Venetian gentleman Vitelli, who has come to Tunis to save his abducted sister, and seduces him with her power, beauty, and wealth. However, when Donusa tries to convert Vitelli, unlike Ward who in Daborne's play almost immediately gives into the allures of the Muslim woman, the Christian hero exhibits strong resilience. Despite the threat of death in the hands of the Turks, he not only denounces Islam and resists conversion, but also enables Donusa to convert to his faith and elope with him back to Venice. In this respect Donusa can be seen as a true descendant of the medieval representations of the enamored Muslim princess, who is essentially good, yet corrupted due to her false religion. She is a convertible pagan who can be assimilated to become a part of the European world.

Similarly, in *The Island Princess*, the attention of the play is focused on Quisara, princess of Tidore, who is wooed not only by native suitors, including the villainous Governor of Ternata, but also by two Portuguese adventurers, Ruy Dias and Armusia. Quisara is a powerful and a subtle princess, who is able to play men against one another to achieve her ends. Offering her love in return, she demands her suitors to free her brother, a trope that recalls the heroic action as proof of desire and worth, found in medieval romances. Quisara's desirability is underlined many times in the text, as she is a metaphor for the riches and the beauties of her land in a manner familiar in colonial representations. Still, conversion threat posed on the Christian hero, a theme absent in Oriental narratives, dominates the play. While both Portuguese suitors try to convert Quisara into a Christian, they themselves face the threat of conversion as a result of the conspiracies of the evil Governor. Like the earlier two plays mentioned, *The Island Princess* evokes the perils awaiting the European adventurers who may succumb to the seductive powers of exotic lands and their women. Once again resistance to the threat of apostasy is shown to be the key in winning the heart and the soul of the Muslim woman, whose voluntary conversion marks Christianity's definitive victory.

Early modern dramatic works also feature completely evil Muslim female characters who relentlessly strive to dismantle Christianity. Philippa in Thomas Rawlins' *Rebellion* (1639) exemplifies this negative stereotype of the Muslim woman to the edge. In the play, Rawlins does not depict General Raymond as the typical black Machiavellian villain. He is neither especially cruel nor particularly cunning. Instead, these traits are assigned to his formidable wife, Philippa. She matches her husband in military skill and political resolve, with more lines than Raymond and taking revenge by killing both his murderer and her white counterpart. Philippa stands out as a compelling character, offering a rare portrayal of a black Lady Macbeth figure, spurring her husband's ambition.

Zanthia in *The Knight of Malta* is another representative of vigorous Islamic femininity who militantly attempts to destroy Christianity. Serving the virtuous lady Oriana, this black Moorish woman is the assistant to the play's villain Mountferrat. Yet, with her aggressive sexuality and murderous designs, she embodies the ultimate evil force in the play. Zanthia's blackness is the mark of her inconvertibility to a Christian bride. Aware of the fact that she is not valued in the play's sexual economy Zanthia aims for the destruction of the entire Christian community on the island of Malta. Zanthia's blackness and evil are set against the whiteness and virtue of another Muslim woman, Lucinda, the Turkish virgin of noble origin whom the knights of Malta have captured in the recent Ottoman siege. Lucinda is pure, beautiful and passive and upholds the established values with respect to both Christian/Muslim and male/female hierarchies. Lucinda inaugurates the prototype of the Muslim damsels of the later ages, who are loved, honored and rescued by romantic Christian heroes.

The image of the Muslim woman in early modern plays should be seen also in relation to the actual conditions of the women in the English society. The

process of secularization that resulted from the Reformation and the counter-Reformation, humanism, the emergence of the middle class with its new sexual division of labor, and the new definitions of individualism and domesticity led to significant changes in the position of women. Many women clearly stepped out of their traditionally restricted spheres and contributed to the English society both economically and culturally, and this partial liberation was frequently seen to be threatening by men. The patriarchal system was resistant to granting women any form of independence. Instead, to maintain prevailing gender hierarchies, women were constantly reminded of their subordinate status and expected to submit to male authority.²

Liberty of women reveals to be an important question that is raised up in the early modern plays and Muslim female characters appear to be functional in overcoming the challenge posed by actual women to English masculinity. Islamic women in these plays not only do epitomize all that is unfeminine and unnatural, with the restraint of freedom that they are subjected to, they embody a telling contrast to the assumed privileges of the English women. Though they are portrayed as evil and sexually assertive, Muslim women are shown to be subservient to Muslim male authority and to its severe and unrelenting oppression, which almost enslaves them within harems. Donusa in *The Renegado*, for instance, is depicted as a harem woman and covers her face with a veil when she is outside the palace walls. In a conversation with eunuch Carazie, who was born in England, Donusa enquires about the treatment of women in the English society and is appalled by their audacious and liberal behaviors as described by her servant. Thus, the portrayal of the Muslim woman as helpless in the face of male tyranny not only reinforces the perceived backwardness of Islamic culture, but also serves as a reminder to Christian women of the relative freedom they enjoyed, tempering their desire for greater rights. The figure of the Muslim woman serves as highly adaptable dramatic material for early modern English playwrights, offering them a platform to explore their anxieties about both the Islamic empire abroad and Christian women at home. By merging these two seemingly distinct threats into the portrayal of the Muslim woman, playwrights effectively diminish the unsettling aspects of each for their English audiences.

CONCLUSION

Bold pagan princesses of the medieval legacy, lustful and wanton temptresses of the Ottoman world, helpless damsels enslaved in harems: the representations of the Muslim women varied in Renaissance English drama. In contrast to the portrayal of Muslim women in colonial literature, where they symbolize inferiority, the Islamic femininity in these texts reflects the superior power of Islamic civilization.

² For the position of the Englishwomen in early modern age see: Alice Clark, *Working Life of Women in the Seventeenth Century* (London: Routledge, 2006); Kate Aughterson, *Renaissance Woman: A Sourcebook: Constructions of Femininity in England*, (London and New York: Routledge, 1995); Retha M. Warnicke, *Women of the English Renaissance and Reformation*, (London: Greenwood Press, 1983); Elaine Beilin, *Redeeming Eve: Women Writers of the English Renaissance* (1987).

Muslim female characters in the period's drama are portrayed as enticing and wealthy, however unlike their colonial counterparts, they do not represent the availability of their lands. Instead, they embody the Islamic might as well as the religious and military threat that the Ottoman Empire posed to Europe in the early modern age. Muslim women in late Elizabethan plays are often depicted as noble and queenly companions to powerful Eastern rulers. This portrayal can be associated with the growing alliance between England and the Ottoman Empire, which led to more flexible ideologies regarding Islam. However, the resurgence of the sexually charged representations of the Muslim woman at the turn of the seventeenth century should be understood in the context of increased Muslim-Christian interactions in the Mediterranean, and the perceived threat to Christian identity due to the increasing numbers of Christian renegades who converted to Islam.

These contradicting portrayals which oscillate between admiration and demonization, emphasize the complexities of early modern English attitudes toward Islam. Muslim women on the Renaissance stage served as vehicles for negotiating anxieties about power, gender, and identity on both domestic and international levels. By representing Islamic women as embodiments of both allure and threat, these plays reflect a Europe grappling with its place in an increasingly interconnected and competitive world. The foregoing analysis with respect to Islamic femininity reveals how gendered images were used to articulate fears of cultural dissolution while simultaneously imagining new, pragmatic alliances. Thus, the representation of Muslim women in Renaissance drama not only provides insight into the history of Anglo-Islamic relations but also emphasizes the persistent interaction of power, gender, and cultural difference in forming narratives about the "Other."

REFERENCES

- Brooks, C. (1957). *Tamburlaine and Attitudes Toward Women*. *ELH* 24(1), 1-11.
- Burton, J. (2005). *Traffic and Turning: Islam and English Drama 1579 – 1624*. Newark: University of Delaware Press.
- Chew, S. (1937) *The Crescent and the Rose: Islam and England During the Renaissance*. Oxford: Clarendon.
- Dimmock, M. (2016). *New Turkes: Dramatizing Islam and the Ottomans in Early Modern England*. New York: Routledge.
- Kahf, M. (1999). *Western Representations of the Muslim Woman*. Texas: University of Texas Press.
- MacLean G. M. and Matar, N. (2011) *Britain and the Islamic World, 1558-1713*. Oxford: Oxford University Press.
- Matar, N. (1998) *Islam in Britain, 1558 - 1685*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Matar, N. (1993). The Renegade in English Seventeenth Century Imagination. *Studies in Literature (Rice)*, 33(3), 489-516.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. New York: Vintage.
- Senior, C. M. (1976). *A Nation of Pirates: English Piracy in Its Heyday*. New York: Crane Russack.
- Shepherd, S. (1986) *Marlowe and the Politics of Elizabethan Theatre*, Brighton: Harvester Press.
- Vitkus, D. (2000). *The Three Turk Plays from Early Modern England*. New York: Columbia University Press.

Halkla İlişkilerde Topluluk İnşası: Dijital Platformlarda Sanal Cemaat Oluşturma Stratejileri

Özgenur Reyhan GÜLER¹

ÖZ

Bu çalışma, halkla ilişkiler uygulamalarında dijital platformlarda topluluk inşası kavramını ve sanal cemaatlerin oluşturulması, yönetilmesi ve sürdürülebilir hale getirilmesi için uygulanan stratejileri incelemektedir. Dijitalleşme ile birlikte markalar ve organizasyonlar, hedef kitleleriyle daha etkili ve sürekli bir iletişim kurma ihtiyacı duymuştur. Bu süreçte sanal cemaatler, itibar yönetimi, güven inşası, katılım teşviki ve kriz yönetimi gibi halkla ilişkiler faaliyetlerinde önemli bir araç haline gelmiştir. Özellikle Discord platformu, sanal cemaatlerin dinamiklerinin analiz edilmesi için uygun bir dijital ekosistem sunmaktadır.

Araştırmada Discord platformunda oluşturulan üç farklı topluluk örnek olay incelemesi yöntemiyle ele alınmıştır. Oyun topluluğu, teknoloji topluluğu ve sanat topluluğu olmak üzere üç Discord sunucusu seçilmiş ve bu topluluklardaki kullanıcıların katılım davranışları, güven algısı ve aidiyet duygusu analiz edilmiştir. Araştırma kapsamında hem nicel hem de nitel veri toplama yöntemleri kullanılmıştır. Nicel veriler, topluluk üyelerine uygulanan anketler ile elde edilirken, nitel veriler ise topluluk yöneticileri ve halkla ilişkiler uzmanları ile yapılan derinlemesine görüşmelerden elde edilmiştir.

Araştırmanın bulguları, sanal cemaatlerde etkili moderasyonun, şeffaf iletişimin ve kişiselleştirilmiş içerik paylaşımının topluluk üyelerinin güven ve aidiyet duygularını artırdığını göstermektedir. Özellikle kişiselleştirilmiş etkinlikler, ödüller ve içerik paylaşımı, üyelerin topluluğa katılım düzeyini yükseltmekte ve bağlılığı artırmaktadır. Bunun yanı sıra, kriz durumlarında hızlı ve etkili iletişim kuran topluluk yöneticilerinin, toplulukların sürdürülebilirliğinde önemli bir rol oynadığı tespit edilmiştir. Bu araştırma, halkla ilişkiler uzmanlarına dijital platformlarda topluluk inşası stratejilerini geliştirme konusunda önemli öneriler sunmaktadır. Organizasyonlar, hedef kitleleriyle daha etkili bir bağ kurabilmek için sanal cemaatlerde iki yönlü iletişim stratejileri geliştirmektedirler. Ayrıca, güven inşa etme ve topluluk üyelerinin aidiyet duygusunu güçlendirme süreçlerine odaklanmaktadır. Kriz yönetimi de sanal cemaatlerin sürdürülebilirliğini

¹Istanbul Aydın University, Istanbul, yuliyapokidova1707@gmail.com,

<https://orcid.org/0009-0007-1500-6818>

Research Article - Submit Date: 25.06.2024, Acceptance Date: 22.07.2024

DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v09i2004

sağlamak için kritik bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonuç olarak, bu çalışma, sanal cemaatlerin halkla ilişkiler uygulamalarında nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğine dair teorik ve pratik katkılar sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Sanal Cemaatler, Topluluk İnşası, Halkla İlişkiler, Discord, Dijital Platformlar, Algı Yönetimi*

Building Communities in Public Relations: Strategies for Creating Virtual Communities on Digital Platforms

Abstract

This study examines the concept of community building on digital platforms in public relations practices and the strategies applied to create, manage, and sustain virtual communities. With the rise of digitalization, brands and organizations have felt the need to establish more effective and continuous communication with their target audiences. In this process, virtual communities have become a significant tool in public relations activities such as reputation management, trust building, participation encouragement, and crisis management. In particular, the Discord platform offers a suitable digital ecosystem for analyzing the dynamics of virtual communities.

The research focuses on three different communities created on the Discord platform through a case study method. Three Discord servers—game community, technology community, and art community—were selected, and the participation behaviors, trust perceptions, and sense of belonging of users in these communities were analyzed. The study employed both quantitative and qualitative data collection methods. Quantitative data were gathered through surveys conducted with community members, while qualitative data were obtained from in-depth interviews with community managers and public relations professionals.

The findings of the research indicate that effective moderation, transparent communication, and personalized content sharing within virtual communities significantly enhance the trust and sense of belonging among community members. Personalized events, rewards, and content sharing, in particular, increase members' engagement and strengthen their loyalty to the community. Additionally, community managers who establish quick and effective communication during crises play a crucial role in the sustainability of these communities.

This research provides valuable recommendations for public relations professionals on developing community-building strategies on digital platforms. Organizations strive to build stronger connections with their target audiences by implementing two-way communication strategies in virtual communities. They also focus on processes that strengthen trust and the sense of belonging among community members. Moreover, crisis management is identified as a critical element in ensuring the sustainability of virtual communities. In conclusion, this

study offers both theoretical and practical insights into how virtual communities can be effectively utilized in public relations practices.

Keywords: *Virtual Communities, Community Building, Public Relations, Discord, Digital Platforms, Perception Management*

GİRİŞ

Dijitalleşme çağında, iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler halkla ilişkiler (PR) disiplininin uygulama ve stratejilerini derinden etkilemiştir. Özellikle internetin sunduğu geniş iletişim imkânları sayesinde, halkla ilişkiler uygulamaları dijital platformlara taşınmış ve bu durum, hedef kitlelerle etkileşim kurma yöntemlerini yeniden şekillendirmiştir (Değirmencioğlu & Yıldırım, 2021). Geleneksel halkla ilişkiler uygulamaları, tek yönlü iletişim modellerine dayanırken, dijital platformların ortaya çıkışıyla birlikte çift yönlü ve etkileşimli iletişim modelleri önem kazanmıştır. Bu dönüşüm, kurumların hedef kitleleriyle doğrudan etkileşime geçmesine ve diyaloga dayalı bir iletişim stratejisi geliştirmesine olanak tanımaktadır (Van Dijk, 2013).

Dijital halkla ilişkiler, sosyal medya, web siteleri, bloglar ve e-posta gibi çevrimiçi iletişim araçlarını kullanarak hedef kitlelerle etkileşime geçmeyi ve iletişim sağlamayı amaçlayan bir stratejiyi ifade etmektedir (Breakenridge, 2012). Bu bağlamda, dijital platformlarda topluluk inşası ve sanal cemaat oluşturma stratejileri, halkla ilişkiler uygulamalarının merkezine yerleşmiştir. Sanal cemaatler, bireylerin dijital platformlarda bir araya gelerek bilgi paylaştığı, deneyimlerini aktardığı ve sosyal bağlar kurduğu çevrimiçi topluluklardır (Rheingold, 1993). Bu topluluklar, kurumlar için hedef kitleleriyle daha derin ve anlamlı ilişkiler kurma fırsatı sunmaktadır. Özellikle Discord gibi platformlar, kullanıcıların ortak ilgi alanları etrafında toplanarak etkileşimde bulunmalarına imkân tanıyan yapısıyla, sanal cemaatlerin oluşturulması ve yönetilmesi açısından önemli bir rol oynamaktadır (Preece, 2000).

Halkla ilişkiler uzmanları, dijital platformlarda başarılı ve stratejik faaliyetler yürütmek amacıyla yapay zekâ ve büyük veri gibi teknolojileri de kullanmaktadır (Van Dijk, 2012). Bu teknolojiler, hedef kitlelerin beklenti ve gereksinimlerinin tespit edilmesi, onlarla olumlu ilişkilerin oluşturulması ve diyalog içinde bulunulmasına katkı sağlayacak diyalojik halkla ilişkiler araçlarını sunmaktadır (Wellman, 2001). Ayrıca, bu araçlar sanal cemaatlerin sürdürülebilirliğini sağlamak ve kriz yönetimi süreçlerini daha etkin kılmak için kullanılmaktadır (Wenger, 1998).

Bu çalışma, dijital platformlarda topluluk inşası ve sanal cemaat oluşturma stratejilerinin halkla ilişkiler disiplindeki yerini ve önemini incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle Discord platformu üzerinden gerçekleştirilenmiş olan örnek olay incelemeleriyle, dijital halkla ilişkiler uygulamalarının etkinliği ve

sürdürülebilirliği değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, dijitalleşmenin halkla ilişkiler üzerindeki etkisi ve gelecekteki olası dönüşümler de ele alınmıştır (Jenkins, Ito, & Boyd, 2015).

Dijital Çağda Halkla İlişkilerde Topluluk İnşası

Halkla ilişkiler, kurumların hedef kitleleriyle olumlu ilişkiler kurmasını ve sürdürmesini amaçlayan stratejik bir iletişim yönetim sürecidir (Grunig & Hunt, 1984). Geleneksel halkla ilişkiler uygulamaları, genellikle tek yönlü bir iletişim modeline dayanırken, dijital dönüşümle birlikte çift yönlü ve etkileşimli bir yapıya evrilmiştir (Van Dijck, 2013). Dijitalleşme süreciyle birlikte halkla ilişkiler uygulamaları, sosyal medya platformları, bloglar ve web siteleri gibi çevrimiçi araçları kullanarak daha geniş kitlelere ulaşmayı mümkün kılmıştır (Breakenridge, 2012). Bu süreçte, halkla ilişkiler uzmanlarının en önemli hedeflerinden biri, dijital platformlarda güven inşa etmek ve markalarla hedef kitleleri arasında sürdürülebilir ilişkiler kurmaktır. Dijital dönüşüm, halkla ilişkiler alanında önemli değişikliklere yol açmıştır. Özellikle yapay zekâ ve büyük veri gibi teknolojilerin entegrasyonu, iletişim süreçlerini daha stratejik ve etkili hale getirmiştir (Aka, 2024). Bu teknolojiler, halkla ilişkiler uzmanlarının hedef kitlelerin beklenti ve gereksinimlerini daha iyi anlamalarına, onlarla olumlu ilişkiler kurmalarına ve diyalog içinde bulunmalarına katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda, dijital platformlar üzerinden elde edilen verilerin analizi, halkla ilişkiler stratejilerinin daha veriye dayalı ve ölçülebilir olmasını sağlamaktadır.

Dijitalleşme, halkla ilişkiler uygulamalarında şeffaflık ve hesap verebilirlik kavramlarını da ön plana çıkarmıştır. Kurumlar, dijital platformlar aracılığıyla hedef kitleleriyle daha doğrudan ve açık bir iletişim kurma imkânına sahip olmuşlardır. Bu durum, kurumların itibar yönetimi süreçlerinde daha proaktif olmalarını ve olası kriz durumlarına karşı daha hazırlıklı olmalarını gerektirmektedir. Ayrıca, dijital platformlarda hedef kitlelerin geri bildirimleri anlık olarak alınabildiğinden, kurumların bu geri bildirimlere hızlı ve etkili bir şekilde yanıt vermeleri önem kazanmaktadır (Çakır, 2022).

