

Geliş Tarihi:

01.10.2024

Kabul Tarihi:

19.12.2024



Yayımlanma Tarihi:

28.12.2024

Kaynakça Gösterimi: Tanrıverdi, Y. & Muratoğlu Pehlivan, B. 2024, Gamestop olayı: alt kültür ve sosyal kimlik çerçevesinde bir inceleme. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(51), 2281-2318, doi: 10.46928/iticusbe.1558931

## **GAMESTOP OLAYI: ALT KÜLTÜR VE SOSYAL KİMLİK ÇERÇEVESİNDE BİR İNCELEME**



*Araştırma*

Yağmur Tanrıverdi  

Sorumlu Yazar (Correspondence)

Üsküdar Üniversitesi

[yagmurtanriverdi@gmail.com](mailto:yagmurtanriverdi@gmail.com)

Bahar Muratoğlu Pehlivan  

Üsküdar Üniversitesi

[bahar.muratoglu@uskudar.edu.tr](mailto:bahar.muratoglu@uskudar.edu.tr)

Yağmur Tanrıverdi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Medya ve İletişim programında doktora öğrencisidir. Yeni medya alanında araştırmalar yapmaktadır.

Bahar Muratoğlu Pehlivan, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Medya ve İletişim (İngilizce) Bölümünde doçent olarak görev yapmaktadır. Yeni medya, toplumsal cinsiyet, medya ve çocuk, medya temsilleri ve medya okuryazarlığı gibi alanlarda araştırmalar yapmakta ve dersler vermektedir.

# GAMESTOP OLAYI: ALT KÜLTÜR VE SOSYAL KİMLİK ÇERÇEVESİNDE BİR İNCELEME

Yağmur Tanrıverdi  
[yagmurtanriverdi@gmail.com](mailto:yagmurtanriverdi@gmail.com)  
Bahar Muratoğlu Pehlivan  
[bahar.muratoglu@uskudar.edu.tr](mailto:bahar.muratoglu@uskudar.edu.tr)

## Özet

Yeni iletişim teknolojilerinin yükselişi, farklı alanlarda oldukça büyük değişimler yaşanmasına neden olmuştur ve dönüşüme uğrayan alanlardan biri de toplumsal hareketlerdir. Dijital ortamlar üzerinden gerçekleştirilen kolektif eylemler, yeni toplumsal hareketlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu çalışmada GameStop hareketi, bir yeni toplumsal hareket örneği olarak alt kültürlerin kimlik oluşumu ve kültürel alandaki etkinliklerinin yanı sıra sosyal kimlik, kimlik belirsizliği ve sosyal sapkınlık tartışmaları çerçevesinde ele alınmıştır. Göstergebilim yöntemi ile GameStop hareketinin gerçekleştirildiği sosyal medya platformu olan Reddit üzerinden paylaşılan ve platformun wallstreetbets isimli grubunda en çok etkileşim alan beş esprili görsel (meme) çözümlenmiştir. Araştırmanın bulguları; wallstreetbets grubunun ortak bir dijital dile sahip olması, üyelerinin yalnızca kendi gruplarına ait bireyler için anlam taşıyan sembolik ifadeler kullanmaları, grup aidiyeti yaşamaları ve birbirlerinden farklı bireyler olarak bir araya gelerek ortak bir amaç doğrultusunda dijital bir toplumsal hareket gerçekleştirmeleri sebebiyle GameStop olayının yukarıda bahsedilen kuramlar üzerinden değerlendirebileceğini göstermektedir. Sonuç olarak, grup üyelerinin ortak bir mizah diliyle ortak hedefleri için esprili görsel paylaşımları yaptıkları, bu yolla bir gruba ait olma duygusunu pekiştirdikleri, grup üyeliklerini kimliklerinin önemli bir parçası hâline getirdikleri ve böylelikle GameStop olayının başarıya ulaşmasını sağlayan eylemleri gerçekleştirdikleri anlaşılmaktadır. İlgili alanda Türkçe literatürde çok sayıda araştırma olmaması ve olayın hem iletişim hem de sosyal psikoloji perspektifinden değerlendirilmiş olması sebebiyle özgün bir çalışma olarak alana katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** GameStop, reddit, wallstreetbets, yeni toplumsal hareketler, altkültürler.

**JEL Kodu:** Z13

# THE GAMESTOP CASE: AN ANALYSIS WITHIN THE FRAMEWORK OF SUBCULTURES AND SOCIAL IDENTITY

## **Abstract**

The rise of new communication technologies has caused significant changes in different fields, including the transformation of social movements. Collective actions in digital environments have facilitated the emergence of new social movements. This study, in particular, discusses the GameStop case as an example of a new social movement within the framework of subculture identity development and activities in the cultural field, as well as discussions on social identity, deindividuation, and social deviance. We used semiological analysis to examine the five most popular memes shared by the wallstreetbets group on Reddit, where the Gamestop case took place. The research findings show that the wallstreetbets group has a common digital language and uses symbolic expressions that are meaningful only to members of the group. Users experience a sense of belonging to the group, unite to carry out a digital movement towards a shared goal, make their group membership an important part of their identities, and thus carry out the actions that made the GameStop incident a success. Therefore, it is possible to evaluate the GameStop case from the perspective of the theories mentioned above. Given the lack of Turkish scholarly research on the topic, this article contributes to the field by discussing the GameStop case from both communication and social psychology perspectives.

**Keywords:** GameStop, reddit, wallstreetbets, new social movements, subcultures.

**JEL Code:** Z13

## GİRİŞ

Bu makalede yeni iletişim teknolojilerinin toplumsal hareketler üzerindeki etkisi, Reddit isimli sosyal medya platformundaki wallstreetbets grubu üyelerinin, büyük yatırımcılar karşısında organize olarak finans dünyasını sarstıkları GameStop olayı üzerinden incelenecektir. Aralık 2020 ile Ocak 2021 tarihleri arasında gerçekleşen bu olay, tüm dünyada büyük yankı uyandırmış ve yeni medya platformlarında bir araya gelen bireylerin yaratabileceği etki konusunda önemli bir örnek olarak görülmüştür.

Reddit, 2005 yılında kurulan, kullanıcıların çeşitli konularda paylaşımlar yapmalarına ve tartışmalar yürütmelerine olanak tanımak amacıyla tasarlanmış bir sosyal medya platformudur. Kullanıcıların, platform içerisinde bulunan ve çeşitli alanlardaki başlıklara göre kategorize edilmiş alt gruplarda (*subreddit*) yazı, link, görsel ve/veya video paylaşımı yapma imkânı bulunur (Medvedev vd., 2020). Platforma kayıtlı her bir kullanıcı, ilgi alanı doğrultusunda bir alt grup açma yetkisine sahiptir. Bunun yanı sıra, kullanıcılar platformda yapılan paylaşımları oylayabilir ve yüksek beğeni alan paylaşımlar sayfanın üst kısmında yer alır. Platformun kullanıcıları yaptıkları paylaşımlar, yorumlar ve aldıkları beğeniler üzerinden bir ödül olarak 'karma puanı' kazanır. Platformun dünya çapında aktif ziyaret sayısı Ocak 2024 tarihi itibarıyla yaklaşık olarak 1,22 milyardır (Statista, 2024). Platform, uzun yıllardır var olması ve özgün bir tarz yaratması sebebiyle kendi başına bir 'kültür' olarak da tanımlanmıştır (Massanari, 2017).