Dijital dönüşümün bir diğer etkisi de, halkla ilişkiler uygulamalarında kullanılan araç ve yöntemlerin çeşitlenmesidir. Sosyal medya yönetimi, içerik pazarlaması, arama motoru optimizasyonu (SEO) ve çevrimiçi itibar yönetimi gibi yeni alanlar, halkla ilişkiler disiplininin bir parçası haline gelmiştir. Bu durum, halkla ilişkiler uzmanlarının dijital becerilerini geliştirmelerini ve sürekli olarak değişen dijital trendleri takip etmelerini zorunlu kılmaktadır. Ayrıca, dijital platformlarda hedef kitlelerle etkileşim kurarken kültürel farklılıklar ve dijital okuryazarlık düzeyleri gibi faktörlerin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir (Bekki, 2023). Dijital dönüşüm, halkla ilişkiler disiplininde köklü değişikliklere yol açmış ve geleneksel iletişim modellerinin yerini daha etkileşimli ve çift yönlü modeller almıştır (Bayramoğlu, 2017). Bu süreçte, halkla ilişkiler uzmanlarının dijital becerilerini geliştirmeleri, yeni teknolojileri etkin bir şekilde kullanmaları ve hedef kitleleriyle sürdürülebilir ilişkiler kurmaları büyük önem taşımaktadır.

Dijital platformlarda güven inşa etmek ve şeffaf bir iletişim stratejisi benimsemek, başarılı bir halkla ilişkiler yönetimi için kritik unsurlar haline gelmiştir. Topluluk inşası, halkla ilişkiler disiplininde, markaların hedef kitleleriyle güçlü ve sürdürülebilir ilişkiler kurmasını amaçlayan stratejik bir yaklaşımdır. Bu strateji, hedef kitleyi yalnızca pasif bir tüketici kitlesi olarak görmekten ziyade, onları markanın aktif bir parçası haline getirmeyi hedefler (Wenger, 1998). Geleneksel pazarlama stratejilerinden farklı olarak, topluluk inşası, katılımcıların etkileşimini, bağlılığını ve sadakatini artırmayı amaçlar (Jenkins, Ito, & Boyd, 2015).

Dijital çağın getirdiği yenilikler, topluluk inşası stratejilerinin çevrimiçi platformlarda uygulanmasını mümkün kılmıştır. Sosyal medya grupları, bloglar, forumlar ve özel mesajlaşma uygulamaları gibi dijital araçlar, markaların hedef kitleleriyle doğrudan ve sürekli etkileşim kurmasına olanak tanır (Preece, 2000). Bu platformlar, kullanıcıların ortak ilgi alanları etrafında toplanarak bilgi paylaşımı, deneyim aktarımı ve sosyal bağlar kurmasını sağlar (Wellman, 2001). Özellikle Discord gibi dijital platformlar, topluluk inşası süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Discord, kullanıcıların metin, ses ve video kanalları aracılığıyla etkileşimde bulunabildiği, özelleştirilebilir sunucular oluşturabildiği bir platformdur. Bu platformda topluluklar, belirli ilgi alanları veya amaçlar etrafında şekillenir ve üyeler arasında sürekli bir iletişim ağı oluşturur. Discord topluluklarının başarılı bir şekilde yönetilmesi ve sürdürülebilirliği için dikkate alınması gereken temel unsurlar şunlardır: Discord topluluklarında yöneticiler, moderatörler ve üyeler arasında belirli bir görev dağılımı yapılmaktadır. Bu hiyerarşik yapı, topluluğun düzenini, güvenliğini ve etkinliğini sağlamak için önemli bir unsurdur. Yöneticiler ve moderatörler, topluluğun kurallarını uygulamak, çatışmaları çözmek ve üyeler arasında uyumu teşvik etmekle sorumludur. Bu görev dağılımı, topluluk içinde bir düzen oluşturulmasını sağlarken aynı zamanda topluluğun sürdürülebilirliğine de katkıda bulunur (Preece, 2000). Topluluk üyeleri, metin, ses ve görüntü kanalları aracılığıyla sürekli iletişim kurarak topluluk içinde etkileşimde bulunurlar. Bu etkileşim, topluluk bağlılığını artırmanın yanı sıra üyelerin birbirleriyle daha derin ilişkiler kurmasını da sağlar. Özellikle düzenli olarak paylaşılan içerikler ve gerçekleştirilen etkinlikler, topluluğun aktif kalmasına katkıda bulunurken aynı zamanda yeni üyelerin katılımını da teşvik eder. Bu tür içerik paylaşımı, topluluğun dinamik yapısını koruyarak üyeler arasındaki iletişimi canlı tutmaktadır (Wellman, 2001). Bir toplulukta aidiyet ve güven duygusunun oluşumu, topluluğun uzun vadeli başarısı için kritik bir rol oynamaktadır. Topluluk üyelerinin kendilerini güvende ve değerli hissetmeleri, topluluğa bağlılıklarını artıran önemli bir etkidir. Bu bağlamda açık iletişim, şeffaf yönetim anlayışı ve destekleyici bir ortam, üyelerin topluluğa olan aidiyet duygusunu güçlendirmektedir. Özellikle topluluk yöneticilerinin adil ve kapsayıcı bir yönetim sergilemesi, üyeler arasındaki güven ilişkisini pekiştirmektedir. Bu güven duygusu, topluluğun sürdürülebilirliği açısından önemli bir faktördür ve kriz durumlarında topluluğun bir arada kalmasına da yardımcı olmaktadır (Wenger, 1998).

Topluluk inşası sürecinde, halkla ilişkiler uzmanlarının temel hedeflerinden biri, topluluk üyelerinin katılımını artırmak ve topluluğun sürdürülebilirliğini sağlamaktır. Bu amaçla, algı yönetimi ve güven inşası gibi stratejik yaklaşımlar benimsenir. Algı yönetimi, topluluğun dışarıdan nasıl görüldüğünü ve üyelerin topluluk hakkındaki düşüncelerini şekillendirmeyi içermektedir ve olumlu bir algı oluşturmak, yeni üyelerin katılımını teşvik eder ve mevcut üyelerin bağlılığını artırmaktadır (Breakenridge, 2012).

Güven inşası ise, topluluk üyeleri arasında güvenilir ilişkiler kurmayı ve sürdürmeyi hedeflemektedir. Güven, üyelerin topluluğa olan bağlılığını artırmakta ve topluluğun içindeki etkileşimlerin kalitesini yükseltmektedir. Şeffaf iletişim, tutarlılık ve adil yönetim uygulamaları, güven inşasında önemli rol oynamaktadır (Wenger, 1998). Bu kapsamda topluluk inşası, halkla ilişkilerde markaların hedef kitleleriyle derin ve sürdürülebilir ilişkiler kurmasını sağlayan stratejik bir yaklaşımdır. Dijital platformların sunduğu imkânlar, bu stratejilerin daha geniş kitlelere ulaşmasını ve daha etkili bir şekilde uygulanmasını mümkün kılmaktadır.

Sanal Cemaat Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Sanal cemaat (virtual community) kavramı, ilk kez Howard Rheingold'un *The Virtual Community* adlı çalışmasında tanımlanmıştır. Rheingold'a (1993) göre, sanal cemaatler, bireylerin dijital ortamda bir araya gelerek bilgi, deneyim ve duygularını paylaştıkları topluluklardır. Bu topluluklar, geleneksel yüz yüze iletişim biçimlerinden farklı olarak, coğrafi sınırların ötesinde, dijital platformlar aracılığıyla oluşturulmaktadır. Katılımcılar, bu platformlar üzerinde ortak ilgi alanlarına yönelik içerikler paylaşarak bir araya gelir ve sürekli bir iletişim ağı kurarlar. Sanal cemaatler, bireylerin dijital platformlarda ortak ilgi, değer veya amaçlar etrafında bir araya gelerek oluşturduğu çevrimiçi topluluklardır (Rheingold, 1993). Bu yapılar, fiziksel sınırların ötesinde, dünya çapında farklı bireylerin sürekli iletişim ve etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır (Van Dijk, 2012). Özellikle sosyal medya ve dijital platformların yaygınlaşmasıyla birlikte, sanal cemaatler halkla ilişkiler uygulamalarında önemli bir araç haline gelmiştir. Bu topluluklar, üyelerin ortak ilgi alanları doğrultusunda bilgi ve deneyim paylaşmalarını sağlarken, bireyler arasında sosyal bağlar kurmaya da imkân tanımaktadır. Bu tür dijital topluluklar, sürekli iletişim ve etkileşim üzerine kuruludur. Sanal cemaat üyeleri, dijital platformlar üzerinden düzenli olarak iletişim kurarak ve çeşitli içerikler paylaşarak topluluğun dinamik yapısını sürdürmektedir. Sürekli iletişim, topluluk üyelerinin birbirlerini daha iyi tanımalarını ve daha derin bağlar kurmalarını sağlamakta, topluluk içindeki dayanışma ve iş birliği duygusunu da pekiştirmektedir.

Her sanal cemaatin kendi kuralları, normları ve kültürü bulunmaktadır. Bu dijital normlar, topluluğun nasıl yönetileceğini, üyelerin nasıl davranacağını ve hangi tür içeriklerin paylaşılacağını belirlemektedir. Dijital kültür, topluluğun kimliğini ve değerlerini yansıtırken, üyelerin bu normlara uyması topluluk içindeki uyumu

ve düzeni sağlar. Bu kültürel unsurlar, topluluğun kendine özgü bir kimlik kazanmasına ve uzun vadede sürdürülebilir bir yapı oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Sanal cemaatlerin halkla ilişkiler bağlamında önemi, markaların hedef kitleleriyle daha derin ve anlamlı ilişkiler kurma potansiyelinden kaynaklanmaktadır. Geleneksel iletişim yöntemlerinin ötesinde, sanal cemaatler aracılığıyla markalar, tüketicileriyle doğrudan etkileşim kurabilir, geri bildirim alabilmekte ve marka sadakati oluşturabilmektedirler (Haberli, 2012). Ayrıca, bu cemaatler kriz yönetimi, ürün geliştirme ve müşteri hizmetleri gibi alanlarda da değerli bilgiler sunabilmektedirler Ancak, sanal cemaatlerin yönetimi ve sürdürülebilirliği, belirli zorlukları da beraberinde getirmektedir. Özellikle büyük ve heterojen topluluklarda, üyeler arasındaki etkileşimi olumlu tutmak, çatışmaları yönetmek ve topluluk kurallarını uygulamak önemli bir çaba gerektirmektedir. Bu bağlamda, topluluk yöneticilerinin ve moderatörlerin rolleri kritik öneme sahiptir (Preece, 2000). Bu kapsamda sanal cemaatler, dijital çağda halkla ilişkiler stratejilerinin vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Discord gibi platformlar, bu cemaatlerin oluşumu ve yönetimi için uygun bir zemin sunmaktadır. Markaların ve organizasyonların, hedef kitleleriyle daha derin bağlar kurmak ve etkileşimlerini artırmak için sanal cemaatleri etkin bir şekilde kullanmaları, rekabet avantajı sağlamaları açısından önemlidir.

Sanal cemaatlerin temel özelliklerinden biri, fiziksel sınırların ötesinde bir oluşuma sahip olmalarıdır. Katılımcılar, dünyanın herhangi bir yerinden internet aracılığıyla bu topluluklara katılabilir ve çevrimiçi iletişim sayesinde sürekli etkileşimde bulunabilirler. Fiziksel sınırların kalkması, farklı kültürlerden bireylerin aynı toplulukta bir araya gelerek çeşitli konularda bilgi ve deneyim paylaşmasına olanak tanımaktadır. Bir diğer önemli özellik, sanal cemaatlerdeki iki yönlü iletişim ve etkileşim sürecidir. Topluluk üyeleri arasında karşılıklı bilgi alışverişi ve duygu paylaşımı gerçekleşmektedir. Bu etkileşim, topluluk üyelerinin birbirlerini daha iyi tanımalarını ve daha derin sosyal bağlar kurmalarını sağlamaktadır. Sanal cemaatlerin sürdürülebilirliğini sağlayan en kritik unsurlardan biri ise aidiyet ve güven duygusudur. Topluluk üyeleri, kendilerini bu topluluğun bir parçası olarak hissettiğinde ve diğer üyelerle güven temelli ilişkiler kurduğunda, topluluğa olan bağlılıkları artar. Bu bağlılık, topluluğun uzun vadede varlığını sürdürebilmesi için önemli bir faktördür. Wellman'a (2001) göre, sanal cemaatler, üyeler arasında sosyal bağların oluşmasını ve aidiyet duygusunun güçlenmesini sağlayarak bireylerin topluluğa aktif katılımını teşvik etmektedir. Bu güven ortamı, topluluk üyelerinin kendilerini güvende hissetmelerine ve topluluk içindeki sosyal etkileşimlerin daha sağlıklı bir şekilde devam etmesine katkı sunmaktadır.

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte sanal cemaatler de önemli bir dönüşüm geçirmiştir. İlk sanal topluluklar, 1980'lerde Usenet ve AOL gibi metin tabanlı platformlarda ortaya çıkmıştır. Bu dönemdeki sanal cemaatler, daha çok teknik bilgi paylaşımı ve akademik tartışmalar için kullanılmıştır. Ancak internetin erişilebilirliğinin artması ve web teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte bu

topluluklar, sosyal etkileşim odaklı bir yapıya dönüşmüştür (Rheingold, 1993). Günümüzde sanal cemaatler, Discord, Reddit ve Facebook Grupları gibi daha interaktif ve çok yönlü dijital platformlarda varlık göstermektedir (Preece, 2000). Bu platformlar, kullanıcıların metin, ses ve video aracılığıyla sürekli iletişim kurmalarını sağlayarak, toplulukların dinamik yapısını güçlendirmektedir (Wellman, 2001). Özellikle Discord gibi platformlar, kullanıcıların belirli bir konu veya ilgi alanı etrafında topluluklar oluşturmalarına ve topluluk üyeleriyle doğrudan etkileşime geçmelerine olanak tanımaktadır. Bu platformlar, bireylerin coğrafi sınırları aşarak bilgi, deneyim ve sosyal bağlar kurmasını sağlamaktadır (Smith, 2025). Birçok araştırmacı, dijital platformlarda sanal cemaatlerin evrimini incelerken, bu toplulukların sadece bireysel kimlikleri değil, aynı zamanda toplumsal kimlikleri de güçlendirdiğini belirtmektedir. Özellikle Reddit gibi forum tabanlı platformlar, kullanıcıların belirli konular etrafında tartışma yürütmesine ve ortak değerler geliştirmesine olanak tanımaktadır (Xu et al., 2024). Bu platformlarda kullanıcılar, bir yandan kendilerini ifade ederken bir yandan da topluluğun normlarını ve kültürünü içselleştirmektedir. Son dönemdeki araştırmalar, sanal cemaatlerin yönetiminde algoritmalar ve yapay zeka uygulamalarının önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Bu teknolojiler, toplulukların sürdürülebilirliğini artırmak, kullanıcı davranışlarını analiz etmek ve topluluk içi çatışmaları yönetmek için kullanılmaktadır (Thokala & Pillai, 2024). Sanal cemaatlerin evriminde üç ana dönemden söz edilebilir: metin tabanlı topluluklar dönemi, multimedya toplulukları dönemi ve etkileşim ve canlı topluluklar dönemidir. Bu üç dönem, dijital teknolojilerin ve internetin gelişimine paralel olarak sanal cemaatlerin yapısında ve kullanıcıların topluluklarla kurdukları etkileşimde önemli değişiklikler meydana getirmiştir. 1980'lerde internetin henüz yeni yeni geliştiği dönemde, sanal topluluklar daha çok metin tabanlı platformlar üzerinden şekillenmiştir. Bu dönemin en bilinen örneklerinden biri Usenet topluluklarıdır. Usenet, kullanıcılara farklı konularda mesaj göndermelerine ve tartışma yürütmelerine olanak tanıyan ilk çevrimiçi topluluklardan biridir. Benzer şekilde, AOL (America Online), bireylerin metin tabanlı sohbet odalarında buluşmasına ve çeşitli konularda bilgi paylaşmasına olanak tanıyan bir başka önemli platformdur (Preece, 2000). Bu dönemdeki topluluklar, genellikle teknik bilgi paylaşımı, akademik tartışmalar ve haberleşme için kullanılmıştır. Kullanıcılar, ortak ilgi alanlarına göre belirli başlıklar altında tartışmalara katılmıştır. Ancak bu topluluklar, sadece metin üzerinden iletişim sağladığı için kullanıcılar arasındaki etkileşim sınırlı kalmıştır. Görsel veya sesli içerik paylaşımı mümkün olmadığı için bu topluluklar, daha çok bilgi alışverişine dayalı ve tek yönlü bir iletişim modeli benimsemiştir (Rheingold, 1993). Bu dönemin toplulukları, günümüzdeki interaktif ve çok yönlü dijital topluluklara kıyasla daha durağan ve statik bir yapı sergilemiştir.

2000'li yılların başlarında internet erişiminin yaygınlaşması ve web teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte sanal topluluklar multimedya destekli platformlara taşınmıştır. Bu dönemde MySpace, Facebook ve YouTube gibi platformlar, kullanıcıların metin dışında görsel, video ve sesli içerik paylaşmasına olanak

tanımıştır. Özellikle Facebook'un 2004 yılında kuruluşuyla birlikte çevrimiçi topluluklar daha geniş kitlelere ulaşmış ve bireylerin günlük yaşamlarının bir parçası haline gelmiştir (Wellman, 2001). Bu dönemin en büyük yeniliklerinden biri, kullanıcıların sadece içerik tüketicisi olmaktan çıkıp içerik üreticisi haline gelmeleridir (Türk, 2017). Kullanıcılar, kişisel profiller oluşturarak kendilerini sanal dünyada temsil etmeye başlamış ve topluluklara aktif olarak katkıda bulunmuştur. Ayrıca, bu platformlar üzerinde gruplar, sayfalar ve etkinlikler gibi topluluk odaklı özelliklerin geliştirilmesi, bireylerin ortak ilgi alanları etrafında daha organize topluluklar oluşturmasına olanak tanımıştır (Preece, 2000).

Multimedya dönemi, sanal cemaatlerdeki etkileşimin daha kişisel ve görsel hale gelmesini sağlamıştır. Kullanıcılar artık sadece metin tabanlı iletişim kurmakla kalmayıp fotoğraf, video ve ses dosyaları paylaşarak daha zengin ve anlamlı etkileşimlerde bulunabilmiştir. Bu, topluluk üyeleri arasında daha güçlü sosyal bağların oluşmasına katkı sağlamıştır. 2010'lu yıllarda sanal cemaatler daha etkileşimli ve dinamik bir yapıya dönüşmüştür. Bu dönemde Discord, Twitch ve Clubhouse gibi platformlar, kullanıcıların gerçek zamanlı iletişim kurmasına olanak tanıyan yeni nesil sanal topluluklar olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle Discord, sesli ve yazılı sohbet kanalları ile toplulukların canlı bir şekilde yönetilmesine ve sürdürülebilir hale getirilmesine imkan tanımıştır (Smith, 2025). Bu dönemin en dikkat çekici özelliği, kullanıcıların topluluklarda anlık olarak iletişim kurabilmesidir. Discord gibi platformlar, kullanıcılara metin mesajlarının yanı sıra sesli ve görüntülü sohbet imkanı sunarak daha etkileşimli bir iletişim ortamı yaratmıştır. Örneğin, Discord üzerinde oyun toplulukları, eğitim grupları ve hobi kulüpleri gibi farklı ilgi alanlarına sahip kullanıcılar bir araya gelerek sürekli iletişim halinde olabilmektedir (Thokala & Pillai, 2024). Bu platformlar, topluluk üyelerinin toplantılar, etkinlikler ve canlı yayınlar düzenlemesine de imkan tanımaktadır. Ayrıca Twitch ve Clubhouse gibi platformlar, içerik üreticileri ile takipçileri arasında doğrudan bir bağlantı kurarak toplulukların etkileşim seviyesini daha da artırmıştır. Twitch, özellikle oyun topluluklarında canlı yayınların ve anlık sohbetlerin yapılmasını sağlayarak içerik üreticileri ve izleyiciler arasında güçlü bağlar kurulmasına katkı sağlamıştır. Clubhouse ise sesli sohbet odaları aracılığıyla bireylerin tartışmalara anlık olarak katılmasına imkan tanımış ve daha demokratik bir iletişim modeli sunmuştur. Bu dönemde sanal cemaatlerin yönetimi, topluluk yöneticilerinin (moderator) etkinliğine ve toplulukların kurallarına bağlı hale gelmiştir. Etkili moderasyon ve topluluk içi şeffaf iletişim, bu toplulukların uzun vadede sürdürülebilirliğini sağlamaktadır (Wellman, 2001).

Sonuç olarak, sanal cemaatlerin evrimi, teknolojik gelişmelerle paralel olarak üç ana döneme ayrılmaktadır. İlk dönemde metin tabanlı platformlarda bilgi paylaşımı ön plandayken, multimedya döneminde kullanıcılar daha kişisel ve görsel içerikler paylaşmaya başlamıştır. Etkileşim ve canlı topluluklar döneminde ise sanal cemaatler, anlık ve çok yönlü iletişim sağlayan platformlarla daha dinamik ve sürdürülebilir bir yapıya kavuşmuştur. Bu evrim, sanal toplulukların

sadece bireysel düzeyde değil, toplumsal düzeyde de önemli etkiler yaratmasını sağlamıştır.

Halkla İlişkilerde Sanal Cemaatlerin Rolü

Geleneksel itibar yönetimi stratejileri genellikle tek yönlü iletişim kanalları üzerinden yürütürken dijitalleşme ile birlikte iletişim çift yönlü ve etkileşimli bir yapıya dönüşmüştür. Bu dönüşüm, markaların sanal cemaatler aracılığıyla hedef kitlelerinin geri bildirimlerini doğrudan almasını ve bu geri bildirimlere hızlı bir şekilde yanıt vermesini mümkün kılmıştır. Örneğin, Discord gibi platformlar, kullanıcıların belirli bir ilgi alanı etrafında topluluklar kurmasına ve bu topluluklarda markalarla doğrudan etkileşime geçmesine olanak tanımaktadır (Özcan;Savaş, 2021). Discord'daki bir teknoloji topluluğunda kullanıcılar, kullandıkları ürünlerle ilgili deneyimlerini paylaşabilir, sorunlarını dile getirebilir ve markaya geri bildirimde bulunabilir. Bu tür geri bildirimler, markalar için ürün ve hizmetlerini geliştirme konusunda değerli veriler sunmaktadır (Breakenridge, 2012).

Sanal cemaatler, dijital platformlarda kriz yönetimi süreçlerinde markalar için önemli bir araç haline gelmiştir. Geleneksel kriz yönetimi yaklaşımları, genellikle basın açıklamaları veya medya aracılığıyla yapılan tek yönlü iletişimle sınırlıydı. Ancak dijitalleşme ile birlikte, markalar topluluk yöneticileri aracılığıyla kriz durumlarına daha hızlı ve etkili bir şekilde müdahale edebilmektedir. Sanal cemaatler, kriz anında markaların hedef kitleleriyle doğrudan iletişim kurmasına ve hızlı geri bildirim almasına olanak tanıyan dinamik bir yapı sunar (Preece, 2000). Dijital platformlarda topluluk inşası stratejilerinin temel amacı, topluluk üyelerinin katılımını ve bağlılıklarını artırmaktır. Sanal cemaatlerde katılımın yüksek olması, topluluğun canlı ve dinamik kalmasına katkıda bulunurken, bağlılık ise topluluk üyelerinin topluluğa sadakat geliştirmesi ve uzun vadede topluluğun bir parçası olmaya devam etmesini sağlamaktadır (Jenkins et al., 2009). Halkla ilişkiler uzmanları, toplulukların aktif kalmasını sağlamak ve sürdürülebilir bir yapıya kavuşmalarını desteklemek amacıyla çeşitli stratejiler ve araçlar kullanmaktadır. Bu stratejiler arasında canlı yayınlar, soru-cevap etkinlikleri, ödüllü yarışmalar ve kişiselleştirilmiş içerikler yer almaktadır (Preece, 2000; Wellman, 2001).

Katılım ve bağlılık stratejilerinin en önemli araçlarından biri canlı yayınlar ve soru-cevap etkinlikleridir. Canlı yayınlar, topluluk üyelerinin topluluk yöneticileri veya marka temsilcileriyle gerçek zamanlı iletişim kurmasına olanak tanır (Smith, 2025). Özellikle Discord, Twitch ve Instagram gibi platformlarda düzenlenen canlı yayınlar, topluluğun dinamizmini artırmakta ve üyelerin kendilerini topluluğun bir parçası gibi hissetmelerine katkı sağlamaktadır. Bu tür etkinlikler, topluluk üyelerine markayla veya topluluk yöneticileriyle doğrudan ve anlık etkileşim kurma fırsatı sunar (Escobedo et al., 2024). Canlı yayınlar sırasında üyeler sorular sorabilir, geri bildirimde bulunabilir ve topluluk içindeki karar süreçlerine dahil olabilir. Bu süreç, topluluğun şeffaf ve samimi bir iletişim yapısı kurmasına yardımcı olur (Breakenridge, 2012).

Soru-cevap etkinlikleri de topluluk üyelerinin merak ettikleri konular hakkında bilgi almasını sağlar ve topluluk yöneticilerinin veya markaların şeffaf bir şekilde üyelerin sorularına yanıt vermesine olanak tanır (Xie, 2024). Bu tür etkinlikler, topluluk üyeleri arasında güven inşa etmek ve topluluğa bağlılığı artırmak için etkili bir araçtır. Örneğin, bir teknoloji topluluğunda düzenli olarak yapılan soru-cevap oturumları, üyelerin platformdaki deneyimlerini iyileştirir ve topluluğun aktif kalmasına katkıda bulunmaktadır (Thokala & Pillai, 2024).

Katılımı artırmak için kullanılan bir diğer etkili araç ise ödüllü yarışmalardır. Yarışmalar, topluluk üyelerinin ilgisini çekmek ve topluluğa aktif katılımını teşvik etmek için etkili bir yöntemdir (Rivera-Hernández, 2024). Ödüllü yarışmalar, topluluğun genel dinamizmini artırırken aynı zamanda topluluğa yeni üyelerin katılımını da teşvik eder. Özellikle dijital platformlarda düzenlenen yaratıcı içerik yarışmaları, bilgi yarışmaları veya oyun etkinlikleri gibi etkinlikler, topluluk üyelerinin katkıda bulunmasını ve topluluğa daha fazla dahil olmasını sağlamaktadır. Yarışmalarda verilen ödüller, topluluk içi motivasyonu artırarak katılımı ve bağlılığı güçlendirmektedir (van den Bergh & Sik, 2024). Bu ödüller, dijital rozetler, özel roller veya topluluk içi prestij sağlayan unvanlar gibi sanal ödüller olabilir ve bu tür ödüller topluluk üyelerinin motivasyonunu artırmaktadır (Preece, 2000). Topluluk yöneticilerinin kişiselleştirilmiş içerik ve etkinlikler sunması da katılım ve bağlılığı artırmada önemli bir etkidir. Her topluluk, üyelerinin ilgi alanlarına ve ihtiyaçlarına göre farklılık gösterir. Bu nedenle, topluluk yöneticileri, topluluk üyelerinin beklentilerini analiz ederek, topluluğa özel içerikler ve etkinlikler sunmalıdır (Wellman, 2001). Kişiselleştirilmiş etkinlikler, topluluk üyelerinin toplulukla daha güçlü bir bağ kurmasına ve topluluğa olan katılım düzeylerini artırmasına katkıda bulunur. Örneğin, bir oyun topluluğunda düzenlenen turnuvalar veya bir sanat topluluğunda gerçekleştirilen atölye çalışmaları, topluluk üyelerinin ilgisini çekerek katılımı artırmaktadır (Xu et al., 2024). Katılım ve bağlılık stratejilerinin sürdürülebilir olması için topluluk yöneticilerinin topluluk üyelerinden düzenli olarak geri bildirim alması da önemlidir. Geri bildirim toplamak, topluluğun ihtiyaçlarını ve beklentilerini anlamak için kritik bir süreçtir (Preece, 2000). Topluluk üyeleri, fikir ve önerilerinin dikkate alındığını gördüklerinde topluluğa olan bağlılıkları artar. Ayrıca, topluluk yöneticilerinin bu geri bildirimlere hızlı ve etkili bir şekilde yanıt vermesi, topluluk içinde güven ve bağlılık duygusunu pekiştirir (Wellman, 2001). Bu süreçte, şeffaf ve samimi bir iletişim stratejisinin benimsenmesi, topluluk üyelerinin topluluğa daha fazla katkıda bulunmasını teşvik eder ve topluluğun daha güçlü bir yapıya kavuşmasını sağlar (Smith, 2025).

Sanal Cemaat Kavramının Kuramsal Altyapısı: Wellman'ın Sosyal Ağlar Yaklaşımı

Dijital iletişim araçlarının yaygınlaşması, bireylerin sosyal etkileşim biçimlerinde ve topluluk kavramında köklü değişimlere yol açmıştır. Geleneksel topluluk anlayışı, bireylerin coğrafi olarak belirli bir mekânda bir araya geldiği fiziksel bağlara dayanırken, dijitalleşme ile birlikte bu anlayış yerini daha esnek

ve sınırları aşan sanal topluluklara bırakmıştır. Sanal cemaatler, bireylerin dijital platformlar üzerinden bir araya gelerek bilgi paylaşımında bulunduğu, deneyimlerini aktardığı ve sosyal bağlar kurduğu çevrimiçi topluluklardır. Bu yeni topluluk yapıları, bireylerin kimliklerini ve sosyal ilişkilerini fiziksel mekâna bağlı olmaksızın sürdürmelerine olanak tanır.

Sanal cemaatlerin analizinde çeşitli teorik yaklaşımlar kullanılmakla birlikte, Barry Wellman'ın "sosyal ağlar yaklaşımı" (networked individualism) bu dönüşümün açıklanmasında güçlü bir teorik çerçeve sunmaktadır. Wellman'ın çalışmaları, bireylerin sosyal ilişkilerinin modern toplumda nasıl değiştiğini ve dijital platformlar üzerinden kurulan sosyal bağların bu dönüşümdeki etkisini ele alır (Wellman, 2001). Özellikle networked individualism kavramı, bireylerin artık sabit bir topluluğun parçası olmaktan çok, farklı ilgi ve ihtiyaçlarına göre birden fazla topluluğa eş zamanlı olarak katılabildiğini ve bu topluluklarda aktif roller üstlenebildiğini vurgulamaktadır.

Wellman'ın sosyal ağlar yaklaşımına göre, dijitalleşme süreci bireylerin sosyal sermaye geliştirme biçimlerini de dönüştürmüştür. Geleneksel topluluklarda bireylerin sosyal bağları fiziksel mekânlara bağılyken, dijital topluluklarda bu bağlar daha çok bireysel sosyal ağlar üzerinden sürdürülmektedir. Bu süreçte bireyler, çeşitli dijital platformlarda birden fazla sosyal topluluğa dahil olarak farklı roller üstlenebilmekte ve farklı sosyal kaynaklara erişim sağlayabilmektedir. Örneğin, bir birey hem bir oyun topluluğuna katılarak eğlence amaçlı etkileşimde bulunabilmekte hem de profesyonel bir teknoloji topluluğunda bilgi paylaşarak uzmanlık rolünü üstlenebilmektedir (Wellman, 2002). Dijital platformlar, bireylerin bu çoklu topluluklara katılımını ve etkileşimini destekleyen dinamik yapılar sunmaktadır. Özellikle Discord, bireylerin ortak ilgi alanları etrafında topluluklar kurarak sürekli iletişimde bulunmalarına olanak tanıyan bir platform olarak öne çıkmaktadır. Discord toplulukları, kullanıcıların metin, ses ve video kanalları aracılığıyla farklı sosyal ağlara katılmasını ve bu ağlarda aktif olarak yer almasını sağlar. Bu topluluklar, bireylerin kimliklerini ve sosyal rollerini farklı bağlamlarda ifade edebileceği çok yönlü bir dijital ekosistem sunmaktadır (Smith, 2025). Wellman'ın networked individualism yaklaşımı, bireylerin dijital topluluklara katılım motivasyonlarını ve bu topluluklardaki sosyal bağlarını anlamada önemli katkılar sunmaktadır. Bu teori, bireylerin sabit ve merkezi topluluk yapılarından ziyade, daha esnek ve kişiselleştirilmiş ağ yapıları içinde sosyal ilişkilerini sürdürdüğünü ortaya koyar. Özellikle kriz anlarında veya destek ihtiyacı duyulduğunda, bireylerin farklı topluluklardan hızlı bir şekilde geri bildirim alabilmesi ve destek bulabilmesi, dijital toplulukların bireyler için önemli bir sosyal sermaye kaynağı olduğunu göstermektedir (Preece, 2000).

Wellman'ın sosyal ağlar yaklaşımı, bireylerin topluluk içindeki aidiyet duygusunu da yeni bir perspektifle ele alır. Geleneksel topluluklarda aidiyet duygusu fiziksel mekâna bağlı olarak şekillenirken, dijital topluluklarda bu duygu, bireylerin sosyal ağlarındaki etkileşimlere ve topluluk içindeki rollerine bağılıdır. Discord

gibi platformlar, bireylerin aidiyet duygusunu güçlendirecek çeşitli araçlar sunmaktadır. Örneğin, platform üzerinde düzenlenen etkinlikler, oyun turnuvaları, soru-cevap oturumları ve ödüllü yarışmalar, bireylerin topluluğa olan bağlılığını artırmakta ve bu toplulukların sürdürülebilirliğini sağlamaktadır (Xu et al., 2024). Sanal toplulukların bireyler için sosyal sermaye kaynağı olması, bireylerin bilgi paylaşımı, iş birliği ve kriz durumlarında destek sağlama gibi süreçlerde aktif rol oynamasını da beraberinde getirmektedir. Wellman'a göre, bireylerin dijital platformlar üzerinden kurduğu sosyal bağlar, toplulukların kriz yönetimi süreçlerinde daha etkin olmasına katkıda bulunur. Örneğin, Discord platformunda topluluk yöneticileri kriz anlarında hızlı ve şeffaf iletişim sağlayarak topluluk üyelerinin endişelerini giderebilir ve sorunların çözümüne yönelik süreçleri yönetebilir. Bu da topluluk içindeki güven duygusunu artırmakta ve topluluğun sürdürülebilirliğine katkı sağlamaktadır (Wellman, 2002).

Networked individualism yaklaşımı, bireylerin sosyal yaşamlarının artık daha çok dijital platformlarda sürdürüldüğünü ve sosyal etkileşimlerin bu platformlar aracılığıyla gerçekleştiğini vurgular. Geleneksel topluluklar fiziksel mekâna dayalıyken, dijital topluluklar bireylerin farklı sosyal ağlarla bağlantı kurmasına ve farklı kimliklerle bu topluluklarda yer almasına olanak tanır. Discord, Reddit ve Facebook Grupları gibi platformlar, bireylerin çeşitli topluluklara katılmasına, bu topluluklarda bilgi paylaşmasına ve sosyal bağlarını sürdürmesine imkân tanıyan dijital ekosistemler sunar (Preece, 2000). Özellikle Discord gibi platformlar, bireylerin ortak ilgi alanlarına sahip topluluklarla kolayca bağlantı kurmasını ve bu topluluklarda aktif olarak etkileşimde bulunmalarını sağlar. Bu platformlar, bireylerin sosyal ağlarını genişletmelerine ve dijital dünyada sosyal sermaye oluşturmalarına katkıda bulunur (Wellman, 2001).

Networked individualism kavramı, bireylerin sosyal sermaye geliştirme süreçlerinde dijital platformların oynadığı kritik rolü de açıklamaktadır. Sosyal sermaye, bireylerin topluluk içindeki ilişkilerinden elde ettiği bilgi, destek ve güven gibi kaynakları ifade eder (Lin, 2001). Wellman'a göre, dijital platformlarda kurulan sosyal ağlar, bireylerin sosyal sermayelerini artırmalarını ve farklı topluluklarda bilgi paylaşımında bulunmalarını sağlar (Wellman, 2002). Örneğin, Discord platformunda bir kullanıcı, aynı anda hem bir oyun topluluğuna hem de bir teknoloji topluluğuna katılabilir ve bu topluluklarda farklı roller üstlenebilmektedirler. Bu süreçte bireyler, topluluk içindeki diğer üyelerle bilgi paylaşarak sosyal bağlarını güçlendirir ve güven ilişkileri kurmaktadır.

Discord gibi platformlar, bireylerin farklı ilgi alanlarına yönelik topluluklara kolayca erişmesini sağlayarak networked individualism kavramının dijital dünyadaki uygulamasını ortaya koymaktadır. Discord'un metin, ses ve video iletişimi sunan yapısı, bireylerin topluluk içindeki etkileşimlerini çeşitlendirmelerine ve daha derin bağlar kurmalarına imkân tanımaktadır (Smith, 2025). Bu platformda bireyler, farklı topluluklara eş zamanlı olarak katılabilir ve her toplulukta farklı kimliklerle varlık gösterebilirler (Kara, 2022).

Örneğin, bir birey bir sanat topluluğunda yaratıcı içerik paylaşan bir sanatçı kimliğiyle yer alırken, aynı zamanda bir teknoloji topluluğunda bilgi paylaşan bir uzman olarak etkileşimde bulunabilmektedirler. Wellman'a göre, bireylerin bu tür farklı kimliklerle topluluklarda varlık göstermesi, onların sosyal ağlarını genişletmelerine ve sosyal sermayelerini artırmalarına olanak tanımaktadır (Wellman, 2002). Sonuç olarak, bu yaklaşım sanal cemaatlerin dijital platformlarda nasıl şekillendiğini ve bireylerin bu topluluklarda nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak için güçlü bir teorik çerçeve sunmaktadır. Networked individualism kavramı, bireylerin farklı topluluklara aynı anda katılmasını ve bu topluluklarda sosyal sermaye geliştirmesini açıklamaktadır. Discord gibi dijital platformlar, bireylerin ortak ilgi alanları etrafında bir araya gelerek bilgi paylaşımında bulunmasına ve sosyal bağlarını güçlendirmesine olanak tanıyan yapılar sunmaktadır. Bu bağlamda, sanal cemaatlerin analizinde Wellman'ın sosyal ağlar yaklaşımı, dijital platformların topluluk inşası ve sürdürülebilirliği üzerindeki etkilerini anlamada önemli katkılar sağlamaktadır.