Video oyunları satan bir şirket olan GameStop, oyun sektörünün dijitalleşmesiyle birlikte popülerliğini kaybetmiştir ve özellikle COVID-19 pandemi sürecindeki maddi zorluklar sebebiyle iflas etmeye çok yaklaşmıştır. Bu olumsuz tablo da doğrudan hisse senetlerinin fiyatına yansımıştır ve 2020 yılının Nisan ayında şirketin hisse senedi değeri 2,57 dolara kadar düşmüştür. Bu olumsuz tablo sonrası, büyük yatırımcılar arasında popüler bir uygulama olan 'kısa pozisyon' (*shorting*) için şirketin hisseleri cazip hâle gelmiştir. Bu terim, hisse senetlerine kısa bir süreliğine sahip olmayı ifade eder ve büyük yatırımcılar, hisse senedi fiyatı dramatik bir şekilde düşen, iflase yakın şirketlerin hisselerinin fiyatının daha da fazla düşmesini sağlayarak kâr etmeyi hedefler. Buradaki uygulama, hisse senetlerini sahiplerinden bir bedel karşılığı kiralamaktır. Yatırımcıların amacı, bu kiralama sonrası, zaten düşmekte olan hisseleri toplu olarak satarak daha da düşmeye zorlamak ve çok daha düşük fiyattan geri alarak ilk

sahiplerine iade etmektir. Ancak Reddit platformunun bir alt grubu olan wallstreetbets isimli küçük yatırımcılardan oluşan bir topluluğun, birlikte hareket ederek hisseleri satın almaya başlamaları, büyük yatırımcılara meydan okumaları ve söz konusu yatırımcıları çok büyük zarara uğratmalarıyla olay dünya çapında ilgiyle takip edilen bir hâl almıştır. Gruptaki küçük yatırımcılar kolektif bir şekilde meydan okumaya devam ettikleri için GameStop hisse senedinin fiyatı neredeyse 500 dolara ulaşarak finans dünyasını şaşırtmıştır (Mancini vd., 2022). Olayın bu seviyede ilgi çekmesinin temel nedeni, yalnızca hisse senedi fiyatının hızlı bir şekilde yükselmesi değil, aynı zamanda bu olayın Wall Street'in büyük yatırımcıları ile Reddit üzerinden organize olarak hareket eden bir alt grubun mücadelesine dönüşmüş olmasıdır. Olayın başlangıç noktası olarak, wallstreetbets grubu üyelerinin *hedge* fonlara karşı mücadeleye başlaması gösterilebilir. *Hedge* fon işlemi, bireylerin yatırımlarının alternatif yatırım stratejiler aracılığı ile değerlendirilerek, normal şartlarda elde edilecek gelirden daha fazlasının elde edilmesi olarak özetlenebilir. Gruptaki küçük yatırımcıların hisse senedinin fiyatını yükseltme stratejilerinin temel çıkış noktası ise, GameStop'un iflas etmek üzere olan bir imajı olması ve bu doğrultuda da hisse senedi fiyatlarının dramatik bir şekilde düşeceği beklentisi olarak yorumlanabilir. Wall Street yatırımcıları, Reddit platformundaki wallstreetbets grubunun yaptığı gibi sürpriz bir müdahale beklentisi olmadığı ve GameStop hisselerini kısa pozisyonda satın aldıkları için olay sonuçlandığında çok büyük zarara uğramışlardır. Zararın büyüklüğüne örnek göstermek gerekirse, Amerika'nın en büyük *hedge* fonlarından biri sayılan Melvin Capital Management, olayların sonucunda yatırımının yüzde elli üçünü kaybetmiştir (Umar vd., 2021).

Bu makalede söz konusu GameStop olayı, bir yeni toplumsal hareket örneği olarak, alt kültürlerin kimlik oluşumu ve kültürel alandaki etkinlikleri bağlamında tartışılacaktır. Bu amaçla önce toplumsal hareketler için yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkardığı olanaklar ve sorunlar, yeni medyanın aktivizm açısından açtığı alanlar ve olumsuz etkileri ele alınacaktır. Daha sonra kültürel çalışmalar geleneği kapsamında alt kültürler ve popüler kültüre bakış açıları, ek olarak sosyal kimlik, kimlik belirsizliği ve sosyal sapkınlık tartışmaları üzerinde durulacaktır. Çalışmanın yöntemini, wallstreetbets grubunda GameStop olayının yaşandığı dönemde en çok etkileşim alan beş esprili

görsel (*meme*) örneğinin göstergebilimsel çözümlemesi oluşturmaktadır. Araştırmanın bulguları, makalede ele alınan kavramlar çerçevesinde tartışılacaktır.

## **KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE LİTERATÜR TARAMASI**

### ***Yeni Toplumsal Hareketler***

Yeni iletişim teknolojilerinin günümüzde geldiği noktanın, bireyleri pasif izleyiciler olmaktan çıkararak, aktif kullanıcılar hâline getirdiği uzun zamandır tartışılmaktadır. Çevrimiçi platformlar kullanıcılara ‘kolektif’ hareket edebilme, bilgiye hızlı ve farklı biçimlerde erişebilme ve paylaşabilme olanağı sunar. Bu olanakların yanı sıra fiziksel ve zamansal sınırlılıkların da ortadan kalkmasıyla kullanıcıların geçmişte sahip olmadığı bir özgürlüğün varlığından söz etmek mümkün hâle gelmiştir. Ortak ilgi alanlarına sahip bireylerin farklı platformlar aracılığıyla bir araya gelebilmesinin, çevrimiçi toplulukların aktif olarak kullanıcılar tarafından şekillenmesini mümkün kıldığına yönelik tartışmalar hız kazanmıştır. Günümüz teknolojisinin geldiği nokta ve yeni medya araçlarının popülerleşmesi, toplumsal hareketlerin bu gelişmelerden olumlu yönde etkilenmesi potansiyelini barındırır. Buradaki olumlu etkiden kasıt, toplumsal hareketlerde geçmişe kıyasla daha hızlı bir şekilde bilgi yayma imkânı, hareketin destekçilerini bir araya getirip kolektif bir şekilde aksiyon almalarının sağlanması, gerekli organizasyonun daha kolay yapılabilmesi gibi durumlar olarak belirtilir (Emejulu ve McGregor, 2019). Literatüre bakıldığında yapılan araştırmalar toplumsal hareketlerin, özellikle sosyal medya platformlarının ve diğer çevrimiçi platformların yaygınlaşmasıyla birlikte çok yönlü bir etkiye maruz kaldığını ve bunun olumlu değerlendirildiğini gösterir (Bennett ve Segerberg, 2011). Bu özelliklerin yanı sıra, dijital ortamlarda başlayan hareketlerin sınırlılıkları ortadan kaldırması da pozitif bir nokta olarak ele alınır. Dijital bir platform veya ağ üzerinden başlayan bir harekete katılmak fiziksel olarak yürütülen hareketlere kıyasla neredeyse hiçbir zorlayıcı çaba gerektirmediği için harekete katılmak isteyen kullanıcılar doğrudan hareketin bir parçası olma şansına sahiptir (Greijdanus vd., 2020). Bu makaleye konu olan GameStop ve Reddit olayından da örnek verilebileceği gibi, günümüzün yeni medya teknolojileri sayesinde artık toplumsal hareketlerin başlaması ve organize edilmesi için dijital ortam ve dijital gruplar hariç herhangi bir gereksinime ihtiyaç kalmamıştır (Massa, 2017) ve bu durum, toplumsal hareketler kapsamında değerlendirildiğinde yeni

medya teknolojilerinin bireye tanıdığı ‘aktif söz alabilme’ ve ‘organize olabilme’ konumunu açıkça gösterir.