Discord Platformunda Topluluk İnşası: Örnek Olay İncelemesi **Örnek Olay Seçimi**

Bu çalışmada, Discord platformundaki topluluklar üzerinde örnek olay incelemesi yöntemi kullanılacaktır. Discord, özellikle oyun, teknoloji, eğitim, sanat ve markaların çevrimiçi topluluklarını yönetme amacıyla yaygın olarak kullanılan bir platformdur. Platformun sunduğu metin, ses ve video iletişim özellikleri, kullanıcıların farklı ilgi alanlarına göre topluluklar oluşturmasına ve bu topluluklarda aktif olarak etkileşimde bulunmasına olanak tanımaktadır (Smith, 2025). Discord, bireylerin coğrafi sınırların ötesinde bağlantı kurmasını ve farklı kimliklerle topluluklarda yer almasını sağlayarak networked individualism kavramının dijital dünyadaki önemli bir örneğini sunmaktadır (Wellman, 2001). Bu çalışmada, Discord üzerinde etkili bir şekilde topluluk inşası ve algı yönetimi stratejileri uygulayan belirli topluluklar incelenecektir. Örnek olarak seçilecek topluluklar, üyelerin aktif katılım gösterdiği ve yöneticilerin topluluk içi iletişimde şeffaflık, güven ve aidiyet duygusunu güçlendirdiği topluluklardan oluşacaktır. Araştırmada hem nicel hem de nitel veri toplama yöntemleri kullanılacak ve bu topluluklardaki kullanıcı davranışları detaylı olarak analiz edilecektir.

Araştırma Yöntemi

Bu çalışmada, Discord platformunda oluşturulan toplulukların dinamiklerini ve bu topluluklarda yürütülen yönetim politikalarını analiz etmek amacıyla örnek olay incelemesi yöntemi tercih edilmiştir. Örnek olay incelemesi, belirli bir konu veya fenomenin derinlemesine incelenmesine olanak tanıyan nitel bir araştırma yöntemi olup, karma veri toplama teknikleri ile zenginleştirilebilir (Yin, 2018). Bu araştırma kapsamında hem nicel hem de nitel veri toplama yöntemleri kullanılarak, Discord platformundaki farklı toplulukların üyelerinin katılım motivasyonları, aidiyet duyguları ve güven algıları analiz edilmiştir.

Araştırmada ilk olarak Discord platformunda aktif ve sürdürülebilir topluluklardan üç farklı topluluk seçilmiştir. Bu topluluklar oyun, teknoloji

ve sanat kategorilerinde yer almakta olup, topluluk seçiminde belirli kriterler dikkate alınmıştır. Seçim sürecinde toplulukların üye sayısı, aktif katılım oranı ve moderasyon politikaları gibi faktörler göz önünde bulundurulmuştur. Üye sayısı, topluluğun büyüklüğünü ve etkileşim potansiyelini yansıtırken, aktif katılım oranı topluluğun canlılığını ve üyelerin etkileşim düzeyini göstermektedir. Moderasyon politikaları ise toplulukların yönetim biçimlerini, çatışma çözme yöntemlerini ve kriz yönetimi stratejilerini incelemek açısından önemli bir kriter olarak değerlendirilmiştir.

Veri toplama sürecinde hem nicel hem de nitel yöntemler kullanılmıştır. Nicel veriler, topluluk üyeleri üzerinde gerçekleştirilen anket çalışmaları ile elde edilmiştir. Bu anketlerde, topluluk üyelerinin topluluğa katılım motivasyonları, aidiyet duyguları ve güven algıları gibi konulara odaklanılmıştır. Anket soruları, katılım motivasyonlarını ölçmek, topluluğun sürdürülebilirliğini etkileyen faktörleri belirlemek ve topluluk üyelerinin topluluğa olan bağlılıklarını değerlendirmek amacıyla tasarlanmıştır. Nicel veri toplama sürecinde, özellikle üyelerin topluluk içindeki etkileşim düzeyleri, içerik paylaşımına katılım oranları ve yöneticilere duyulan güven algısı üzerinde durulmuştur. Nitel veriler ise topluluk yöneticileri ve moderatörlerle yapılan derinlemesine görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Bu görüşmelerde, topluluk yöneticilerinin toplulukları nasıl yönettikleri, hangi kriz yönetimi stratejilerini kullandıkları ve üyelerin topluluğa katılımını nasıl teşvik ettikleri gibi konular ele alınmıştır. Derinlemesine görüşmeler, toplulukların yönetim dinamiklerini ve yöneticilerin topluluğun sürdürülebilirliğini sağlamak için uyguladıkları stratejileri daha iyi anlamak için önemli bir kaynak sağlamıştır. Özellikle kriz durumlarında yöneticilerin sergilediği iletişim biçimleri, şeffaflık politikaları ve topluluk içindeki çatışmaları nasıl çözdükleri gibi konular bu görüşmelerin odak noktası olmuştur.

Veri analiz sürecinde, toplanan veriler hem istatistiksel hem de tematik analiz yöntemleri kullanılarak değerlendirilmiştir. Nicel veriler, SPSS gibi istatistiksel analiz yazılımları kullanılarak analiz edilmiştir. Bu analizler, topluluk üyelerinin katılım motivasyonları, güven algıları ve aidiyet duygularındaki farklılıkları ortaya koymayı amaçlamıştır. İstatistiksel analizler sayesinde, topluluk üyelerinin farklı motivasyon kaynakları ve topluluğa bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkiler belirlenmiştir.

Bu araştırma yöntemi, Discord platformunda yer alan toplulukların sosyal dinamiklerini ve yöneticilerin uyguladığı stratejilerin toplulukların sürdürülebilirliği üzerindeki etkilerini anlamak açısından güçlü bir çerçeve sunmaktadır. Örnek olay incelemesi yöntemi, gerçek yaşam bağlamında belirli toplulukların ayrıntılı bir şekilde analiz edilmesine olanak tanıyarak, toplulukların dijital platformlarda nasıl işlediğini ve bu topluluklarda güven, aidiyet ve katılım gibi unsurların nasıl inşa edildiğini ortaya koymaktadır.

Araştırma Evreni

Araştırmada üç farklı Discord topluluğu seçilmiştir: Discord platformundaki üç farklı topluluk üzerinde örnek olay incelemesi yapılmıştır. Seçilen topluluklar, XYZ Gaming (Oyun topluluğu), TechTalk (Teknoloji topluluğu) ve ArtConnect (Sanat topluluğu) olarak belirlenmiştir. Her topluluk, farklı ilgi alanlarına hitap etmekte ve üyelerine belirli bir dijital ekosistem sunmaktadır. Araştırma kapsamında bu toplulukların katılım düzeyleri, moderasyon politikaları, aidiyet duygusu ve güven inşa etme stratejileri analiz edilmiştir.

Örneklem

Bu araştırmanın örnekleme, Discord platformunda yer alan XYZ Gaming (Oyun topluluğu), TechTalk (Teknoloji topluluğu) ve ArtConnect (Sanat topluluğu) isimli üç farklı toplulukta yer alan aktif kullanıcılar ve topluluk yöneticilerinden oluşmaktadır.

- XYZ Gaming (Oyun topluluğu): 5.000 üyeye sahip olan bu topluluk, oyun stratejileri paylaşımı, oyun turnuvaları düzenlenmesi ve oyun dünyasındaki güncellemelerin tartışılması amacıyla kurulmuştur. Örneklem grubunda bu topluluktan 200 kişi yer almıştır.
- TechTalk (Teknoloji topluluğu): 3.500 üye sayısına sahip olan bu topluluk, teknoloji meraklılarının bilgi paylaşımı, teknik sorunların çözümü ve ortak projeler geliştirmesi amacıyla faaliyet göstermektedir. Örneklem grubunda bu topluluktan 150 kişi yer almıştır.
- ArtConnect (Sanat topluluğu): 2.000 üyeye sahip olan bu topluluk, sanatçılar ve sanatseverler için bir platform sunmaktadır. Üyeler, sanat eserlerini paylaşmakta, geri bildirim almakta ve projeler üzerinde iş birliği yapmaktadır. Örneklem grubunda bu topluluktan 150 kişi yer almıştır.

Toplamda, araştırmada 500 kişi nicel veri toplama sürecine katılmış ve bu kişilere anket uygulanmıştır. Ayrıca, her topluluğun 3 yöneticisi veya moderatörü ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler, topluluk yöneticilerinin topluluk inşası, kriz yönetimi ve aidiyet duygusunu geliştirmeye yönelik stratejilerini anlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Anket çalışması, Discord topluluklarında aktif katılım sağlayan 300-500 kişi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Anket çalışmasında, topluluk üyelerinin katılım motivasyonları, topluluğun sürdürülebilirliğini sağlamak için önemli buldukları faktörler ve topluluk yöneticilerinin iletişim stratejileri değerlendirilmiştir. Anket soruları, açık ve kapalı uçlu sorular şeklinde hazırlanmıştır.

Anket Soruları

1. "Bir topluluğa katıldığınızda en önemli motivasyon kaynağınız nedir?"
2. "Topluluğun sürdürülebilir olması için hangi faktörler önemlidir?"
3. "Topluluğa katılımınızda hangi tür etkinlikler sizi daha fazla motive eder?"

4. "Topluluk yöneticilerinin şeffaf ve açık iletişim kurması sizin için ne kadar önemlidir?"
5. "Bir topluluğun güvenilir olduğunu nasıl anlarsınız?"
6. "Bir kriz durumunda topluluk yöneticilerinin hızlı geri bildirim sağlaması sizin için ne kadar önemlidir?"
7. "Bir Discord topluluğunda aidiyet duygusu hissetmenizde hangi faktörler etkili olur?"
8. "Topluluğunuzda hangi ödüllü etkinlik türleri katılımınızı artırır?"
9. "Topluluk yöneticilerinin güven ve aidiyet duygusu oluşturma çabalarını nasıl değerlendiriyorsunuz?"
10. "Topluluk içindeki çatışmalar nasıl yönetilmelidir?"
11. "Topluluk kurallarının uygulanma biçimi sizin için ne kadar önemlidir?"
12. "Geri bildirimlerinize topluluk yöneticilerinden yanıt almak sizi topluluğa daha bağlı hissettirir mi?"
13. "Topluluk içi ödüller ve unvanlar, bağlılığınızı artırır mı?"
14. "Bir topluluğun düzenli etkinlikler düzenlemesi katılımınızı etkiler mi?"
15. "Topluluğun içerik paylaşımlarının kişiselleştirilmesi sizin için ne kadar önemli?"

Nitel veri toplama sürecinde, Discord platformunda seçilen üç topluluğun yöneticileri, moderatörleri ve halkla ilişkiler uzmanları ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler, toplulukların yönetim stratejilerini, kriz yönetimi süreçlerini ve topluluk üyeleri arasında güven ve aidiyet duygusunu nasıl geliştirdiklerini anlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Görüşme Soruları

1. "Topluluğunuzda güven ve bağlılığı artırmak için hangi stratejileri kullanıyorsunuz?"
2. "Topluluğun sürdürülebilir olmasını sağlamak için hangi adımları atıyorsunuz?"
3. "Kriz yönetimi süreçlerinde nasıl bir yol izliyorsunuz?"
4. "Topluluğunuzda çatışmaları nasıl yönetiyorsunuz?"
5. "Yeni üyelerin topluluğa hızlı bir şekilde adapte olmasını sağlamak için hangi yöntemleri kullanıyorsunuz?"
6. "Topluluk üyelerinin aidiyet duygusunu geliştirmek için ne tür etkinlikler düzenliyorsunuz?"

7. "Topluluk içi geri bildirimlerinizi nasıl topluyorsunuz ve bu geri bildirimlere nasıl yanıt veriyorsunuz?"
8. "Topluluk içindeki içerik paylaşımlarını kişiselleştirmek için hangi stratejileri kullanıyorsunuz?"
9. "Üyelerin motivasyonunu artırmak için ödüllendirme sistemlerini nasıl uyguluyorsunuz?"
10. "Kriz durumlarında bilgi kirliliğini önlemek için hangi iletişim araçlarını kullanıyorsunuz?"
11. "Topluluk yöneticilerinin şeffaf iletişim kurmasının topluluk üzerindeki etkileri nelerdir?"
12. "Topluluk kurallarının belirlenmesi ve uygulanmasında nasıl bir süreç izliyorsunuz?"
13. "Topluluk içindeki moderasyon politikalarınız nelerdir ve bu politikaları nasıl geliştiriyorsunuz?"
14. "Topluluğunuzda düzenlediğiniz etkinliklerin katılım üzerindeki etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?"
15. "Topluluk üyelerinin kişisel katkılarını artırmak için hangi stratejileri kullanıyorsunuz?"

Bu veri toplama süreci, Discord topluluklarının işleyişi, yönetim politikaları ve kullanıcı deneyimlerini daha iyi anlamaya katkı sağlamıştır.

Bulgular ve Tartışma

Bu bölümde, araştırma sürecinde elde edilen nicel ve nitel veriler analiz edilerek, Discord platformlarındaki topluluk dinamikleri ve bu dinamiklerin halkla ilişkiler ve sanal cemaatler bağlamındaki etkileri tartışılmaktadır. Araştırmada elde edilen bulgular, topluluk üyelerinin katılım motivasyonları, aidiyet ve güven duygularının inşası, kriz yönetimi stratejileri ve topluluk sürdürülebilirliği üzerinde odaklanmaktadır.

Dijitalleşmenin halkla ilişkiler uygulamalarına etkisi, özellikle dijital platformlarda topluluk inşası ve sanal cemaatlerin yönetimi açısından büyük önem taşımaktadır. Wellman'ın "networked individualism" (ağ tabanlı bireysellik) yaklaşımı ile örtüşen bu araştırma, bireylerin fiziksel mekân kısıtlamalarından bağımsız olarak sanal topluluklarda nasıl bağlar kurduğunu ve bu bağların halkla ilişkiler stratejilerine nasıl entegre edilebileceğini ortaya koymaktadır.

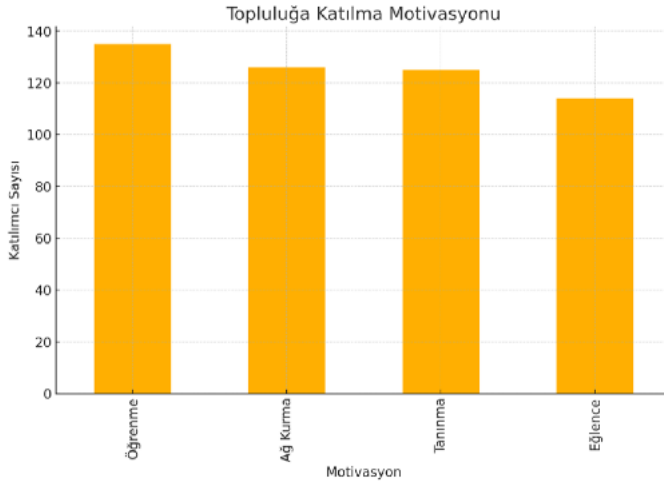
Bulgular, dijital platformların itibar yönetimi, güven inşası ve kriz yönetimi gibi halkla ilişkiler uygulamaları açısından önemli fırsatlar sunduğunu göstermektedir. Özellikle ödüllendirme sistemleri, sık etkinlikler ve şeffaf iletişim gibi unsurların sanal toplulukların sürdürülebilirliği ve üyelerin topluluğa olan bağlılığı üzerinde güçlü etkileri olduğu belirlenmiştir. Bu tartışmada, araştırma bulgularının halkla

ilişkiler ve sanal cemaat stratejileri ile nasıl ilişkilendirilebileceği derinlemesine ele alınmıştır.

Araştırma bulguları, sanal cemaat kavramı ve topluluk inşası stratejileri çerçevesinde incelendiğinde, Discord platformlarında toplulukların sürdürülebilirliğini sağlamak ve üyelerin katılımını teşvik etmek için aidiyet, güven inşası ve kişiselleştirilmiş içerik paylaşımı gibi unsurların kritik olduğunu göstermektedir.

1. Topluluğa Katılma Motivasyonu

Anket sonuçlarında, katılımcıların en önemli katılım motivasyonları arasında öğrenme (%27), eğlence (%25), ağ kurma (%24) ve tanınma (%24) yer almıştır. Bu bulgu, Wellman'ın “networked individualism” (ağ tabanlı bireysellik) yaklaşımı ile örtüşmektedir. Sanal cemaatlerde bireyler, fiziksel mekân kısıtlamaları olmaksızın bilgi paylaşımı yapmak, eğlenceye katılmak ve sosyal ağlarını genişletmek için dijital platformlara katılmaktadır. Özellikle Discord gibi platformlar, bu ihtiyaçları karşılamak için geniş bir ekosistem sunmaktadır. Katılım motivasyonlarının çeşitliliği, topluluk yöneticilerinin üyelerin farklı beklentilerini anlamaları ve topluluğa katılımı artırmak için bu beklentilere uygun içerikler ve etkinlikler sunmaları gerektiğini göstermektedir. Öğrenme ve ağ kurma gibi motivasyonların ön plana çıkması, özellikle teknoloji ve sanat topluluklarında bilgi paylaşımı ve projelerde iş birliği gibi stratejilerin etkili olabileceğini ortaya koymaktadır.



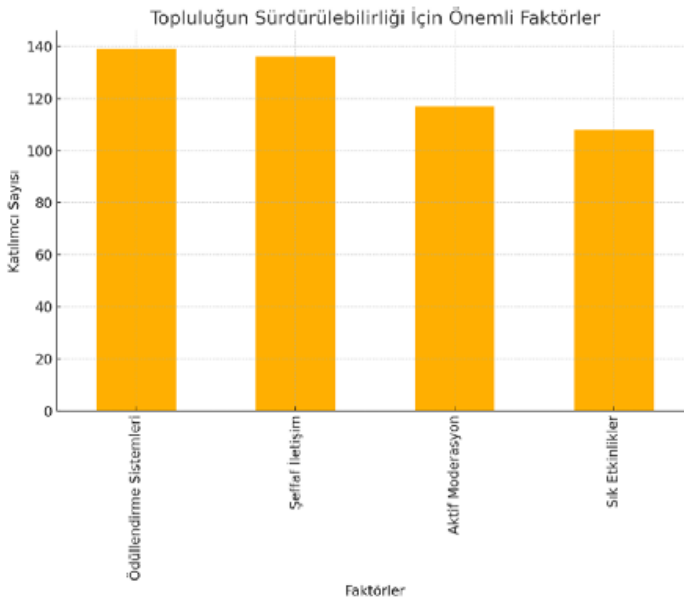
Grafik 1: Topluluğa Katılma Motivasyonu

Bu grafikte, katılımcıların Discord topluluklarına katılma motivasyonları analiz edilmiştir. En yüksek motivasyon kaynağı öğrenme (%27) iken, bunu eğlence (%25), ağ kurma (%24) ve tanınma (%24) takip etmektedir. Bu sonuç, bireylerin sanal topluluklara sadece sosyal bağlar kurmak için değil, aynı zamanda bilgi

edinme ve eğlenme amacıyla da katıldığını göstermektedir. Özellikle oyun ve teknoloji topluluklarında öğrenme ve eğlence motivasyonları öne çıkarken, sanat topluluklarında tanınma ve ağ kurma motivasyonları daha belirgin hale gelmektedir.