Yeni iletişim teknolojileri aracılığıyla gerçekleşen toplumsal hareketler, pek çok durumda dijital aktivizm kavramı üzerinden tartışılır. Dijital aktivizmi, en genel tanımıyla dijital ortam üzerinden gerçekleştirilen aktivizm türü olarak tanımlamak mümkün olsa da (Selander ve Jarpenpaa, 2016), bu kavram daha geniş bir çerçevede kişilerin ekonomik, sosyal ve siyasi değişimler gerçekleştirebilmesi ve kampanyalar düzenleyebilmelerini/ dâhil olabilmelerini sağlayan ve dijital medya kullanımı aracılığıyla gerçekleştirilen aktivizm olarak kategorize edilir (Edwards vd., 2013; Suwana, 2020). Literatüre bakıldığında, dijital aktivizm hareketlerinin tek boyutlu bir değerlendirmeden ziyade negatif ve pozitif yönleri ortaya çıkacak şekilde çok boyutlu değerlendirmeler eşliğinde incelendiği görülür. Dijital aktivizm hareketlerinin avantaj olarak nitelendirilebilecek yönleri arasında geniş bir erişim alanına sahip olması, dijital ortam haricinde başka bir aracı ortama/ araca ihtiyaç duyulmaması ve bununla ilişkili olarak da büyük bir etkileşim ve etki potansiyeline sahip olması gösterilebilir (Vegh, 2003, s. 133- 157; Polletta, 2013, Özkula, 2021). Bu avantajların aksine, negatif bir perspektiften bakan çalışmalar ise dijital aktivizmi ‘*slacktivism*’ veya ‘*clicktivism*’ gibi farklı alternatif isimlerle bağdaştırır ve bu aktivizm türünün, kullanıcıların dijital ortamlar üzerinden çevrimiçi eylemlere bir değişim gerçekleştirme amacıyla katılmalarının altında aktivizm olarak adlandırılacak eylemlerden ziyade kendilerini rahatlatmaya yönelik narsistik bir tutum olduğunu savunarak dijital aktivizmi diğer aktivizm biçimlerinden ayırır (Madison ve Klang, 2020). Dijital aktivizmi ‘*slacktivism*’ veya ‘*clicktivism*’ olarak etiketleyen bakış açısı, dijital ortamlar üzerinde aktif olarak herhangi bir kampanyaya/ eyleme destek veren kişilerin pratik bir fayda sağlamaktan çok uzak olduğunu ve kendilerini iyi hissettirecek bir davranışta bulunmalarının ötesinde herhangi bir fayda sağlamadıklarını savunur (Jovicevic, 2016). Ayrıca, dijital ortamların bireyleri tembelleğe ittiği ve kişilerin aktivizme yönelik ilgilerinin bu şekilde tatmin edilmesiyle gerçek bir hareket başlama ihtimalinin de düştüğü tartışılmıştır. Ek olarak, bu tür bir aktivizm, ‘dijital fanus’ etkisini de ortaya çıkarır. Her ne kadar yeterli bir kitleselliğe ulaştığı takdirde dijital hareketler de bir etki yaratabilse de genellikle söz konusu etkiler çevrimiçi ortamda sınırlı kalır (Karagöz, 2013). Bu görüşe paralel olarak Gladwell (2010), dijital aktivizmin sıklıkla

gerçekleştirildiği alanlar olan sosyal medya platformlarındaki bağların ‘zayıf’ ve ‘kırılgan’ olduğunu, bireylerin birbirleriyle güçlü topluluk ve dayanışma bağları kuramadığını ve – geleneksel aktivizmin aksine- kullanıcılar açısından riskli durumlar ortaya çıkmadığını ifade etmiştir. Bir başka şekilde ifade etmek gerekirse, X (Twitter) veya Instagram gibi dijital medya platformları üzerinden gerçekleştirilen dijital aktivizm hareketlerinin, kullanıcıların hayatlarını doğrudan veya dolaylı olarak riske atmalarına neden olacak sonuçlar içermediğini öne sürmüştür. Bu da platformlar üzerinden dijital eylemlere katılan kullanıcıların rahatlıkla ve çok da üzerinde düşünmeye gerek kalmadan ancak sosyal onay ve rahatlama ihtiyaçlarını gidermelerini sağlayacak şekilde aktivizm gerçekleştirmelerine yol açar. Günümüzde gerçekleştirilen dijital eylemlere katılım nicelik açısından çok daha fazla olsa da nitelik açısından geçmişte yapılan eylemlerle karşılaştırıldığında büyük bir farklılık ortaya çıkar. Bu anlamda Gladwell’e (2010) göre dijital dünyadaki aktivizmin bazı küçük etkileri olsa da veya görece küçük olaylarda başarıya ulaşılabilse de büyük toplumsal dönüşümler yaratma açısından zayıf kaldığı söylenebilir.

Benzer şekilde, Zeynep Tüfekçi (2017) *Twitter and Tear Gas* (Twitter ve Biber Gazı) isimli kitabında yeni toplumsal hareketlerin daha güçsüz ve kırılgan olmalarına neden olan birtakım dezavantajlı tarafları olduğunu belirtir. Yeni iletişim teknolojileri, kişilere çok daha hızlı bir şekilde organize olabilmeye ve hareketin amacına yönelik söylemleri kalabalıklara daha kolay ulaştırabilme fırsatı vermiştir. Ancak kolektif eylemlerin gerekli hazırlık aşamalarının atlanmasının ve karar verme mekanizmalarının net olmamasının, süreç içerisinde birtakım duraksamaların yaşanmasına, belirsizliklere ve hareketin gidişatının stratejik planlama açısından olumsuz etkilenmesine sebep olma ihtimali de mevcuttur. Bu hareketler hızlı büyüyebilirken çabuk dağılma riskine de sahiptir. Bunun yanı sıra, yeni toplumsal hareketlerin belirli bir lideri veya yöneticisi olmaması bazı durumlarda hareketin gidişatını olumlu yönde etkileyecek birtakım görüşmelerin ve müzakerelerin yapılmasını engelleyebilir. Ek olarak, bireylerin eşik beklentilerini aşarak özgürce paylaşım yapabilmesini sağlayan mekanizma önemli bir avantajdır ancak aynı zamanda sahte bilginin de aynı kolaylıkla dolaşıma sokulabilmesini mümkün kılar. Otoriteler, sahte bilgileri platformlarda dolaşıma sokarak harekete destek verme potansiyeli taşıyan kişileri tereddüte düşürmeyi amaçlayabilir. Bu tür manipülasyon ve diğer sansür yöntemlerine karşı, yeterli direnç



sağlamak zordur. Karşı hareketlerin üyelerinin uygulayabildiği çevrimiçi taciz ve zorbalık yöntemleri de bireyleri oto-sansür uygulamaya itebilir (Tüfekçi, 2017, s. 171-176).

Öte yandan, yeni iletişim teknolojileri üzerinden gerçekleşen toplumsal hareketler; kültürel çalışmalar, sosyal kimlik kuramı ve kimlik belirsizliği ya da sosyal sapkınlık tartışmaları üzerinden de ele alınabilir. Aşağıda, ilgili kavramlar üzerine tartışmalara yer verilecektir.

### **Kültürel Çalışmalar**

İngiliz Kültürel Çalışmaları, Neo-Marksist bir yaklaşım olarak, mücadelenin ekonomik alan olan altyapı üzerinde gerçekleştirilmek zorunda olmadığını kabul etmiş ve kültürel / ideolojik alan olan üstyapıdaki mücadelenin önemine vurgu yapmıştır. Ayrıca en önemli keşiflerinden biri, yapılan çalışmalar sonucunda, medyada üretilen hegemonik anlamlara izleyicilerin direnebildiğine yönelik bir sonuca ulaşmış olmasıdır. Bu çalışmalara göre aktif izleyiciler, yeni ve alternatif anlamlar üretebilir ve medya iletilerini farklı şekillerde yorumlayabilir (Baran ve Davis, 2015, s. 34). Bu durum, medya manipülasyonu karşısında savunmasız olarak görünen pasif izleyici anlayışından uzaklaşmaya yol açmıştır. Ayrıca kültürel çalışmalar geleneği, tek ve homojen bir popüler kültür olduğu görüşünden de ayrılmıştır. Stuart Hall (2018), popüler kültürün içerisinde hegemonik mesajların yanı sıra karşıt unsurların da bulunduğunu öne sürmüştür. Popüler kültür, bu anlamda bir mücadele alanıdır ve baskın unsurlar zaman içerisinde değişir. Ancak bu unsurlar ne bütün olarak muhaliftir ne de tamamen hegemonik kültüre aittir. Bu perspektiften baktığımızda çevrimiçi platformlar, kullanıcıların kendi anlamlarını üretebildiği, egemen anlamlara direnebildiği ortamlar olmalarının yanı sıra, kültürel öğelerin çarpıştığı ve muhalif unsurların kültürel mücadele ile kendilerine alan açtığı mecralar olarak da dikkat çeker. Hall'a göre (2005) dil de bir mücadele alanı olarak işlev görür. Dil, ideolojiyi içinde barındırır ve anlam, söylem üzerinde egemenlik mücadelesine sahne olur. Bu açıdan Hall'a göre dil üzerinde farklı terimlerin baskın gelme mücadelesi veya terimlerin yananlamları üzerinden ilerleyen mücadeleler mevcuttur. Bu çerçeveden baktığımızda, ana akım medya egemen anlamları meşrulaştırıp üretirken, izleyicilerin alternatif okumalar gerçekleştirmesinden veya alternatif anlamlar inşa etmelerinden söz edilebilir.

Bu noktada alt kültürler kavramı da önem taşır. Geniş bir toplumun içerisinde çoğunluktan daha farklı bir perspektife sahip ve genel olarak benimsenenden daha farklı normları ve değerleri olan görece küçük gruplar alt kültürleri oluşturur (Fine ve Kleinman, 1979). Bu grupların spesifik özellikleri arasında kendilerine ait hiyerarşik yapılara sahip olmaları ve gruba ait olduğunu düşünen kişilerin, grubun dışında kalan kişiler için pek anlam ifade etmeyecek ve grubun bakış açısı ile kimliğini yansıtan özel bir dile sahip olmaları bulunur (Farrell vd., 2020). Dick Hebdige’ye göre alt kültürler “ana akım kültüre karşı dirençli bir tepki”dir ve alt kültür olarak tanımlanma potansiyeli olan gruplar ana akım kültürün belirli öğelerini seçip bu öğelere yeni biçimler kazandırarak kendi dinamiklerine uygun anlamlar yaratır (akt. McArthur, 2009). Günümüzde, dijital alt kültürleri temsil eden gruplar olarak çevrimiçi toplulukları ele almak mümkündür. En temel ifadeyle internet ortamı üzerinden bir araya gelen kişiler topluluğu olan bu gruplar, benzer düşüncelere ve değerlere sahip bireylerin çevrimiçi bir platform/ ortam üzerinde buluşmasıyla oluşur (Sproull vd., 2007; Faraj vd., 2016). Çevrimiçi toplulukların toplum üzerinde oldukça etkin olduğunu gösteren pek çok araştırma mevcuttur (Lakhani, 2016, s. 102; Luser ve Schreier, 2022). Bu çerçevede çevrimiçi dünya, alt kültürler için yeni bir mecra olarak ön plana çıkmaktadır.

Bu anlamda muhalif unsurların, yeni iletişim teknolojileri üzerinde bir araya gelerek çevrimiçi topluluklar ile bir üstyapı mücadelesi yürütme potansiyeli olduğunu söylemek mümkündür. GameStop olayı özelinde bu hareket, kültürel alanda başlamış ve ekonomik alan üzerinde bir etki yaratmıştır. Aynı zamanda, Reddit platformunda bir araya gelen bu grubun uyandırdığı yankı neticesinde ana akım medyada bolca yer bulması ve tüm dünyada tartışılır hâle gelmesi, popüler kültür üzerinde baskın olma mücadelesinin bir örneği olarak da okunabilir.

Aşağıda, bir aradalık ve kolektif hareket ile gerçekleşen bu etkiler, sosyal kimlik kavramı, çevrimiçi iletişim ve grup aidiyeti bağlamında ele alınacaktır.

### **Sosyal Kimlik Kuramı ve Kimlik Belirsizliği**

İnternet üzerinden şekillenen dijital alt kültürler için – diğer alt kültürlerde de olduğu gibi- kimlik kavramı önemli bir dinamik olarak kendini gösterir. Dijital platformlarda ve ağda aktif faaliyet gösteren kullanıcıların kendi isimlerinden farklı isimler kullanmaları, avatarlar yaratmaları ve varlıklarını yeni oluşturdukları profiller

üzerinden devam ettirmeleri dijital kimliklerini oluşturan temel parçalar olarak değerlendirilir (Downing, 2011).