2. Topluluğun Sürdürülebilirliği İçin Önemli Faktörler

Katılımcılar, bir topluluğun sürdürülebilirliği için en önemli faktörler olarak ödüllendirme sistemleri (%28), aktif moderasyon (%26), sık etkinlikler (%23) ve şeffaf iletişim (%23) seçeneklerini belirtmiştir. Bu bulgular, sanal cemaatlerde güven inşasının topluluk sürdürülebilirliği için kritik olduğunu göstermektedir. Aktif moderasyon, topluluk içindeki çatışmaları önlemek ve düzeni sağlamak için gereklidir. Şeffaf iletişim, topluluk üyelerinin güven duygusunu artırarak, topluluğun uzun vadede sürdürülebilir olmasına katkı sağlar. Ödüllendirme sistemleri ve sık etkinlikler, katılımı teşvik ederek, topluluk kültürünün canlı kalmasına destek olmaktadır.



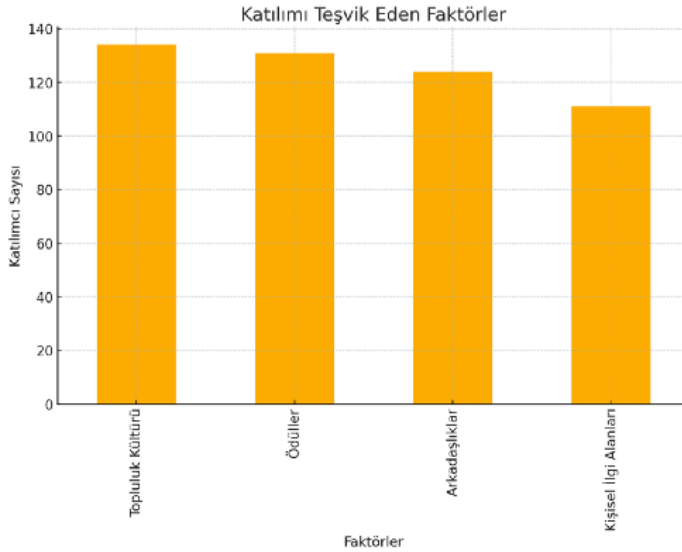
Grafik 2: Topluluğun Sürdürülebilirliği İçin Önemli Faktörler

Katılımcılar, bir Discord topluluğunun sürdürülebilir olmasında en önemli faktörlerin başında ödüllendirme sistemleri (%28) ve aktif moderasyon (%26) olduğunu belirtmiştir. Bu bulgu, sanal cemaatlerin başarılı bir şekilde yönetilmesi için topluluk yöneticilerinin ödüllendirme mekanizmalarını ve moderasyon politikalarını etkin bir şekilde uygulaması gerektiğini göstermektedir. Şeffaf iletişim (%23) ve sık etkinlikler (%23) de topluluk içi bağları güçlendiren diğer önemli faktörlerdir. Özellikle kriz durumlarında hızlı geri bildirim ve şeffaf iletişim, topluluk üyelerinin güvenini artırmaktadır.

3. Katılımı Teşvik Eden Faktörler

Katılımcılar, topluluğa katılımında kendilerini en çok motive eden unsurlar arasında topluluk kültürü (%27), ödüller (%25), arkadaşlıklar (%24) ve kişisel ilgi alanları (%24) faktörlerini belirtmiştir. Bu bulgular, sanal cemaatlerde aidiyet duygusunun katılımı teşvik eden önemli bir faktör olduğunu göstermektedir. Topluluk kültürü, üyelerin toplulukta kendilerini değerli hissetmelerini sağlarken, ödüllendirme sistemleri ve kişisel ilgi alanlarına hitap eden içerikler, üyelerin topluluğa aktif katılımını artırır. Arkadaşlıklar, bireylerin topluluk içindeki sosyal bağlarını güçlendiren kritik bir unsurdur.

Bu bulgu, Wellman'ın sosyal ağlar yaklaşımıyla örtüşmektedir. Wellman'a göre, bireyler sanal topluluklarda birden fazla sosyal ağa katılarak farklı kimliklerle varlık gösterebilir ve bu topluluklar içinde sosyal sermaye geliştirir. Discord topluluklarında kişiselleştirilmiş içerik paylaşımı ve ödüllendirme sistemleri, üyelerin topluluğa aidiyet duygusunu artıran ve sosyal bağları güçlendiren önemli araçlardır.



Grafik 3: Katılımı Teşvik Eden Faktörler

Katılımcıların topluluklara katılımını en çok teşvik eden faktörler arasında topluluk kültürü (%27) ve ödüller (%25) ön plana çıkmıştır. Topluluk kültürü, üyelerin topluluğa aidiyet hissetmesini sağlarken, ödüllendirme sistemleri üyelerin katılım motivasyonunu artırmaktadır. Arkadaşlıklar (%24) ve kişisel ilgi alanları (%24) da katılımı artıran diğer önemli unsurlardır. Özellikle arkadaşlık ilişkilerinin güçlendiği topluluklarda, üyeler daha aktif ve sürdürülebilir katılım göstermektedir. Bu bulgu, topluluk yöneticilerinin kişiselleştirilmiş içerikler ve sosyal etkinliklerle topluluk kültürünü desteklemesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Sonuç ve Değerlendirme

Dijital platformların gelişmesiyle birlikte sanal cemaatler, halkla ilişkiler stratejilerinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Özellikle Discord gibi platformlar, bireylerin ortak ilgi alanları etrafında bir araya geldiği ve sürekli etkileşimde bulunduğu topluluklar oluşturmaktadır. Bu toplulukların güven inşası, aidiyet duygusunu güçlendirme ve katılımı artırma stratejileriyle sürdürülebilir hale gelmesi, halkla ilişkiler uygulamalarında etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Araştırma bulguları, sanal cemaatlerin yönetiminde şeffaf iletişim, kişiselleştirilmiş içerik paylaşımı ve aktif moderasyon gibi unsurların kritik olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, araştırma sonuçları doğrultusunda güven inşası, aidiyet duygusu ve katılımı artıran stratejiler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Araştırma bulguları, sanal cemaatlerde güven duygusunun topluluk üyeleri arasında sürdürülebilir bir bağ kurmada kritik bir rol oynadığını göstermektedir. Katılımcılar, topluluk yöneticilerinin geri bildirimlere hızlı yanıt vermesi ve kriz durumlarında şeffaf bir iletişim stratejisi benimsemesinin, topluluğa olan güvenlerini artırdığını ifade etmiştir. Özellikle kriz durumlarında, hızlı geri bildirim ve çözüm süreçlerinin açık bir şekilde paylaşılması, topluluk üyeleri arasında güveni güçlendirmektedir.

Halkla ilişkiler bağlamında, güven inşası, markaların hedef kitleleriyle uzun vadeli ilişkiler kurmasında önemli bir stratejik unsurdur. Sanal cemaatlerde şeffaf ve açık iletişim kurmak, topluluk üyelerinin markaya olan bağlılığını artırır ve kriz anlarında markanın itibarını korumasına yardımcı olur. Özellikle Discord gibi platformlarda, topluluk yöneticilerinin şeffaf politikalar benimsemesi ve kullanıcı geri bildirimlerini dikkate alması, markaların hedef kitleleriyle güvene dayalı ilişkiler kurmasını sağlar. Güven inşasının bir diğer önemli boyutu, topluluk yöneticilerinin topluluk içi çatışmaları etkili bir şekilde yönetmesi ve topluluk kurallarını adil bir şekilde uygulamasıdır. Araştırmada, katılımcılar, moderasyon politikalarının topluluk üyeleri arasında güven duygusunu artırdığını belirtmiştir. Bu da halkla ilişkilerde kriz yönetimi süreçlerinin önemini vurgulamaktadır.

Araştırma bulgularına göre, sanal cemaatlerde aidiyet duygusu, toplulukların sürdürülebilirliğini sağlamak için kritik bir unsurdur. Katılımcılar, kendilerini topluluğun bir parçası olarak hissettiklerinde topluluğa olan bağlılıklarının arttığını ifade etmiştir. Özellikle kişiselleştirilmiş içerik ve etkinliklerin bu aidiyet duygusunu güçlendirdiği belirtilmiştir. Discord topluluklarında düzenlenen ödüllü yarışmalar, oyun turnuvaları ve soru-cevap etkinlikleri, üyelerin topluluğa daha aktif katılmasını sağlamaktadır. Halkla ilişkiler açısından bakıldığında, aidiyet duygusunun güçlendirilmesi, markaların hedef kitleleriyle daha güçlü bağlar kurmasını sağlar. Kişiselleştirilmiş içerik ve etkinlikler, topluluk üyelerinin markaya olan bağlılığını artırarak, markanın itibarını güçlendirmektedir. Özellikle sanal cemaatlerde, bireylerin farklı kimlik ve rollerle varlık gösterebilmesi, aidiyet duygusunu pekiştiren bir faktördür. Örneğin, bir teknoloji topluluğunda kullanıcılar bilgi paylaşan bir uzman rolü üstlenirken, bir oyun topluluğunda eğlenceye katılan bir birey olarak farklı kimliklerle topluluk içinde yer alabilir.

Bu durum, bireylerin topluluğa olan bağlılığını ve markaya olan sadakatini artırmaktadır.

Araştırma bulguları, ödüllendirme sistemlerinin de aidiyet duygusunu artırmada etkili olduğunu göstermektedir. Katılımcılar, topluluk yöneticilerinin kişiselleştirilmiş ödüller sunmasının, topluluğa olan bağlılıklarını güçlendirdiğini belirtmiştir. Bu bağlamda, markaların sanal cemaatlerde ödüllendirme mekanizmalarını etkin bir şekilde kullanması, topluluk üyelerinin motivasyonunu ve aidiyet duygusunu artıracaktır. Araştırmada, topluluk üyelerinin topluluğa katılımını teşvik eden en önemli unsurlar arasında topluluk kültürü (%27), ödüller (%25), arkadaşlıklar (%24) ve kişisel ilgi alanları (%24) yer almıştır. Bu bulgu, topluluk yöneticilerinin katılımı artırmak için düzenli etkinlikler organize etmesinin ve topluluk içinde aktif moderasyon politikaları uygulamasının önemini vurgulamaktadır.

Halkla ilişkiler bağlamında, düzenli etkinlikler ve aktif moderasyon politikaları, hedef kitlelerle sürekli etkileşimde bulunmayı ve bu etkileşimi sürdürülebilir kılmayı sağlar. Discord topluluklarında düzenlenen etkinlikler, üyelerin topluluğa katılımını artırırken, topluluğun dinamik yapısını korumaktadır. Özellikle topluluk yöneticilerinin, üyelerin ilgi alanlarına hitap eden etkinlikler düzenlemesi, topluluk kültürünün canlı kalmasına katkı sağlamaktadır. Katılımı artıran bir diğer önemli faktör ise aktif moderasyon politikalarıdır. Araştırma bulgularına göre, topluluk üyeleri, yöneticilerin topluluk kurallarını adil bir şekilde uyguladığı ve topluluk içi çatışmaları etkili bir şekilde yönettiği topluluklarda daha fazla katılım göstermektedir. Bu da halkla ilişkilerde itibar yönetimi açısından önemli bir faktördür. Markalar, hedef kitleleriyle etkileşim kurarken, topluluk kurallarını adil bir şekilde uygulamalı ve topluluk üyelerinin geri bildirimlerini dikkate almalıdır.

Bu araştırma, sanal cemaatlerin halkla ilişkiler uygulamalarındaki önemini ve Discord gibi dijital platformların topluluk yönetimi stratejilerinde nasıl kullanılabileceğini ortaya koymuştur. Araştırma bulgularına göre, sanal cemaatlerin sürdürülebilirliğini sağlamak ve topluluk üyelerinin katılımını artırmak için güven inşası, aidiyet duygusunu güçlendirme ve katılımı teşvik eden etkinlikler kritik rol oynamaktadır. Güven inşası, topluluk üyeleri arasında sürdürülebilir ilişkiler kurmanın temel taşı oluştururken, aidiyet duygusunun güçlendirilmesi, topluluğun uzun vadede canlı kalmasını sağlamaktadır. Düzenli etkinlikler ve aktif moderasyon politikaları ise topluluk içindeki katılım oranını artırarak, topluluk kültürünü güçlendirmektedir.

Sonuç olarak, sanal cemaatler, dijital çağda halkla ilişkiler stratejilerinde güçlü bir araç olarak kullanılabilir. Özellikle Discord gibi platformlar, markaların hedef kitleleriyle sürekli iletişimde bulunmasını, güven inşa etmesini ve kriz durumlarında etkili iletişim kurmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, sanal cemaatlerin başarılı bir şekilde yönetilmesi, markaların hedef kitleleriyle güçlü ve sürdürülebilir bağlar kurmasına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Aka, L. (2024). Halkla ilişkiler alanının değişimi ve dönüşümü: Dijital halkla ilişkiler ve yapay zekâ. *Tarih ve Gelecek*, 6(1), 12-24. <https://doi.org/10.21551/jhf.1533486>
- Bayramoğlu, E. (2017). Dijital çağda pazarlama iletişimde yeni bir boyut: Sanal topluluklar ve kullanıcı merkezli içerik. Yüksek Lisans Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/342622/yokAcikBilim_10162670.pdf
- Bekki, Ö. M. (2023). Diyalojik halkla ilişkiler bağlamında dijital medyanın kullanımı: Bir örnek olay çalışması. ProQuest Dissertations & Theses Database. <https://search.proquest.com/openview/efb04585d467b3757fb159f61ade15fb>
- Breakenridge, D. (2012). *Social media and public relations: Eight new practices for the PR professional*. FT Press.
- Burgess, J., & Green, J. (2009). *YouTube: Online video and participatory culture*. Çakır, Ö. G. (2022). Halkla ilişkiler eğitiminde dijital zekânın rolü: Nicel bir araştırma. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/379254026>
- Değirmencioğlu, Y., & Yıldırım, G. (2021). Dijitalleşme ve halkla ilişkilerde dönüşüm: Sosyal medyanın iletişim stratejilerine etkisi. *Journal of Communication Studies*, 15(1), 55-72. <https://doi.org/10.34567/jcs.v15i1.112>
- Escobedo, F., Canales, H. B. G., Criollo, R. A. G., & Romero, E. M. Y. (2024). A smart crowd monitoring and management model for humanity in intelligent environments: A real-time application scenario. *Journal of Web and Urban Analytics*.
- Grunig, J. E., & Hunt, T. (1984). *Managing public relations*. Holt, Rinehart and Winston.
- Haberlî, M. (2012). Yeni bir örgütlenme biçimi olarak sanal cemaatler. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 1(3), 118-134. DergiPark.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2009). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2015). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity Press.
- Kara, İ. (2022). Android tabanlı akıllı telefonlarda Discord mobil uygulamasının dijital adli analizi. *Acta Infologica*. <https://dergipark.org.tr/en/pub/acin/article/1109682>
- Lin, N. (2001). *Social capital: A theory of social structure and action*. Cambridge University Press.

- Özcan, Z., & Savaş, S. (2021). Sanal topluluk platformu olarak Discord. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 1(1), 120-132. DergiPark.
- Preece, J. (2000). *Online communities: Designing usability, supporting sociability*. John Wiley & Sons.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. MIT Press.
- Smith, H. K. (2025). *Mentorship in the digital age: Leveraging technology for women's leadership growth*. ResearchGate.
- Thokala, V. S., & Pillai, S. (2024). *Optimising web application development using Ruby on Rails, Python, and cloud-based architectures*. ResearchGate.
- Türk, G. D. (2017). *Dijital cemaatler ve postmodern kabile örneği: İnci Sözlük. Medya Çağında İletişim*. İstanbul: Çizgi Kitapevi. <https://books.google.com>
- Van Dijk, J. (2012). *Social media and the transformation of public relations: Toward a dialogue-based model of communication*. *Journal of Public Relations Research*, 24(4), 324-340. <https://doi.org/10.1080/1062726X.2012.723279>
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Wellman, B. (2001). *Networks in the global village: Life in contemporary communities*. Routledge.
- Wellman, B. (2002). *Networks in the global village: Life in contemporary communities*. Westview Press.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Xu, A., Lin, Q., Tang, D., & He, S. (2024). *The motivation of users participating in online comments on catering O2O platform*. *Current Psychology*. Springer.

*Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Overwatch Örneği*¹*

Mine DEMİRTAŞ²

N. Kaan DEMİRTAŞ³

ÖZ

Kültür endüstrisi ürünleri olarak akla sinema filmleri, müzikler, romanlar, radyo ve televizyon programları gelmektedir. Ancak günümüzde kültür endüstrisinin önemli bir parçası haline gelen dijital oyunlar, basit bir eğlence aracı olmaktan çıkarak büyük bir endüstriye dönüşmüş ve en önemli kültür endüstrisi ürünü haline gelmişlerdir. Oyun ihraç eden kuruluşlar, konsol ve diğer ekipman üreticileri de bu sektöre yardımcı olarak kültür endüstrisinin birer parçası haline gelmişlerdir. Bu çalışmada, üretim, dağıtım ve tüketim ilişkileri oldukça karmaşık bir hal alan dijital oyunların geçirdiği değişim ve dönüşümler bağlamında tarihsel gelişimleri incelenerek, Overwatch oyunu ele alınmıştır. 7 Kasım 2014 tarihinde duyurulup, dünya çapında 24 Mayıs 2016 tarihinde çıkış yapan ve Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen Overwatch oyunu, kültür endüstrisinin en önemli ürünleri arasında yer alan dijital oyunlar arasında türünün en iyisi ve tek örneği olan bir Birinci Şahıs Nişancı oyunu olarak dikkat çekmektedir. Körfez savaşını ve Irak'ta yaşanan bombardımanları çağrıştıran hikayelerin barındırıldığı, savaşların simülasyonlarının oluşturulduğu oyunda, gündelik yaşamda var olan kadın-erkek-aile ilişkileri, cinsellik ve benzer duyguların işlendiği görülmektedir. Çalışmanın amacı, bu özellikleri bağlamında Overwatch oyununun incelenmesidir. Araştırmada Overwatch oyunu bir metin olarak ele alınmış ve nitel araştırma yöntemlerinden, medya içeriklerinin çözümlenmesinde kullanılan metin analizi yöntemi uygulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Kültür Endüstrisi, Dijital Oyunlar, Overwatch Oyunu, Dijital Oyun Sektörü*

* "Dijital Oyun Geliştiriciliği: Overwatch Oyunu Üzerine Bir Araştırma" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilen makaledir.

Demirtaş, N.K. (2020), "Dijital Oyun Geliştiriciliği: Overwatch Oyunu Üzerine Bir Araştırma", İstanbul Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü İstanbul, Türkiye Yüksek Lisans Tezi

¹ İstanbul Beykent Üniversitesi, seblamine@gmail.com, ORCID 0000-0002-6036-9809

² İstanbul Beykent Üniversitesi, kaan.dmrts@hotmail.com, ORCID 0000-0003-1157-1012

Research Article - Submit Date: 08.07.2024, Acceptance Date: 11.07.2024

DOI: 10.17932/IAU.IJMCL.2015.014/ijmcl_v09i2005

Digital Games As Culture Industry Products: The Case Of Overwatch

ABSTRACT

The products of the culture industry include movies, music, novels, radio and television programs. However, digital games, which have become an important part of the culture industry today, have transformed from a simple entertainment tool into a large industry and have become the most important culture industry product. Game exporting organizations, console and other equipment manufacturers have also become a part of the cultural industry by helping this sector. This study examines the historical development of digital games, whose production, distribution and consumption relations have become quite complex, in the context of the changes and transformations they have undergone, and examines the Overwatch game. Announced on November 7, 2014 and released worldwide on May 24, 2016, Overwatch, developed by Blizzard Entertainment, draws attention as a first-person shooter game that is the best and only one of its kind among digital games, which are among the most important products of the culture industry. In the game, where stories evoking the Gulf War and the bombardments in Iraq are hosted and simulations of wars are created, it is seen that women-men-family relations, sexuality and similar emotions that exist in daily life are processed. The aim of the study is to analyze the Overwatch game in the context of these features. In the study, Overwatch game was analyzed as a text and text analysis method, which is one of the qualitative research methods used in analyzing media content, was applied.