Dijital alt kültür kavramıyla beraber ele alınabilecek bir diğer kavram ise sosyal kimlik gelişimidir. Kullanıcılar, sosyal platformlar üzerinden yürüttükleri ve topluca hareket ettikleri olaylar üzerinden sosyal kimlik gelişimi gerçekleştirir (Bennett, 2012). Sosyal psikoloji kuramları arasında bulunan sosyal kimlik kuramı, birey ve sosyal gruplar arasındaki ilişkilerden yola çıkarak kişilerin kendilerini ve ilişkide oldukları kişileri nasıl konumlandıklarını anlamlandırmayı amaçlar. Kuramda tanımlanan ‘sosyal kimlik’ kavramı, bir kişinin grup üyeliği/üyelikleri doğrultusunda ‘kim olduğuna dair’ hissettiği duyguyu ve aidiyeti ifade eder (Stets ve Burke, 2000). Kuram, Henri Tajfel ve John Turner tarafından geliştirilmiştir. Tajfel (1979), insanların ait oldukları grupların (örn: sosyal sınıf, aile, takım vb.) sosyal açıdan çok önemli olduğunu ve bireylere bir sosyal kimlik ve sosyal dünyaya ait olma duygusu verdiğini öne sürmüştür (Lane vd., 2023). Sosyal kimlik kuramının çizmiş olduğu kuramsal çerçeve aracılığıyla belirli bir gruba ait hisseden kişilerin davranışlarını ve düşüncelerini anlayabilmek mümkündür. Söz konusu çerçeve, bir gruba ait hisseden bireylerin içinde buldukları gruba yönelik bir aidiyet geliştirerek ‘biz’ olarak ve diğer kişi ve/veya grupları da ‘onlar’ olarak değerlendirdiklerini belirtir (Hornsey, 2008).

Kimlik belirsizliği (*deindividuation*) kavramı ise, ilk olarak bireyin içinde bulunduğu belirli bir grubun, davranışları üzerindeki etkisini açıklamak amacıyla kullanılmıştır. Bu kavrama göre, bir grubun içerisine dâhil olan kişiler, bireysel kimliklerini bırakıp grup davranışlarına uyum sağlayabilir ve tek başınayken olduğundan daha farklı davranışlar gösterebilir. Bunun sebebi, bireylerin grup içerisindeyken içsel kısıtlamalarını gevşetebilmeleri ve kendilerini daha serbest hissederek, yalnızken gösterdikleri davranışlarıyla çelişen bazı eylemlerde bulunabilmeleridir (Festinger vd., 1952; Chang, 2008). Kimlik belirsizliği etkisi üzerine bir başka perspektif ise bahsedilen gruptan etkilenme sürecini bireyin kendi içinde gerçekleşen bir temele dayandırır. Bu perspektiften bakıldığında, kimlik belirsizliği ile oluşan davranışların yoğun, mantıktan ziyade duyguları baz alan, dürtüsel, aşırı duyarlı ve ayırt edici uyaran kontrolünden yoksun olarak tanımlandığı görülür (Zimbardo, 1969; Vilanova vd., 2017). Kimlik belirsizliği etkileri görülmesine olanak sağlayan ortamların, beraberinde önemli bir faktör olarak anonimlik durumunu da getirdiği göze çarpar (Silke, 2003).

Anonim bir şekilde var olabilmenin sağlandığı koşullarda, grup içerisindeki bireylerin kimliksel açıdan öz farkındalıklarının azaldığı ve bunun da kimlik belirsizliğinin etkilerinin yaşanmasının yolunu açtığı ifade edilmiştir (Diener, 1980; Chang, 2008). Kalabalık içerisinde anonim olan birey, tek başına ayırt edilebilir olduğu durumdan daha rahat hareket eder. Diener'e göre (1976), bireyin öz farkındalığı gibi öz değerlendirmesi ve başkalarının kendisi hakkında ne düşündüğünü umursaması da azalır ve böylece de daha serbest davranır.

Çevrimiçi platformlar da bireylere gruplar içerisinde anonim kalabilme imkânı sunar. Bu durum, bireylerin günlük yaşamlarında olduğundan daha serbest davranışlarıyla sonuçlanabilir. Kişi, nasıl grup içerisinde ayırt edilebilir olmadığına içsel kısıtlamalarını gevşetiyorsa, çevrimiçi iletişimde de günlük yaşamdaki sosyal kimliğinden sıyrılmak, benzer bir etki ortaya çıkarabilir.

Kimlik belirsizliği etkilerine sosyal kimlik modeli ile yaklaşan *SIDE (The Social Identity model of Deindividuation Effects)* kuramı ise biraz daha farklı bir yaklaşım sergileyerek, bireylerin grup içerisinde kendi kimliklerini kaybetmediklerini ancak özdeşleşmenin bireysel seviyede değil, grup seviyesinde gerçekleştiğini öne sürer. Bireyler, grup normlarını ve fikirlerini içselleştirerek bunlara uyumlanmış davranışlar gösterirler (Reicher vd., 1995). Bu yaklaşımın geliştirilmesinin çıkış noktası olarak, çevrimiçi gruplar içerisinde bulunan bireylerin davranışları üzerindeki etkilerin ve bu davranışların temelini oluşturan sosyal psikolojik süreçlerin anlaşılabilmesi gösterilmiştir (Chan vd., 2022). *SIDE* kuramının bireyin grup içerisindeki davranışlarını ve kimlik açısından yaşadığı değişimleri değerlendirirken daha olumlu bir bakış açısına sahip olduğunu söylemek mümkündür. Kurama göre, kimlik belirsizliğinin etkilerinin sebep olduğu bireyin kimliğine yönelik farkındalığın azalması, negatif bir durumdan çok pozitif bir durum yaratır ve bu durum bir tür sosyal etki olarak değerlendirilir (Chang, 2008).

Bu noktada, çevrimiçi grupların, bireyin grup ile özdeşleşmesini sağlayarak grup aidiyetini güçlendirdiğini öne sürmek mümkündür. GameStop olayı örneğini ele aldığımızda, wallstreetbets üyelerinin kişisel finansal kazançların yanı sıra, bir grup olarak büyük finans şirketlerine karşı direnmenin ve zafer elde etmenin de kolektif hareket üzerinde etkisi olduğunun vurgulanması gerekir. Bu anlamda grup aidiyetine alt kültürler ve sosyal sapkınlık literatürü ışığında da bakmak faydalı olacaktır.

## Sosyal Sapkınlık ve Alt Kùltürler

Toplumun bireyden uymasını beklediđi kurallar ve gerekleřtirmesini istediđi davranıřlar sonucu ortaya ıkan normlar, o toplum ierisinde ‘normal’ olanı ve bu dođrultuda da ‘normal’ olarak tanımlanan bireyi ifade eder. ‘Normal’ olarak belirlenen kořulları karřılamadıđı, toplum normlarını ihlal ettiđi iin negatif tepki eken ve diđerlerinden farklı olarak gùrùlen bireyler ise ‘sapkın/aykırı’ olarak nitelendirilir (Muratođlu, 2009).

Becker (1963), sosyal sapkın olarak tanımlanan kiřilerin, sosyal grupların belirlediđi kuralları ihlal eden ve bu nedenle de etiketlenen bireylerin, yeni bir statù kazandıđından bahseder. Bùyle bir birey, Becker’e gùre ‘dıřarıdaki’ veya ‘òteki’ olarak kabul edilir. Goffman’ın (1990) ‘damga’ kavramı da benzer řekilde sapkın olarak iřaretlenmiř bireylerin dıřlandıđına vurgu yapar. Her iki dùřünürün tartıřmaları, sùz konusu bireylerin normallerin oluřturduđu grupların dıřında bırakılması dolayısıyla, kabul gùrebilecekleri bařka gruplar arayıřı ierisine girdiđi yönündedir. Bu anlamda kiřiler, diđer norm ihlal eden bireylerin oluřturduđu gruplara katılarak kabul gùrebilir ve sosyal sapkınlardan oluřan alt kùltürlerin bir parası hâline gelebilir.

Benzer řekilde Hall (2005) da toplum normlarını ihlal eden bireylerin, sùz konusu dıřarıdaki kiřilerin, kendilerine özgù, alt kùltürel bir araya gelme alanları olduđundan sùz eder. Bu alt kùltürel alanlar, yukarıda da tartıřıldıđı gibi sapkınların kendilerine ait mekânları olarak ele alınabilir ve günümüzde evrimii toplulukların bu anlamda bir iřlev gördüğünü söylemek mümkündür.

evrimii ortamlar, toplum normlarından sapmıř, ‘normal’ kabul edilmeyen ve ‘aykırı kiřiler’ olarak etiketlenen bireyler iin oldukça geniř bir sosyal etkileřim ortamı sunar (Pyrooz vd., 2015). Bunun yanı sıra, evrimii mekânlar üzerinde bir araya gelen sùz konusu bireylerin bir alt kùltür olarak toplum normlarına aykırı eylemlerini gerekleřtirmelerine olanak sađlayan ortak bir deđer sistemi geliřtirmeleri de mümkün hâle gelir (Holt, 2007; Maratea, 2011; O’Malley vd., 2020). Teknolojinin günümüzde geldiđi nokta itibariyle, ortak ilgi alanlarına ve dùřüncelere sahip gruplar daha kolay etkileřime geebilirken, bu durum aynı zamanda toplum ierisinde daha ‘aykırı’ bir kimlik tařıyan kiřilerin de bu kimliklerini koruyarak evrimii ortamda var olmalarını sađlar. Bùylece toplum ierisinde daha farklı bir noktada konumlanmış bireyler de

internet ortamının sunduğu anonimlik fırsatından yararlanarak günlük yaşamlarında ihtiyaç duydukları ve eksikliğini hissettikleri etkileşim imkânını çevrimiçi gruplarda giderebilir (Ferreday, 2003; Maratea ve Kavanaugh, 2012). Dolayısıyla çevrimiçi ortam, alt kültürle bir alan açmış ve norm ihlal edenlerin bir araya gelebildiği, birbirlerini bulabildiği yeni bir mecra yaratmış olur.

### ***wallstreetbets, Alt Kültür ve Sosyal Kimlik Kuramı Çerçevesinde Bir Değerlendirme***

Reddit platformunda bulunan pek çok alt gruptan biri olarak 2012 yılından itibaren aktif paylaşım yapılan wallstreetbets grubu, küçük yatırımcılardan oluşur ve özellikle GameStop olayından sonra oldukça popüler bir alt grup (*subreddit*) hâline gelmiştir. Mayıs 2024 itibarıyla grubun 15 milyon üyesi vardır. Grubun en dikkat çeken dinamiklerinden biri, grup içerisinde kendine özgü bir dil oluşmuş olmasıdır. Örnek vermek gerekirse wallstreetbets üyeleri hisse senedi (*stock*) için ‘*stonks*’, elde edilen kâr (*profit*) için ‘*tendies*’ ve ellerindeki hisse senetlerini acele bir şekilde satan kişiler için ‘*diamond hands/ paper hands*’ kelimelerini kullanır (Lucchini vd., 2022). Bu kelimelerin İngilizce kendi anlamları olsa dahi, grup içerisindeki dinamiğe ve bağlama göre yeniden anlam kazanmaları, grubun kendine ait bir ‘jargona’ sahip olmasını sağlamıştır.

Platformda sıklıkla kullanılan, wallstreetbets grubunun kendine ait bir dil oluşturmasının ve alt kültür olarak tanımlanabilmesinin önünü açan bir diğer dinamik olarak esprili görseller gösterilebilir. Espirili görseller, temel olarak spesifik bir görselin mizahi bir metinle yeniden yorumlanması ve internet ortamında paylaşılmasıyla kendi başına bir ifade aracı olarak tanımlanmıştır (Nooney ve Portwood-Stacer, 2014). Hazırlanan bu yazılı görseller eğlencenin yanı sıra kültürel, politik ve/veya başka temalara dikkat çekme amacı taşır. Ayrıca bu görseller, küresel veya lokal ölçekte viral olaylara dikkat çekmeyi hedeflerken, gerçeklere yüzde yüz bağlı kalma gibi bir sorumluluk almazlar (akt. Barnes vd., 2021). Spesifik olarak dijital kültür üzerine odaklanan çalışmalarda belirtildiği üzere, mizahi bir nitelik taşıyan yazılı görseller paylaşıldığı grubun dinamiklerini yansıtmaları bakımından önemli işaretlere sahiptir (Tuters ve Hagen, 2020). Grup içerisinde ve grup üyeleri arasında ‘etkileşimsel’ bir anlamları olduğu ve topluluk bilinci ile aidiyetinin oluşmasına yardımcı oldukları belirtilmiştir. Başka bir ifadeyle söylemek gerekirse, paylaşılan esprili görseller, grup dinamiklerinin yeniden şekillenmesi ve kimliksel dönüşümler geçirilmesi bakımından

bir aracı niteliği taşır (Miltner, 2014). Öte yandan, internetteki herhangi bir çevrimiçi platform üzerinden dolaşıma sokulan bir yazılı görsel, eğer yalnızca paylaşıldığı alt kültürün ve o grubun üyelerinin anlayabileceği nitelik taşımanın yanı sıra yaygın olarak paylaşılmaya devam ederse ve daha genel bir kitlenin anlayabileceği bir tür dijital nesneye dönerse, o zaman aşırı maruz kalma ve yaygınlaşma sebebiyle artık esprili görsel özelliğini kaybetme potansiyelinden de bahsedilir (Literat ve Van den Berg, 2019). wallstreetbets grubunda da kullanılan dilin ve esprilerin kendine özgü ve yalnızca grup üyelerinin anlayabileceği bir dinamiği vardır. Finansal konular, grup içerisindeki kullanıcıların oluşturduğu espriler, cümle kalıpları ve esprili görseller eşliğinde tartışılır. Spesifik olarak wallstreetbets grubu üzerine yürütülmüş etnografik bir çalışma, grubun ortak ve özgün olarak inşa ettiği yeni dilin grubun ‘kimlik’ ve ‘ait olma’ hislerini pekiştirdiği sonucuna ulaşmıştır (Boylston vd., 2021).