Keywords: *Culture Industry, Digital Games, Overwatch Game, Digital Game Industry*

GİRİŞ

Dijital oyunlar, kültürel ve toplumsal etkilerinin yanında, ekonomik boyutlarıyla da ön plana çıkmakta, büyük bir sektör olarak kapitalist sistemde yerini almıştır. Dijital oyun sektörü, 1952’de geliştirilen ilk dijital görüntülü oyun olan OXO (tic-tac-toe) ve bilgisayarda oynanan ilk oyunlardan 1981 yılında Stephen Russel tarafından geliştirilen Spacewar’dan bu yana geçen süreç boyunca, eğlence endüstrisinin hızla değişmesinden etkilenmiş ve küresel ölçekte en hızlı büyüyen sektörlerden biri olmuştur. Oyunlar gerçek yaşamın dışında, kendine has dinamikleri, kültürü ve kuralları olan, eğlence motivasyonu üzerine kurulmuş yapay çatışma ortamlarıdır. Çeşitli amaçlar ve biçimlerle sürekli gelişen kurallar dizisine bağlı kalarak oynanan dijital oyunlar, hayatımızın ve kültürümüzün ayrılmaz parçalarından biri haline gelmiştir. Her yaş grubundan bireyler stres atma, boş zaman değerlendirme ve eğlenme amacı ile oyun oynamaktadır. Eğlence endüstrisi hızla değişmeye devam etmekte, kurgusal dünyalar eğlence endüstrisindeki bu değişimin odak noktasında yer almakta ve kültür endüstrisinin bir ürünü olan dijital oyunlar bu değişimde önemli bir rol oynamaktadır.

Kültür endüstrisinin ürünleri denildiğinde akıllara öncelikle radyo, sinema, televizyon gibi teknolojik araçlar tarafından kitlelere ulaşan ve kitleler tarafından tüketilen müzik, film ve televizyon programları gibi içerikler gelmektedir (Adorno\Horkheimer, 2007: 47, Gül, 2019, 450). Kültür endüstrisinin ürünleri arasında, sinema filmleri, müzikler, romanlar, radyo ve televizyon programları gösterilebilmektedir. Kültür endüstrileri, kapitalizmle iç içe geçmiş medya ve eğlence kuruluşları olup, amaçları tüketici kitleleri bilinçlendirmek değil, maksimum kar elde etmek ve onları eğlendirmektir. “Kültür endüstrisinin ürünleri, insanlar perişan halde olsa bile canlı bir biçimde tüketilecektir. Bu ürünlerin her biri ister iş saatlerinde ister onun benzeri dinlenme saatlerinde, herkesi ayakta tutan dev ekonomi çarkının bir modelidir” (Adorno ve Horkheimer, 2007: 56) söylemiyle Adorno ve Horkheimer kültür endüstrisinin tanımını yapmıştır.

Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyunlar, edebiyat, sinema gibi alanlardan imgesel dünyalarının büyük bir bölümünü devralmışlardır. Anlatı bilime göre oyunlar, çok çeşitli alternatif öykülere kaynaklık eden etkileşim mecralarıdır. Oyun edimini anlatı sanatlarından ayıran özelliklere odaklanan oyun biliminin ise bu kurama tepki olarak geliştiği (Binark v.d 2009: 90) düşünülmektedir.

Amerika’da Washington Üniversitesinin web sitesinde dijital oyunlarla ilgili çeşitli tanımlar yer almaktadır (<http://faculty.washington.edu/bkolko/games/definitions.shtml>). Bu tanımlardan birkaçını ele alırsak;

- Dijital oyun, bir veya daha fazla oyuncu için, en azından ve muhtemelen daha fazla eğlence sağlamak için tasarlanmış etkileşimli bir programdır.
- Dijital oyun, dijital bir cihazda oynanan herhangi bir oyundur.
- Dijital oyun, eğlence amaçlı olarak bir kullanıcı tarafından kontrol edilebilecek veya kontrol edilebilecek her türlü elektronik ortamdır.
- Dijital oyun, dijital bir araçla soyutlanan bir dizi kural ve amaçtır.
- Dijital oyun, mikroişlemci kontrollü bir cihazda zorlayıcı bir kullanıcı kontrollü deneyimdir.
- Elektronik bir cihazda dijital bir oyun oynanır. Kurallara tabi olup, hedefe yöneliktir.
- Dijital oyun, gömülü veya başka türlü, üstesinden gelinmesi gereken bazı zorlukları göstererek kullanıcılarını eğlendirmek amaçlı bir yazılımdır.
- Dijital oyun, konsollar ve bilgisayarlar gibi elektronik cihazlarda oynanabilen ve etkileşimli olan bir oyundur.
- Dijital oyun, bilgisayar veya cep telefonu gibi dijital cihazlarda oynanan herhangi bir eğlenceli oyundur.
- Dijital oyun, bir insanın ve bilgisayarın, açık ya da açık amaçlarla elektronik

olarak çalışan bir alanda hem açık hem de açık kurallara göre etkileşime girmesini sağlayan bir sistemdir.

- Dijital oyun, dijital teknoloji kullanılarak oynanan bir oyundur.
- Dijital oyun, eğitim veya eğlence amaçlı elektronik bir stimülasyondur.
- Dijital bir oyun, elektronik aracılı oyunun herhangi bir şeklidir. Oyun, rekabetçi veya rol yapma unsurlarına sahip bir eğlence şeklidir.
- Dijital oyun, elektronik bir formun aracılık ettiği herhangi bir oyundur - PC, konsol, cep telefonu vb.
- Kullanıcıların başarmaya çalışması için belirlenmiş bir amacı olan etkileşimli bir elektronik ortamdır.

Oyun denilen kavram, insan hayatında fazlasıyla gereklidir. Johan Huizinga'ın "Homo Ludens" adlı eserinde insan "oyun oynayan varlık" olarak nitelendirilmiş olup, dijital oyunlar "game" adı altında ciddi bir oluşumu ifade etmektedir. Oskar Wilde'in dediği gibi, insanlar zevkleri doğrultusunda yaşarlar. Her oyun hayattan ve dış dünyadan ayrı bir sihirli çembere (magic circle) sahiptir ve bu çember içinde kendine has bir kurallar bütünüyle idare edilip oynanır. Her oyuncunun bir amacı ve o amaca uygun stratejisi vardır. Oyun yaratıcılığı körükleyen, zihni çalıştıran ve eğlenirken öğrenmeyi mümkün kılan bir ortam sunar (Özenç\Keskin; 2019, 7).

Lev Manovich dijital oyunları birer yeni medya ürünü olarak tanımlamakta, izleyiciler ve medya metinleri arasındaki etkileşimi farklı bir etkileşimsellik olarak nitelendirmektedir. Bu değerlendirmeye yeni medya metinlerinin üretim ve tüketim sürecine ilişkin üç farklı düzeyi dijital oyun metni bağlamında değerlendirmek mümkündür: Tasarımcı ya da yazar tarafından üretilen oyun metni, okuyucuya sunulan metin ve oyuncu tarafından zihinde yaratılan ve oynanan şekliyle metin (Akbaş\Akbaş, 2020,10). Bu üç süreç dijital oyunlarda söz konusu olmaktadır.

Nick Dyer – Whiteford ve Zena Sherman, dijital oyunun platformu ne olursa olsun dijital oyun üretimi işinin örgütlenmesinde dört temel etkinliğin gerçekleştiğini belirtmektedir. İlki geliştirme süreci yani oyun yazılımının tasarlanmasıdır. İkincisi yayınlanma sürecidir. Bu süreç oyun yazılımının finanse edilmesi, üretilmesi ve promosyonları kapsamaktadır. Son olarak ise dağıtım süreci, oyun yazılımının ve ilgili donanımın perakendecilere dağıtımını kapsar. Tüm bu süreçler değerlendirildiğinde dijital oyunun geliştirme sürecinden dağıtım sürecine kadar tüm aşamalar geç kapitalizmin yeni bir tüketim alanı olarak konumlandırıldığının birer göstergesi olarak kabul edilmektedir (Akbaş\Akbaş, 2020, 11).

DİJİTAL OYUNLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Alexander S. Douglas tarafından İlk dijital görüntülü oyun OXO (bilinen adı ile tictac-toe) 1952 yılında geliştirilmiştir. Daha sonraları OXO'yu basit bir

tenis oyunu olan Tennisfor Two takip etmiştir. Bu oyun dijital oyunlar tarihinde ilklerden olsa da, yaygınlaşmaları için en az on yılın geçmesi gerekmiştir. Dijital oyun tasarımları 1960'lı yılların sonuna kadar siyah ve beyaz noktalardan oluşmuş olan çok büyük piksellerin ötesine geçememiştir. 1961 yılında Stephen Russel tarafından geliştirilen Spacewar, bu çalışmaların içinde en başarılı olanıdır (Usta, 2009).

Piyasada bulunan ilk video oyunu Pong (Atari 1973), Spacewar'dan 11 yıl sonra tanıtılmıştır. Pong, grafikler ve sadece siyah bir arka plan üzerinde beyaz dikdörtgenler olmasına rağmen şaşırtıcı derecede dayanıklı olduğu ortaya çıkan basit bir konsepttir (<https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>). 1972 yılında Atari tarafından üretilen Pong ticari olarak büyük başarı sağlamıştır. Dünyada ilk renkli Arcade oyunu olan Pac-Man günümüzde dahi popülerliğini sürdüren eğlenceli bir oyun olarak oynanmaktadır (Usta, 2009).

1962 yılında Steve Russell tarafından keşfedilen Spacewar oyununda rakipler birbirlerine ateş edip ekranın ortasında yer alan dev bir kara delikten koşturmakta çalışmaktadır. Oyun ayrıca birden fazla bilgisayar kurulumunda oynatılabilecek ilk video oyunu özelliğine sahiptir. (<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>,Usta, 2009).

1971 yılında Stanford Üniversitesinde öğrencilerin oynamaları için yerleştirilen Galaxy Game, jetonla çalışan ilk oyun makinesi olarak tarihe geçmiştir. Yine aynı yıl Spacewar örnek alınarak geliştirilen Computer Space isimli oyun, oyuna adapte olma süreci zor olduğu için ticari bir başarı elde edememiş, ancak seri olarak üretilen ilk jetonlu oyun makinesi olarak dijital oyun tarihinde yerini almıştır. (Usta, 2009).

Bilgisayar oyunları konusunda ilk akademik çalışmalar, bu oyunların özellikle Amerika'da hızla yaygınlaştığı 1970'lerde başlamış ve bu öncü araştırmaların çoğu, bilgisayar oyunlarının bilişsel ve psikolojik etkilerine, özellikle de saldırgan davranışları körükleyip körükledikleri sorusuna yönelik araştırmalara odaklanmıştır (Bensley/Juliet Van Eenwyk, 2001:247).

Bilgisayar oyunları tarihinde çoğu gelişme teknolojik değil, tamamen kavramsal olmuştur. Spacewar ve Pong birden fazla oyuncunun oyunları olup, sektörde yaklaşık 1977'den 1993'lere kadar tamamen tek oyunculu oyunlar hakim olmuştur. Doom (ID Software 1993)'in, aynı oyun içinde birden çok kişinin olduğu bir oyun olmuş ve birkaç bilgisayarı birbirine bağlayan çok oyunculu oyunlar popüler hale gelmiştir. 1980'lerin ortalarında çok oyunculu oyunların popüler olmasının teknolojik bir nedeni bulunmamakla birlikte, 1990'ların başında bilgisayarlar artık küresel ağın bir parçası olan diğer bilgisayarlara bağlı olarak işlevlerini görmeye başlamışlardır(<https://www.jesperjuul.net/thesis/2historyofthecomputergame.html>).

70’li yıllarda dijital oyunları bireylerle bilgisayarların etkileşimi ve yapay zeka araştırmalarında yararlanılan bilimsel aktiviteler olarak görülmektedir. 90’lı yıllarda dijital oyunlar bilgisayarların yaygınlaşması ile ticari açıdan önem kazanmaya başlamış, 2000’li yıllarda ise eğitim, kültür ve ticari faaliyetlerde önemli bir unsur olmuştur (Sezen/Sezen, 2011:249).

1980’li yıllar kişisel bilgisayarların yaygınlaşp, evlerde oyunların oynanmaya başlandığı yıllardır. Bu ilk nesil PC’ler üzerinde bulunan programlara ait dilleri ile kullanıcılar kendi basit oyunlarını artık yazabilmişlerdir. Dijital oyunlarda çeşitlilik arttıkça, çok çeşitli oyun türleri de oyun dünyasına katılmıştır. Simülasyon, Macera, Rol Yapma, Dövüş, Yarış, Strateji gibi türler ortaya çıkmıştır. Pac-Man, Donkey Kong, Metroid, Dragon Quest, Metal Gear, Battlezone, Zork, Dragon’s Lair, gibi oyunlar 1980’li yıllara damgasını vurmuş önemli oyunlardır. Sinclair, Apple, Commodore, Atari, firmaları tarafından üretilen PC ve oyun cihazları sayesinde dijital oyunlar ve bilgisayarlar artık bir lüks olmaktan çıkıp, yaşamın bir parçası haline gelmiştir. NintendoGameCube ve Sony PlayStation, gibi sadece oyun oynamaya yönelik araçlar ve kişisel bilgisayarların maliyetlerinin düşmesi sayesinde 1990 ve 2000 yılı arasında piyasaya sürülen on binlerce oyunun yanı sıra üç boyutlu oyunların dönemi de başlamıştır. O yıllarda İnternet’in yaygın hale gelmesiyle gelişen Online Oyunlar sayesinde oyuncular sadece bilgisayarla değil, dünyanın dört bir köşesindeki gerçek insanlarla oyun oynama olanağı bulmuştur. Bugün teknolojiyle entegre olarak gelişen paralel olarak ses ve vücut hareketleri ile kontrol edilebilen oyunlar mevcuttur. Sadece bilgisayarla oynanmayan, sanal dünyalarda milyonlarca insanın buluşabildiği World of Warcraft gibi oyunlar hakimdir (Usta, 2009). Counter-Strike (Karşı –Saldırı) ya da bilinen adıyla “CS” ilk kez 1999-2000’li yıllarda piyasaya girmiştir. Temelde bir rehine grubunu kaçıran ve bir mekan bombalama amacı güden terörist zihniyetli bir eylem grubu ile, onlara engel olmaya, bombayı etkisiz hale getirip rehinelere kurtarmaya çalışan anti-terörist güvenlik güçleri arasındaki skirmish (karakol) usulü konu alarak, her iki tarafta da mücadele etme fırsatı veren bir oyundur. Çoklu oyuncu (multiplayer) türünde yaratıldığı için, yapay zekaya değil, bu ortamda bir araya gelen gerçek kişilere (P2P-peer to peer-kullanıcıdan-kullanıcıya) karşı oynanmaktadır. En önemli özelliği bir nevi “dijital paintball” zihniyetini benimsemesidir (Özenç\Keskin, 2018, 12-13).

İnternet sadece bilgisayar oyunlarının doğasını değiştirmekle kalmamış, sosyal bağlamın oyun kültürüne daha fazla etki etmesini sağlamıştır. Sosyal oyunlar, oyuncular arasında iletişime, paylaşım, dayanışma ve ekip çalışmasına imkan sağlaması nedeniyle başta sosyoloji olmak üzere, pek çok sosyal disiplinin ilgi alanına giren bir unsur olmuştur. Bu çerçevede Facebook/Farmvill örneğinde olduğu gibi, sosyal paylaşım sitesi oyunlarından, Everquest, Age of Conan, World of Warcraft, örneklerinde olduğu gibi, ‘Çok Oyuncululu Online Rol Oynama Oyunları’na (MMORPGs) kadar geniş bir yelpazede ele alınabilecek bir sosyal deneyim alanı yaratılmıştır (Ege, 2012:146).

Eğlence endüstrisi hızla değişmeye devam etmekte ve kültür endüstrisinin bir ürünü olan video oyunları bu değişimde önemli bir faktör olmaktadır. Çeşitli medyalar arasında geçen hikaye anlatıcılığının da yardımıyla kurgusal dünyalar eğlence endüstrisindeki bu değişimin odak noktası olmuştur. Kurgusal bir dünya bir medya tipinde başarılı olduğunda diğer medyalara da yayılmaktadır. Video oyunları başka medyalardan kurgusal dünyalar alıntıladıkları gibi, kendi eşsiz dünyalarını da yaratmaktadır. Teknolojideki gelişmeler video oyunlarının eğlence endüstrisindeki bir sonraki büyük marka olabilecek kadar daha detaylı ve zengin dünyalar sunabilmelerini sağlamaktadır.

KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ ÜRÜNÜ OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Kültür endüstrisi kavramını 20. yüzyılın başlarında ilk kez Adorno ve Horkheimer, Amerika ve Avrupa'da yükselen eğlence endüstrisinin kültürel boyutlarının ticarileşmiş olduğunu vurgulamak amacıyla kullanmışlardır. Onlara göre, eğlence endüstrisinin yükselmesi, kültür ürünlerinin standart hale getirilmesi ile son bulmuştur. Üretilen bu kültür veya sanat ürünleri kapitalist birikime ve kazanma ve kar etme stratejilerine uygun olarak kitlelerin tüketimi için hazırlanmıştır. Bu ürünler, tüketicilere yeni bir yaşam biçimi, kapitalist sistemin öngördüğü bir dünya görüşü benimsetmekte ve bireyleri şartlandırmaktadır. Bu fikirler farklı topluluklar arasında fazla sayıda insan tarafından benimsenip uygulamaya geçilir hale geldikleri zaman ise bir hayat tarzı oluşturmaktadır. Böylece tek düze düşünceler ve davranış kalıpları oluşturulmuş olacaktır (Şan /Hira, 2019).

McLuhan'a göre mekânîk teknolojilerin yerini elektrik teknolojilerinin alması, insanoğlunun merkezi sinir sistemini, tüm gezegeni kucaklayacak biçimde uzatmasını sağlamış, bu sayede dünya çapında zaman ve mekân kavramları kaybolmuştur (McLuhan/ Lapman, 1994: 5, Kızılkaya, 2010:30).

Turkle ise bilgisayarların kullanımını bireysel kullanım ve çoklu kullanım olarak ikiye ayırmıştır. Bireysel kullanımda kontrol çok rahat sağlanırken, çoklu kullanımda işbirliği söz konusu olmaktadır. Oyuncular ise oyunun gücünden yararlanarak diğer kullanıcılarla ilişki kurdukları süre zarfında kendi kimliklerini kazanmaktadır (Doğu, 2006: 92, 93).

Sosyal ağlardaki oyun pratikleri sosyolojide topluluk olma çerçevesinde değerlendirilmekte, oyuncuların oluşturduğu kolektif kimlikler söz konusu olmaktadır. Grup üyeleri ise değişken bir davranış sergileyebilmektedir (Batı, 2011: 15- 16). Bireyler oyunda istedikleri karakteri oynayabilmekte, kahraman olabilmekte, gerçek ile kurgunun iç içe geçmesiyle bireylerde zamansızlık hissi oluşmaktadır. Oyunun içine katılan oyuncular oyunu yaşamakta, oyunda kaldıkları süre içinde karakteri geliştirmeye çalışmakta, oyundan çıktıktan sonra da yabancılaşma yaşamaktadırlar. Bunun nedeni ise, oyunun o kişi oyunda olmadığı zaman da devam etmesidir. Oyuncunun sanal alandan kopup gerçek hayata uyum sağlaması gerekmekte, bu durum üst oyun (metagame) olarak açıklanmaktadır (Doğu, 2006: 84, Karahisar, Tüba, 2019).