Şekil 1. wallstreetbets grubunda paylaşılan bir esprili görsel

**Kaynak:** <https://www.buzzfeednews.com/article/tanyachen/memes-tweets-about-redditors-trolling-wall-street-gamestop> (erişim tarihi: 02.05.2024)



Şekil 2. wallstreetbets grubunda paylaşılan bir esprili görsel

**Kaynak:** <https://www.buzzfeednews.com/article/tanyachen/memes-tweets-about-redditors-trolling-wall-street-gamestop> (erişim tarihi: 02.05.2024)



Şekil 3. wallstreetbets grubunda paylaşılan bir esprili görsel

**Kaynak:** <https://www.buzzfeednews.com/article/tanyachen/memes-tweets-about-redditors-trolling-wall-street-gamestop> (erişim tarihi: 02.05.2024)

wallstreetbets grubunun bir alt kültür olarak değerlendirilmesine olanak sağlayan dinamik ise aynı amaca sahip kişilerden oluşması olarak gösterilebilir. Reddit üzerinden bir araya gelen grup, büyük yatırımcılara karşı ortak bir amaca yönelmiştir ve bu durum da alt kültürün temel özelliği olan aynı amacı ve değerleri taşıma gerekliliğine denk düşer. wallstreetbets grubundaki kullanıcılar, kendilerini bu grubun bir parçası olarak kabul ettikçe bir grup kimliği oluşturmaya başladıkları için ‘aidiyet’ duygusunun geliştiğini söylemek mümkündür. Bu aidiyet hissinin yaratmış olduğu yeni kimliklerini benimsedikleri ve grupça hareket ettikleri için de alt kültürlerin bir özelliği olan dayanışmayı geliştirdikleri ifade edilebilir. Çevrimiçi grup içerisinde bulunan kullanıcıların ortak ilgi alanları doğrultusunda birbirleriyle paylaşım yapmalarının, buldukları gruba daha ‘ait’ hissetmelerini sağladığını gösteren çalışmalar mevcuttur. Bunun yanı sıra, çevrimiçi grup içerisinde ortak bir amaç doğrultusunda benzer deneyimler yaşanmasının da grup üyelerinin aidiyetlerini pekiştirdiğini söylemek mümkündür (Sproull vd., 2007). wallstreetbets grubunun üyeleri de ortak bir amaç belirleyip büyük yatırımcılara karşı piyasada bir değişiklik yaratmak istediklerinden, deneyimleri bir noktada kesişmiştir. Bunun sonucunda da bireysel hareket etmek yerine kolektif bir şekilde hareket etmeye devam edip yatırımcıları zarara uğratmışlardır. Mücadelelerinden vazgeçmemelerinin nedeni olarak çevrimiçi gruplarda ortaya çıkan ‘aidiyet’ ve dolaylı olarak oluşan sosyal kimlikten bahsetmek mümkündür. Sosyal kimlik kuramı, içerisinde çatışmayı da barındırır. Bu bağlamda GameStop olayı



incelendiğinde, wallstreetbets grubunun, söz konusu çatışma bileşenine, Wall Street'in büyük yatırımcılarına karşı birlikte hareket eden bir grup olarak konumlanmalarıyla uygun düştüğü görülür. Yine sosyal kimlik kuramına göre gruplar kendi dinamiklerine bağlı olarak kendilerini diğer gruplardan üstün görmeye meyillidirler. wallstreetbets grubunun da kendini büyük yatırımcı grubundan daha üstün gördüğü söylenebilir. Tüm bu dinamikler göz önüne alındığında, wallstreetbets grubunun alt kültürler ve sosyal kimlik perspektiflerinden değerlendirilmesinin mümkün olduğu sonucuna varılabilir.

wallstreetbets grubu üyeleri, potansiyellerini kullanıp kolektif olarak eyleme geçmeleri sonucu geleneksel piyasa içerisinde kendilerine bir alan açmayı başarmış ve bunun sonucunda büyük yatırımcıların kazançlarının çok önemli bir kısmını kaybetmelerini sağlamıştır (Aharon vd., 2022). Grubun en büyük motivasyonları arasında geçmişten gelen öfke ve “yatırımcıları kendi oyunları içerisinde yenme” arzusu bulunduğu ifade edilirken, grup aidiyetinin bilincinde bir şekilde “piyasaların alışlagelmiş dengesini” bozan bir dijital hareketin yürütülmesi sonucu güçlü bir sosyal ve ekonomik değişimin yaşandığı görülmüştür (Paliewicz, 2023).

GameStop olayında dikkat çeken bir diğer konu ise, wallstreetbets grubunun geleneksel yatırımcılardan pek çok alanda sosyo-ekonomik açıdan ayrılması ve geleneksel piyasayı manipüle edici bir güce sahip olarak güç dengelerini değiştirmesidir. Yang (2023) tarafından bu konuda yapılan bir analiz; wallstreetbets grubu ile Wall Street yatırımcılarını ayıran en keskin farklar arasında, wallstreetbets üyelerinin ekonomik açıdan çok daha düşük bir gelire sahip olmasını ve finansal kararlarını dijital platformlardaki bilgileri değerlendirerek almalarını göstermiştir. wallstreetbets grubunun geleneksel yatırımcılardan sosyo-ekonomik açıdan nasıl keskin bir şekilde farklılaştığı, Birleşik Krallık bölgesindeki finans piyasalarından sorumlu kurum olan FCA (*Financial Conduct Authority*) gibi kurumların olaya yönelik hazırlanmış raporlara bakarak anlaşılabilir. Bu raporlarda GameStop olayını gerçekleştirilen kişilerin daha küçük ölçekli ve geleneksel yatırımcılardan farklı olarak etiketlenmesi, bu kişilerin toplumun diğer bireylerinden farklı bir noktada olmadığına işaret eder. Benzer bir şekilde BBC tarafından yayınlanan bir raporda wallstreetbets grubundaki kişiler gibi yatırımcıların geleneksel piyasa oranlarının çok altında kalan miktarlarda hisseler ile yatırım yapmaları, sosyo-ekonomik farklılığın kuvvetli göstergelerinden biri olarak değerlendirilir (Plummer ve Sherman, 2021; Yang, 2023). Reddit gibi

platformların bireysel yatırımcılara sunduğu kolektif hareket etme imkânı sayesinde, sosyo-ekonomik şartlardan bağımsız olarak merkeziyetsiz hareket edebilme olanağı elde edilmiştir. Kolektif bir şekilde hareket etmenin getirdiği avantajla birleştiğinde, grubun bu potansiyelini geleneksel piyasa üzerindeki güç dengelerini değiştirmek için kullandığı ve güçlü yatırımcılara karşı gerçekleştirilen manipülasyonun başrolleri olduğu görülmüştür (Stiebel, 2022). Hatta grubun kurucularından biri, piyasa üzerindeki etkilerini ve yaşanan güç değişimini, “Occupy Wall Street hareketinin başarmaya çalıştığı ancak yarım kalan hareketin tamamlanması” olarak nitelendirmiştir (akt. Vaughan vd., 2023).