Sanal dünyaların bireylere gerçek dışı olan yeni bir kimlik sundukları, aynı zamanda ekonomik ve sosyal yönden ezilen kişiler için de bir kaçış noktası oldukları görülmektedir. Farmville oyunu vasıtasıyla kentte sıkılmakta olan insanların doğaya olan özlemlerini giderdiklerini söylememiz mümkündür. Herkes Farmville’de gidemediği köyünü sanal da olsa yaşamıştır. Sosyal oyunlarda oyunculara kazanmaya çok yaklaştıkları hissettirilmekte, devam etmeleri için cesaretlendirilmektedir. “Neredeyse kazanma” psikolojisiyle pek çok kişi oyundan kopmak istememekte, yenileceklerini bilseler de çoğu zaman işbirliği yapma amacıyla oyuna katılmakta ve oyunu sahiplenip kişiselleştirmektedirler (Karahisar, Tüba, 2019). Dijital oyunlar hemen her eve girer hale gelmiş, üstelik artık dünyanın dört bir yanından oyuncuların birbiriyle küresel bir ağ üzerinde bulunduğu canlı platformlara dönüşmüştür. Dolayısıyla dijital oyunlar kültür endüstrisinin milyonlarca oyuncuyu içine alan yeni ürünleri olarak karşımıza çıkmıştır.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Eğlence endüstrisinin yükselişe geçmesi, kültür ürünlerinin standart hale getirilmesine neden olmuş, dijital mecralar bir yaşam tarzına dönüşerek kapitalizmin stratejilerine uygun olarak kitlelerin tüketimi için hazırlanmıştır. Kültürel ve toplumsal etkilerinin yanı sıra, ekonomik boyutuyla da öne çıkan dijital oyunlar, özellikle son 20 yılda hızla gelişen ve büyüyen bir endüstri haline gelmiştir. Araştırmanın amacı, 21. yüzyılın baskın kültürel formu olan dijital oyunların ve bu bağlamda dijital oyunlar arasında türünün en iyisi ve tek örneği olan bir Birinci Şahıs Nişancı oyunu olarak dikkat çeken Overwatch oyununun incelenmesidir.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırmanın sınırını Birinci Şahıs Nişancı oyunu olarak dikkat çeken Overwatch oyunu oluşturmaktadır.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden medya içeriklerinin çözümlenmesinde kullanılan metin analizi yöntemi kullanılmıştır.

OVERWATCH OYUNU

Overwatch 7 Kasım 2014 tarihinde oyun piyasasına duyurulmuş ve dünya çapında asıl çıkışını 24 Mayıs 2016 tarihinde yapmıştır. Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen çok oyunculu bir FPS- First Person Shooter- Birinci Şahıs Nişancı oyunudur. Blizzard Entertainment, Warcraft, StarCraft, Diablo gibi tanınmış oyunları piyasaya kazandırmıştır. Overwatch oyununda da kalitesini devam ettirmiştir. Overwatch çok özgür ve hızlı bir oyun olarak diğerleri arasında dikkat çekmektedir. Oyunda oyuncuların ışınlanma, uçma, roket atma, zamanı geri alma, stratejik savunma yapılandırabilme, düşmanları katılaştırabilme ve parçalama işlemi yapabilmek için devasa bir hayalet ejderhayı oyuna katma olanakları bulunmaktadır. Oyuncular tüm bu özellikleri aynı maçta hızlı ve kolay bir şekilde yapabilmeye olanaklarına sahip olmaktadır. Overwatch’ın diğer bir

özelliği de, dikkat çekici derecede erişilebilen, taktikler ve stratejiler yapılarak oynanabilen, takım odaklı çok oyunculu bir (FPS- First Person Shooter Birinci Şahıs Nişancı) oyunu olmasıdır (Overwatch İnceleme – Oyunpat <https://oyunpat.com/overwatch-inceleme>, Erişim Tarihi: 04.08.2020).

Overwatch türünün en iyisi ve tek örneği olan bir kahraman nişancı oyunudur. Çok az oyunun eşleşmeye yaklaştığı çeşitlilik, derinlik ve stil sunmaktadır. Benzersiz çok oyunculu, eğlenceli, karakterleri ve ustalıklarla hazırlanmış, olağanüstü ses tasarımı ve dinamik eylemlerine kadar en ince ayrıntısıyla tasarlanmış bir oyundur. Oyunun başarısı birçok mükemmel karakterden gelmektedir. Ana menüye her zaman bunlardan biri hakimdir; Onların farklı görünüşleri, kökenleri ve kişilikleri, vurdukları her pozla dikkat çekmektedir. Reinhardt'ın çekici, ortaçağ şövalyesine benzeyen zırhı, Tracer'ın neşeli gülümsemesi, yüzüne doğru kayan isyancı bir patlama ile kesilmektedir. Karakterlerin hepsi o kadar farklı ki, yan yana aptalca durdukları düşünülebilmekte, ancak ekipmanlarına ve kıyafetlerine dikkatli, ince görsel ipuçlarıyla, ortak bir dünyayı paylaşıyor gibi görünmeyi başarmaktadırlar (Vince Ingenito, 2017).

Overwatch	
OVERWATCH	
Geliştirici	Blizzard Entertainment
Yayıncı	Blizzard Entertainment
Yönetmen	Jeffrey Kaplan Chris Metzen Aaron Keller
Yapımcı	Blizzard Entertainment
Tasarımcılar	Scott Mercer Jeremy Craig Michael Elliott
Programcılar	Mike Elliott John LeFleur
Sanatçılar	William Petras Arnold Tsang
Besteciler	Derek Duke Neal Acree Jaroslav Beck Sam Cardon Chris Velasco
Platformlar	Microsoft Windows PlayStation 4 Xbox One
Çıkış	• DÇ: 24 Mayıs 2016
Tür	Birinci şahıs nişancı
Mod	Çok oyunculu oyun

Şekil 1: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Overwatch>, Erişim Tarihi, 25.05.2020

Overwatch'ın en önemli özelliği, son zamanlarda piyasaya sürülmüş olan rol kilitleme sistemidir. Oyuncular, oyuna başlamadan önce takımda hangi rolü oynamak istediklerini (hasar, destek veya tank) seçmek zorundadırlar. Her takım, her sınıftan iki oyuncudan oluşmakta ve deneyim sağlayabilmeleri adına, çok fazla takım kompozisyonu bulunmaktadır. Overwatch türü oyunlarda oyuncuların oyundaki karakterlerin gözlerinden oyun dünyasını görebilmelerini sağlayan görüş açısı mouse kontroluyla yapılmaktadır. Bu sayede oyuncular kendilerini oyun dünyasında hissetmektedirler.

Altı kişilik her takım, mevcut 32 kahramanla oynanmaktadır. Her biri farklı şekilde oynamakla kalmaz, aynı zamanda her yeni eklemelerle sürekli genişleyen kadrodaki diğer kahramanları da etkiler. Overwatch, karakterlerle dolu, sadece karakterlerin kendisinde görüntülenmeyen bir oyundur. Blizzard bu oyunla, her şeyin gittiği ve her şeyin geliştiği bir dünya yaratmıştır (Cardy, 2020). Yüzlerce saat oynadıktan sonra bile, aşırı derecede aşına olunmayan karakterler bulunmaktadır.

Overwatch çok iyi kadın karakter kadrosuna sahiptir. Ancak ana karakterlerden biri olan Tracer'in aşırı cinselleştirilmesi söz konusudur. Kadın karakterlerin pozları, takımlar bir maç kazandığı zaman, gösterişli poz seçenekleri olmaktadır. Tracer için omuz üstü zafer pozu söz konusudur. Bu da onları aşırı cinselleştirmektedir. Overwatch'daki diğer kadın karakterlerin çoğu, hepsi olmasa da, bir şekilde cinselleştirilmiştir. Diğer bir kadın karakter olan Widow, oldukça cinselleştirilmiş ve Tracer'in omuz üstü pozuna benzer bir poza sahiptirler. Birçok oyun, karakterlerini ideal kişilikler olarak göstermektedir. Erkekler taştan oyulmuş, dalgalanan kaslarla kalıplı görünmekte ve yontulmuş çeneleriyle güçlü görünmektedirler. Kadın karakterler ince görümlü ve baştan aşağı görsel olarak cinsel unsurlar hakimdir. Kadın karakterlerde aşırı cinselleştirilmeler ideal imaja uygun olarak düşünülmektedir. Overwatch'daki Tracer ile ilgili tartışmalarda, bazı kişiler ve oyun endüstrisi, oyun içinde cinselleştirmeyi haklı çıkarmaktadır. Ancak karakterlerin cinsellik özelliği yerine kişilikleri ön planda olmaktadır. Widow Overwatch oyununda bir suikastçidir. Kişiliği cinselliğini engellemektedir. Tracer eğlenceli ve cesur bir karakterdir. Cinselliği de dolayısıyla ön plana çıkmaktadır (COMA 303Communication and Cender, Monday, June 27, 201, Video Game Ideology – Overwatch.pdf, Erişim TAarihi:27.05.2020)

Donald Trump gibi siyasi liderler takım odaklı oyuncuları daha az cezbediği için, kötü 46 şöhretli bir Overwatch kahramanının oynaması sağlanmış, silahları nişan almayı gerektirmeyen Symmetra ve Winston'a atıfta bulunulmuştur. Oasis, bir gün Irak'ın olmasını istediğimiz şeydir. 1945'ler de Berlin'in olduğu gibi, tozlu sokaklar ve bombalanmış binalar olarak gösterilmektedir. Overwatch'ın sloganı, dünyanın "Savaşmaya değer bir gelecek" olduğudur. Overwatch ekibi bu mesaja ve onun satış gücüne inanmaktadır. Overwatch aynı zamanda, şimdiki zamanda neyin yanlış olduğu hakkında yorum yapılmayan, ütöpik kahramanlarının tasarlanması zor olan politik ve kurgusal bir ütöpik dünyadır (D'Anastasio, 2017).

Overwatch'ın karakterleri gibi haritaları da sadece mekanik bir bakış açısından değil, öğrenilmesi zaman ve tekrar gerektiren nüanslardan oluşmuştur. Çok oyunculu atıcı tasarımında inanılmaz bir başarı sergilemektedir. Çok kapsamlı harita ve mod listesine sahip olmasa da, canlandırıcı ve koordine edilmiş oyunları oyunculara sonsuz fırsatlar sunmaktadır.

Overwatch Londra sokakları veya Mısır piramitleri gibi arenalarda takım hedefleri yakalamak için çeşitli güç ve beceriler kullanılmaktadır. Bazı karakterler iyileştirici akışlarla donatılmış, diğerleri büyük enerji kalkanları taşımakta ve savunma silahları kullanabilmektedir. Örneğin Tracer, ışınlayabilen, bomba bırakabilen ve zamanı tersine çevirebilen eski bir İngiliz test pilotudur. Başka bir karakter olan Winston, savaşa girmek için bir jetpack kullanmaktadır. Oyuncu hangi karakteri olmak isterse, onun için bir Overwatch kahramanı bulması mümkündür. Özellikler açısından Overwatch biraz incelikli bir oyun olup, çok oyunculu oyunlar arasında temel beklentilerin çoğunu karşılamakta ve dahası birçok yönden onları aşmaktadır. Tank kahramanları hasar gidermekte ve güçlendirilmiş pozisyonları paramparça etmektedir.

Overwatch, büyüleyici kişilikleri ve arka planları olan uluslararası güçlü kahramanlara sahip olan bir oyundur. Oyunda bulunan üç ana rol olan Tank, Hasar ve Destek karakterlerini incelediğimizde (<https://playoverwatch.com/en-us/heroes#all>, Erişim Tarihi:29.05.2020):

1.Tank: Tank kahramanları, düşmanlara hasar oluşturur ve paramparça eder. Eğer bir tanksanız, yüke önderlik etmeniz gerekmektedir. Tank 2 kız 6 erkek olmak üzere 8 karakterden oluşmaktadır. Savaşan paralı askerler, bilim adamları ve maceraperestler de dahil olmak üzere yakın bir Dünya'da dizayn edilmiştir.



Şekil 2: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/dva/>.
Erişim Tarihi: 10.01.2024

2.Hasar: Hasar kahramanları, geniş kapsamlı araçlar, yetenekler ve oyun stilleri ile düşmanları arar, meşgul eder ve yok ederler. Korkunç ama kırılgan olan bu kahramanların hayatta kalmak için yedeklenmesi gerekmektedir. Hasarda 8 kız, 9 erkek olmak üzere 17 karakter bulunmaktadır.



Şekil 3: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/>, Erişim Tarihi: 10.01.2024



Şekil 4: <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/>, Erişim Tarihi: 10.01.2024

3.Destek: Destek kahramanları, müttefiklerini iyileştirip koruyarak, hasarı artırır ve düşmanları devre dışı bırakarak güçlendirme yaparlar. Destek ekibi hayatta kalmak için en önemli unsurlardır. Destekte 4 kız, 3 erkek olmak üzere 7 karakter bulunmaktadır.

Overwatch'ta erkek karakter tasarımlarının tümünde boy, kilo, yaş ve kostüm tasarımı, kadın karakterlerde neredeyse tamamen aynı vücut tipi ve kostüm tasarımları, hepsi aynı yaş aralığında ve genellikle seksi bir görünüme sahiptir. İlk beş kadın karakter olan Tracer, Pharah, Mercy, Symmetra, Widowmaker daha iyisini yapabileceklerine inanmakta, on kadın karakterin ise Kore, Çin, Japon, Hint, İsviçre ve Latin Amerika dahil çeşitli etnik kökenlerden geldiği görülmektedir. Aralık 2016'da yayınlanan çizgi romanda Tracer'ın, başından beri Overwatch'ın ana yüzlerinden olan bir kadın karakterle ilişki yaşadığı ortaya çıkmıştır. Bir kadın karakter olan vücut geliştirme Zarya ise ne kadar çok hasar alırsa, düşman takımına o kadar çok zarar vermektedir (Shur, 2017).

Overwatch'ta kadın karakterler, cinsel bir obje gibi, seksi bir görünümde sunulmalarının yanı sıra, bir anne şevkati ile koruyucu, bir erkek gibi güçlü ve savaşçı kimlikleriyle, gündelik yaşamda karşılaştığımız değişik kadın figürleriyle ve çeşitli etnik gruplardan dizayn edildikleri görülmektedir. Ayrıca oyunun hikayeleştirildiği bir çizgi romanda, kadın karakterlerden birinin diğeriyle ilişki yaşadığı senaryosu dahi oluşturulmuştur. Kadının toplumsal konumunu belirleyici etkenler bağlamında olumlu olduğu kadar olumsuz yönde yer bulan kadın temsillerine gündelik yaşamda olduğu gibi, Overwatch ve yeniden üretim olan çizgi roman ya da diğer medya platformlarında da rastlandığı görülmektedir. Ayrıca oyunda her zorlukla mücadele eden, merhametli ve koruma güdüsü olan başarılı kadın figürleri ön plana çıkarılmıştır. Bu durumun oyunun diğer medya bağlantılarında da hikayeleştirildiği görülmektedir.

Overwatch karakterlerinden örneğin Soldier 76 daha çok kişiliğinden dolayı "Baba" olarak adlandırılmakta, benzer şekilde Pharah ise takımına göz kulak olan bir anne karakteri yaratmaktadır. Mercy de bir anne görünümündedir. Çünkü oyun tarzı temelde bebek bakıcısı 65 gibi hissettirmektedir. Soldier 76'nın "Baba" pozisyonuna benzemektedir. Bu anlamda Overwatch, farklı erotik kurallar ve ödülleri getiren cinsel içerikleri oyun içi bir itici güç olarak canlandırmaktadır. Oyunda gündelik yaşam, aile ilişkileri, cinsellik, erkeğin ve kadının rolü bağlamında çağrışımlar bulunmaktadır. Kadının merhameti, koruyuculuğu ve korurken ne denli hırçınlaşabileceği, erkeğin savunma içgüdüğü vurgulanmıştır. Overwatch, diğer oyunlardan farklı olarak oyuncuların diğer oyun biçimlerine göre daha fazla paylaşma, empati, takım ruhu oluşturma ve yardımlaşma duygularını arttırmaktadır. Oyuncuların takımlarında oynayan arkadaşlarını korumak, zor durumda olanları iyileştirmek ve rakip tarafa karşı stratejiler belirleyip ele geçirmek gibi misyonları vardır. Bu bağlamda ayrıca çeşitli milletlerden ve etnik gruplardan olan kadın ve erkek karakterler bulunmaktadır. Körfez savaşını, Irak'ta yaşanan bombardımanları karşılaştıran hikayeler mevcuttur. Oyunlar vasıtasıyla

savaşların gündelik yaşamda yaşanan simülasyonları gerçekleştirmektedir. Overwatch, oyuncuları takım çalışmasına yönlendiren, yardımlaşma duygularını arttıran, düşmana karşı birlik ve beraberlik ruhunu aşıl原因 ve bu uğurda belirli hedefler koyan stratejist özelliklere sahip olmaları için yönlendirici bir ideoloji ile dizayn edilmiştir. Paylaşma ve dayanışma ruhunun oluşturulması önemli bir unsurdur. Çünkü oyunda birlik ve beraberlik sağlanmaz ise rakipleri yenmek mümkün değildir. Bununla birlikte savaşların gündelik yaşamda oyunlar vasıtasıyla yaşanan simülasyonları oyuncularda normalleşmeye neden olmakta, oyunculara rekabet ve çatışma, gerekirse kazanmak için savaşmanın olağan olduğu hissi aşıl原因maktadır.

SONUÇ

Oyunlar, değişik disiplinlerin ilgi alanına giren bir aktivite olarak yaşamımızda yer almaktadır. Ayrıca boş vakitlerin değerlendirilmesinde önemli yer tutan ve oyunculara rekabet etmenin hazını tattıran, araştırma konumuz olan Overwatch gibi oyunlar sayesinde yardımlaşma ve işbirliği olmadan başarı sağlanamayacağını öğreten bir eğlence alanıdır. Huizinga'ya göre oyun; gündelik yaşamdan farklı bir konumda olan ve belirlenmiş bir eylem olarak, kültür dediğimiz olgudan daha eski bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kültürün içinde var olan ve kültürle birlikte sürekliliğini devam ettiren, hem etkileyen hem de etkilenen bir kurgusal eylem olarak kendi alanını yaratmıştır. Oyun, sınırları dahilinde mükemmellik yaratmaktadır. Bu özelliği oyunun kendi içerisindeki düzenini ortaya koymaktadır. Dijital oyunlarda yeni medyanın kazandırmış olduğu özelliklerin oyun oynama eylemine dahil edilmiş olması, geleneksel oyunlardan farklarını ortaya koymaktadır.

Dijital oyunları incelediğimiz zaman, imgeler dünyasının büyük bir bölümünü edebiyat, sinema gibi alanlardan imgeler dünyasını devraldıklarını görürüz. İlk dijital görüntülü oyun 1952'de Alexander S. Douglas tarafından geliştirilmiş, 1960'lı yılların sonuna kadar ise dijital oyun tasarımları siyah beyaz noktalardan oluşan piksellerin ötesine geçememiştir. Aralarında en başarılı olan dijital oyun, 1961 yılında Stephen Russel tarafından geliştirilen Spacewar olarak kabul edilmektedir. Piyasada bulunan ilk video oyunu Pong ise Spacewar'dan 11 yıl sonra piyasaya sürülmüştür. 1971 yılında Amerika'da üretilen Galaxy 68 Game, dijital oyun tarihinde jetonla çalışan ilk oyun makinesi olarak bilinmektedir. 60'lı ve 70'li yıllarda dijital oyunlar, insan-bilgisayar etkileşimi olarak görülmektedir. 90'lı yıllarda dijital oyunlar sektörleşmenin etkisi ile ticarileşmeye başlamış, 2000'li yıllarda ise artık ticaret, kültür ve eğitim alanlarında önemli bir alan olmuşlardır.

Dijital oyunların bir diğer özelliği de, oyuncuların istedikleri karaktere bürünebilme olanaklarının olması, kahraman olabilme şanslarının olması, gerçek yaşam ile kurgusal yaşamın iç içe geçmesi nedeniyle zamansızlık hissini tadabilmeleridir. Oyunun içinde katılarak oyunu gerçekmiş gibi yaşamaktadırlar. Oyuncular oyunun içinde kaldığı süre zarfında karakterlerini geliştirmeye

çalıştırlar. Ancak oyundan çıktıktan sonra yabancılaşma yaşarlar. Nedeni ise, oyunun sürekliliğinin olmasıdır. Kişi oyundan çıktığı zaman da devam etmektedir. Oyuncunun sanal alandan çıkıp gerçek yaşama uyum sağlamasının gerekliliği, üst oyun (metagame) olarak açıklanmaktadır.

Dijital oyunlar hemen her eve giren araçlar haline gelmiş, üstelik artık dünyanın dört bir yanından oyuncuların birbiriyle küresel bir ağ üzerinde bulunduğu canlı platformlara dönüşmüştür. Kültür endüstrisinin milyonlarca oyuncuyu barındıran yeni ürünleri olan dijital oyunların, oyun tüketim kültürünün bireyler ve toplumlara aktarımlarında önemli bir rol üstlendikleri görülmektedir. Toplumun kültürel kodları bir oyun içinde yeniden anlamlandırılmakta, en önemlisi de değiştirilip cazip hale getirilerek oyunculara sunulmaktadır. Ana hedefinde tüketim olgusu yatan kapitalizmin getirmiş olduğu kültürel dönüşüm olgusu, dijital oyunlar aracılığı ile de meşru kılınmaktadır.

Dijital oyunlar kapitalist sistemde üretim ve dağıtım ilişkilerinin yeniden üretimine katkıda bulunmaktadır. Rekabet yapmak, daha çok kazanmak, bunun için de işbirlikleri oluşturmak gibi güdülerin yanı sıra, bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler, oyun konsollarında ve oyun çeşitlerinde devamlı yapılan değişiklikler ve yenilikler toplumun önemli bir kısmını oluşturan kullanıcıların ilgisinin bu sektöre kaymasına neden olmuştur. Oyun sektörünün bu denli büyük bir sektör haline gelmesinde en önemli etkenin sosyalleşme olduğunu söylememiz mümkündür. Daha önceleri oyunlar için yapılan en önemli eleştiri, kişileri toplumdan, sosyal yaşamdan uzaklaştırmalar, gündelik yaşamdan koparmış olmalarıdır. Ancak günümüzde Overwatch gibi oyunların devreye girmesiyle kullanıcılar normal yaşamdakinden çok daha fazla sosyalleşmekte, oyuncuların gündelik arkadaşlarından çok daha fazla sayıda hem kendi ülkelerinden, hem de diğer coğrafyalardan arkadaşına sahip oldukları görülmektedir.

Overwatch türünün en iyisi ve tek örneği olan bir kahraman nişancı oyunudur. Çok az oyunun eşleşmeye yaklaştığı çeşitlilik, derinlik ve stil sunmaktadır. Benzersiz çok oyunculu, eğlenceli, karakterleri ve 70 ustalıkla hazırlanmış, olağanüstü ses tasarımı ve dinamik eylemlerine kadar en ince ayrıntısıyla tasarlanmış bir oyundur. Çok oyunculu bir nişancı oyunu olan Overwatch, eşsiz karakter tasarımı, çarpıcı bir şekilde gerçekleştirilmiş stil ve etkileyici dinamik aksiyonun baş döndürücü bir karışımı olarak, büyüleyici heyecan verici bir turdan sonra, ayrıntı ve cazibe dolu muhteşem hazırlanmış haritalarla çevrilidir. Bu özellikleriyle son yıllarda popüler olmuştur.

Ovewatch royunu modern kapitalizmin düşünce ve eylemlerinin yer aldığı, gerçek yaşamın simülasyonunu oluşturan ve oyuncuların hayalindeki yaşamları yaşamalarına olanak tanıyan sosyal bir simülatördür. Bu bağlamda oyunda, oyuncu önce sanal karakterini tasarlar. Sonra da bu sanal dünya karakteri ile çeşitli etkileşime girerek, sanal ortamda yaşamını devam ettirecektir. İnsanoğlu sosyal bir varlıktır. Toplumlarda sosyal bir etkileşimin olabilmesi için bir ideolojinin

ve bağlamın olması gereklidir. Dolayısıyla oyunculara sosyal bir ortam sunan ve o ortamda yaşama hakkı veren dijital oyunlar, birtakım düşünce ve davranış kalıplarının kolayca empoze edilebileceği mecralardır.

Dijital oyunlar oyuncuları eğlendirirken eğitime işlevini de görmektedir. Günümüzde birçok oyunla çok erken yaşta tanışan Z kuşağı daha çok eğlendirici olan oyunları tercih etmektedir. Bu bağlamda oyuncuların eğlenirken neler yaptıklarının yanı sıra en çok dikkat edilmesi gereken konular, oyunların içeriklerinde nelerin yer aldığı ve eğlendirme işlevlerinin yanında arka planda oyunculara aktarmayı amaçladıkları temel noktaların neler olduğudur.

KAYNAKÇA

Adorno, T. W.\ Horkheimer, M. (2007), *Kültür Endüstrisi*. İstanbul, İletişim Yayınları.

Akbaş, Ö.\ Akbaş, M.(2020), *Dijital Oyunlar ve Hikayeler*, Nobel Yayınevi, İstanbul

Batı, U., (2011), “Sekizinci Sanatın İnşası”, Ed: Batı, Uğur/Ünal, G.Terek, *Dijital Oyunlar*, Derin Yayınları, İstanbul

Binark, Mutlu/ Fidaner, Işık, Bayraktutan/ S. Günseli, (2009), *Dijital Oyun Rehberi, Makinelerin Anlattıkları*, Kalkedon Yayınları, İstanbul

Cardy, S., 2020, <https://www.ign.com/articles/overwatch-review-2020-update>, Erişim Tarihi, 26.05.2020)

Cecilia D'Anastasio,(2017), <https://kotaku.com/cecilia-danastasios-top-10-games-of-2017-1821632779>, December 28, Erişim Tarihi: 16.12.2024

COMA 303Communication and Cender, Monday, June 27, 201, Video Game Ideology – Overwatch.pdf, Erişim Tarihi: 27.05.2020

Doğu, B., (2006), Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, YayınlanmamışYüksek Lisans Tezi, *Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*

Ege, B. G., (2012), , Siber Kültür ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme, *folklor/edebiyat*, cilt:18, sayı:72, No:4

Gül, M.E. (2019), Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown’s Battlegrounds (Pubg) Oyunu Örneği, *International Journal of Cultural and Social Studies* (IntJCSS) December, Volume 5 (Issue 2)

Karahisar,T.,*Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu*, https://www.academia.edu/19612478/T%C3%Bcrkiyede_Dijital_Oyun_Sekt%C3%B6r%C3%Bcn%C3%Bcn_Durumu, Erişim Tarihi:13.09.2021

Kızılkaya, E.,(2010),Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji, Söylem ve Anlatı, *Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

Lillian Bensley\ And Juliet Van Eenwyk,(2001), Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature, *Journal Of Adolescent Health*, 29, October

Mc Luhan\ Lewis H. Lapman, (1994), *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Sezen,İ.T./Sezen,D.(2011),*Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları*, https://www.academia.edu/1782515/_Dijital_Oyun_Tarihinin_D%C3%B6n%C3%BCm_Noktalar%C4%B1_Milestones_of_Digital_Game_History_, Erişim Tarihi: 12.07.2020

Shur, Etelle, (2017), *Remixing Overwatch: A Case Study in Fan Interactions with Video Game Sound*, Claremont Colleges Scholarship @ Claremont Scripps Senior These, Erişim Tarihi: 10.11.2020

Şan, M.K.\ Hira, İ.(2007), *Frankfurt Okulu Ve Kültür Endüstrisi Eleştirisi*, Akademik Dizi 3, Sosyoloji Yazıları 1, Kızılelma Yayıncılık
Overwatch İnceleme – Oyunpat <https://oyunpat.com/overwatch-inceleme>, Erişim Tarihi: 04.08.2020

Özenç, Orhan Efe\Keskin, Hasan (2019), *Türkiye’de E-Spor ve PUBG, Dijital Oyunlar Serisi:4*, Profil Kitap, İstanbul

Usta, Ahmet, (2009), <https://www.skylife.com/tr/2009-12/dijital-cagin-oyunlari>, Erişim Tarihi:15.09.2023

Vince İ., (2017), <https://www.ign.com/articles/2016/05/28/overwatch-review>, Erişim Tarihi:25.05.2020

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Overwatch>, Erişim Tarihi, 25.05.2020

<https://playoverwatch.com/en-us/heroes#all>, Erişim Tarihi:29.05.2020

<https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>,Erişim Tarihi:10.11.2023

<http://faculty.washington.edu/bkolko/games/definitions.shtml>, E.T.11.12.2023

<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>,Usta, 200

<https://www.jesperjuul.net/thesis/2historyofthecomputergame.html>

ISTANBUL AYDIN UNIVERSITY INTERNATIONAL JOURNAL OF MEDIA, CULTURE AND LITERATURE

INTRODUCTION

Istanbul Aydın University International Journal of Media, Culture and Literature is a peer-reviewed journal of the Istanbul Aydın University, Department of Foreign Languages; edited by Ass. Prof. Dr. Jale COŞKUN. The journal publishes articles on literature, culture, and media and encourages global and interdisciplinary scholarship. IJMCL defines “literature” broadly to include all forms and genres and welcomes contributions from researchers, scholars and graduate and post-graduate students who study theoretical and critical topics concerning the interactions between literature, culture and media.

We publish two issues each year, in summer and in winter. Contributions will be submitted to the approval of the editorial committee following specialized peer-review. Opinions expressed in IJMCL should be considered as strictly that of the authors.

Submitting Articles

All contributions should be submitted in the first instance as an e-mail attachment in Word format to sercank@aydin.edu.tr

The journal publishes articles written in English.

Centered, italicized or bold text, and any other font changes may be included but otherwise limit formatting to a minimum. Please enter text in 1.5 spacing and ensure that the pages are numbered throughout in the upper right-hand corner.

Articles should be 4000–7000 words.

While submitting the final drafts of the accepted articles, the full article (complete with title, subtitles, endnotes, author’s name, affiliation and country) must

Untitled-1.indd 61 24.06.2015 13:50:40

be accompanied by a short abstract (200-250 words) summarizing the contents of the paper. Articles should also be accompanied by up to 5-8 key words to increase the online accessibility of the article. The author's mailing address, telephone number and email address should also be provided.

Conditions of Submission

By submitting to this journal, authors acknowledge and accept that articles are considered for publication on the basis that:

The article presents original work that is not being considered or reviewed by any other publication, and has not been published elsewhere in the same or a similar form;

All authors are aware of, and have consented to, the submission to the journal; Due regard has been paid to ethical considerations relating to the work reported;

The article contains, to the best of the authors' knowledge, no unlawful statements.

Submissions are vetted for quality of written language and may be rejected on these grounds. It is recommended that any non-native English speaking authors who are not confident of their English language skills ask a native English speaker or a professional language-editing service to review their articles before submission. This is not mandatory, but it will help to ensure that the Editors and reviewers fully understand the academic content of the article.

Use of an editing service does not guarantee that your article will be accepted for publication. A decision will be made following the usual peer review process.

Citations: Papers should be written in concordance with the current APA Citation Style, using in-text citation and the Works Cited system, as in the examples below.

After a quote in the body of your paper, indicate the source in brackets, using the format specified below as the In-Text Citation form.

At the end of the paper, list all the works used, in alphabetical order, under the title Works Cited, using the format specified below as the Works Cited Form.

Untitled-1.indd 62 24.06.2015 13:50:40

Do not include bibliographical information in your endnotes. Use these only to develop a point incidental to your argument.

General Rules:

1. The language of the articles is English
2. If there is an institution that supports the study, the last word of the article title should be placed on (*) and the information on the same page as the footnote should be given.
3. Manuscripts should not exceed 12.000 words including bibliography and annexes.
4. Articles should be organized according to the APA reference system. Please make sure that the references in the text are in the references

Editing of topics: All work submitted to our journal must have the following characteristics: Studies submitted as a basic spelling rule must be written in accordance with APA (6.0) style. examples and exceptions are listed below:

- Page Layout, entries must be written in a Microsoft Word program and the page metrics must be organized as follows:

Paper Size: A4 Portrait

Top Margin: 2.5 cm

Bottom Margin: 2.5 cm

Left Margin: 2.5 cm

Right Margin: 2.5 cm

Paragraph Head: 1 cm

Block Quote: Left 1 cm

Font: Times New Roman

Font Style: Normal

Main Text Size: 11 point

Block Quote: 9 points

Footnote Text Size: 9 points

Inside the Table: 9 points

Paragraph Spacing: 6 nk Line Spacing: Single (1)

Type of Font :

Times New Roman style should be used. Turkish Abstract English Abstract should be in 11 pt, main text should be 10 pt. Text, Turkish-English abstract and the sources used should be justify. Text should be written using single line spacing, 1 line spacing between paragraphs should be left.

Headlines:

The manuscript should be composed of main headings and sub-headings.

Main Title :

Times New Roman character, using capital letters, bold and must be in Microsoft Word format in 14-pt format. Author name, abbreviations, author ORCID number and e-mail addresses should be written with two lines of space after the title and the name of the author should be written in 11 pt font size.

Abstract:

Abstract title should be written with two lines of space after Turkish keywords. Times New Roman should be in bold, 11 pt, justified, and in single word Microsoft Word format using capital letters. Should not exceed 600 words and abstract should be bold, 11 pt. and all text should be written in Microsoft Word format in Times New Roman style. Keywords in abstract should be in italic, bold type and 11 pt. At least three, maximum five key words should be written with the first letter and the other letters with small letters. In abstract, subject of the article, research method and result should be given.

Sections:

Section subtitles (INTRODUCTION, CONCEPTUAL FRAME, LITERATURE SCANNING, RESEARCH METHODOLOGY, FINDINGS, CONCLUSION, etc), which are formed according to the content of the article, should be all

uppercase, 11 pt and bold, and they should be typed without numbering.

Main Text:

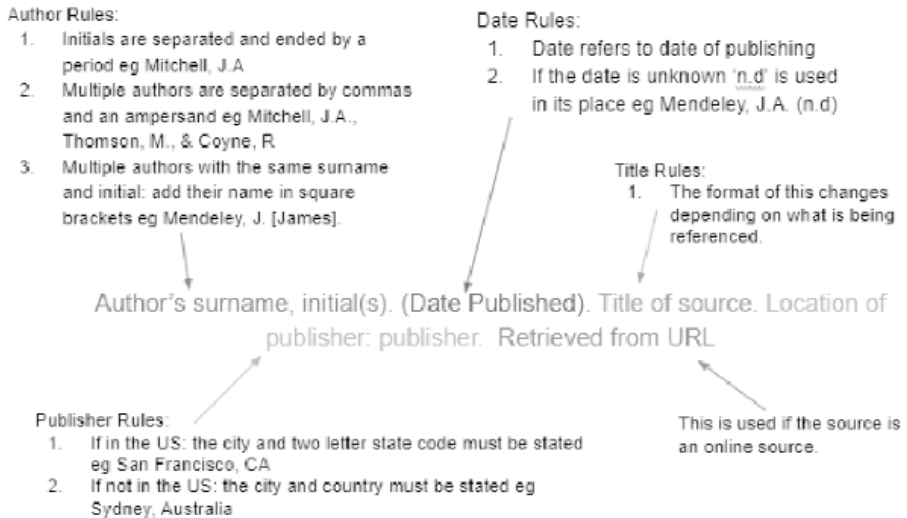
Subtitles should be written in 11 pt, bold and capital letters and the text should be in 11 pt., Times New Roman style in Microsoft Word format. Articles should be written in a single column, justified, and in a single space between paragraphs. The subtitle of the first section should start with a line space after the keywords and there should be no spaces in the following paragraphs. Article length must not exceed 20 pages with shapes and figures.

Tables, Figures, Graphics and Pictures:

If the tables, figures, graphics and pictures used in the text are not originally created by the author (s), they can be used in the text by showing “source”. Tables, figures, graphics and pictures should be placed to fit the text and the headings should be written in 11 font size and centered. Tables and graphs used in the text should be listed as Table 1., Table 2. / Chart 1., Chart 2. etc. and so on. Table numbers and titles should be written before the table. Figures, graphics and pictures of the numbers and the headers (figure, graphic and picture) then the bottom of the Figure 1., Figure 2. / Picture 1., Picture 2. etc. should be written as ordered. The first letters of the words used in the tables, figures, graphics and image titles should be initials large and the others are small.

Conclusion: The title should be written in bold, 11 pt, capital letters and text in 11 pt. Times New Roman style in Microsoft Word format.

REFERENCE PRINCIPLES



In the reference part, only referred sources in the article should be included and the alphabetical order should be followed according to the surname of the author.

In-Text Resource Display:

In the works, the opinions of others should be shown as quotation or reference. Short quotes should be shown in quotation marks. Quotes longer than 4 lines should be written as a separate paragraph, 1 cm inside and 11 pt. In this case, quotation marks should not be used.

In the references, surnames, date of publication, and page number information must be given in parentheses. In the case of one and two authored publications, the surnames of both authors should be included in parentheses. With more than two author references, only the first author's surname should be given and 'and others' statement should be used for other authors. In publications written by legal entities, the abbreviation can be made after the first reference if the legal entity name is too long or the abbreviated form is very known,. If it is decided to use the abbreviation, the name of the institution should

be written in the first submission and the abbreviation should be given in square brackets next to it. If it is referred to different publications published on the same date, the words “a, b, c, ...” should be used in order to distinguish the publications from each other, and this usage should be included both in the bibliography section and the references in the text.

Reference Examples

Reference to books and articles of a single author:

In text (book): (McQuail, 1987: 55).

• Reference to more than one work of same writer in the same year:

(McQuail, 1987a: 55; 1987b: 40).

If the writer has quoted from another author:

(Transcribed by McQuail, 1987a: 55).

In Bibliography: McQuail, Denis, (1987). *Mass Communication Theory: An Introduction*, Beverly Hills, CA: Sage Publication Inc.

Cavit, Binbaşıoğlu, (1988a). *General Teaching Methods*, Ankara: Binbaşıoğlu Publishing House.

Cavit, Binbaşıoğlu, (1988b). “The Impact of Homework on Learning”, *Education*, 65, 362-369.



Her türlü bilgiye
kolayca ulaşabileceğiniz
bilgi merkezleri 24/7
kapatılmadan sizlere açık!

"Aydınlık bir gelecek"

www.sydm.edu.tr