GameStop olayı sonrası finans piyasalarının hemfikir olduğu bir konu da yaşanan olayın bir sonucu olarak artık büyük yatırımcıların yanı sıra daha kapsamlı ve alışlagelmiş kalıpların dışında kalan yeni bir yatırımcı grubunun varlığının geleneksel yatırımcılar tarafından ciddi bir şekilde kabul görmesi olarak değerlendirilir. Bu yeni yatırımcı grubu, yapacakları yatırımlar ile ilgili dijital ortam üzerinden kolektif bir şekilde karar alma ve piyasayı yönlendirebilme kapasitesine sahip kişileri kategorize eden “*meme investors* (esprili görsel yatırımcıları)” olarak da adlandırılır (Yang, 2023).

wallstreetbets grubu üyelerinin gerçekleştirdiği en büyük dönüşümlerden biri, başardıkları kolektif finansal eylem sonucu geleneksel piyasadaki büyük yatırımcılar ile daha küçük ölçekli yatırımcılar olarak değerlendirilen bireysel yatırımcılar arasındaki güç dengelerini değiştirmeye yönelik potansiyeli dünyaya gösterebilmektir. wallstreetbets ve benzeri gruplar bir yandan kolektif olarak yürüttükleri eylem sonucu, finans piyasalarındaki karar alma- verme mekanizmalarını tersine çevirme gücüne sahip olduklarını gösterirken, bir yandan da daha adil ve demokratik bir piyasanın oluşabilmesi adına bir adım atmıştır (Yang, 2023). GameStop olayının en motive edici dinamiklerinden birinin, 2008 yılında yaşanan finans krizinden oldukça negatif etkilenen ve kırılgan bir konuma düşen kuşağın “piyasa ile yeniden hesaplaşması” ve kolektif hareket sonucu sosyal bir adalet sağlanması olduğuna yönelik değerlendirmeler de yapılmıştır (Schou vd., 2022; Vaughan vd., 2023). GameStop gibi dijital alt kültürlerin, geleneksel piyasa üzerindeki şekillendirici etkisi, büyük şirketlerin yatırım kararlarına dolaylı veya dolaysız yoldan müdahalede bulunma potansiyelidir. Özellikle 2008 yılındaki finans krizi sonrası büyük finans kurumlarına yönelik taşınan negatif tutum, GameStop ve benzeri kolektif eylemlerin yaşanmasına

neden olarak görülmüştür. GameStop olayı sonrası kolektif eylemin getirdiği bu başarı, geleneksel piyasa kurumlarının finansal duruşlarının yanı sıra, ahlaki bir bakış açısını da gündemlerine almalarını sağlayan bir olay olarak ortaya çıkmıştır. Bireysel yatırımcıların bu denli büyük bir başarı elde etmelerinin ve taşıdıkları bu potansiyelin anlaşılmasının ardından, büyük yatırımcıların ve kurumların, zarar görmemek adına daha çevre dostu veya toplum yararı gözeten bir politika izlemeyi önemseyen tutumlar sergilediği gözlenmiştir. Bir diğer ifadeyle, Gamestop olayının piyasa üzerindeki etkisinin bir sonucu olarak, geleneksel piyasanın ve büyük yatırımcıların, üzerlerindeki baskıyı azaltmak ve herhangi bir finansal zarar görme ihtimallerini minimuma indirmek için topluma geçmişe kıyasla daha adil davranmaya mecbur hissetmeleri gösterilmiştir (Yang, 2023).

Bir dijital alt kültür olarak değerlendirilen wallstreetbets grubunun sahip olduğu başka bir avantaj ise, normal şartlar altında geleneksel piyasadaki güçlü yatırımcıların sahip olabileceği finansal bilgilere, Reddit gibi sosyal medya platformları aracılığıyla benzer ilgi alanlarına sahip kişilerin bir araya gelerek kolektif bir destek sonucu ulaşım sağlayabilmeleridir. Böylece, finansal bilgiye ulaşma bakımından yaşanan eşitsizliğin önüne geçilmiş ve güç dengeleri bireysel yatırımcıların lehine olacak şekilde değişmiştir. (Yang, 2023). Bu durum, bir alt kültür olarak grup üyelerinin motivasyonlarını artırmış ve gruba daha bağlı bir şekilde mücadele etmelerini sağlayan noktalardan biri olmuştur.

## YÖNTEM

Bu çalışmanın yöntemi nitel araştırma yöntemleri arasında bulunan göstergebilimsel analiz olarak belirlenmiştir. Göstergebilim yöntemi, incelenen göstergelerin iletişimsel süreç içerisindeki anlamlandırılmalarına odaklanır (Rıfat, 2013; Çakı, 2018). Bu çalışmada göstergebilimsel analiz yapılırken Roland Barthes'ın 'düzanlam' (*denotation*) ile 'yananlam' (*connotation*) tekniği üzerinden ilerlenmiştir. Barthes'a (2007) göre yananlam, gösterilenden başka bir şeyin ifade edildiğini ve iletilere ikincil bir anlam yüklediği anlamına gelir. Barthes'ın yananlam kavramı, ideolojinin ve mitin etkinliğidir ve ideoloji ve mit de belirli bir zamanda egemen olan değerlerin temsil edilmesi ve meşrulaştırılması amacıyla gösterenlerin konumlandırılması ile oluşur (Silverman, 1984).

Bu çalışmanın örneklemini GameStop olayının başlangıç ve bitiş tarihleri arasında wallstreetbets grubunun en çok etkileşim ve görüntülenme alan beş esprili görsel örneği oluşturmuştur. Bu doğrultuda 8 Aralık 2020 ile 31 Ocak 2021 GameStop olayının başlangıç ve bitiş tarihleri olarak belirlenmiş ve çalışmaya dâhil edilecek görseller bu zaman aralığına denk düşecek şekilde seçilmiştir.

## BULGULAR

### Görsel 1

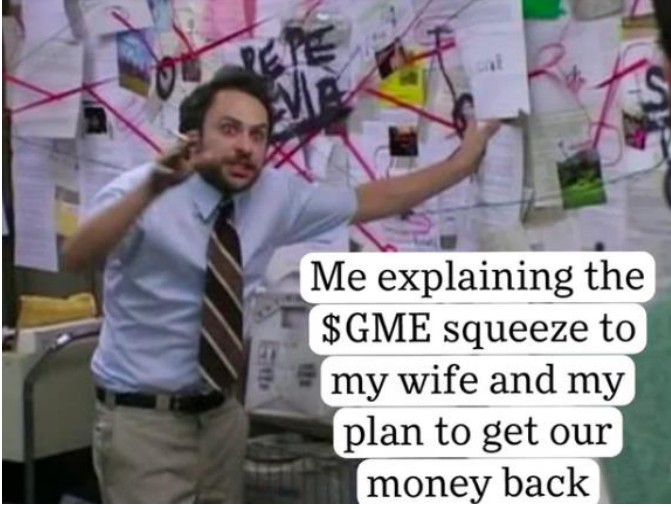


Platformda 4,6 bin yorum ve 246 bin beğeni alan ilgili görsel Barthes'ın düzenlam tanımı kapsamında incelendiğinde, iki kişi arasında geçen bir diyalogun görsel temsili olduğu söylenebilir. İlgili görsel, Breaking Bad dizisindeki Walter White ve Skyler White karakterlerinden oluşur ve Walter White'in söylediği "Tehlikede değilim, ben tehlikenin kendisiyim." (*I am not in danger; I am the danger*) cümlesine atıf yapar. Görselde Skyler White, eşine, 'Reddit hareketinden' haberdar olup olmadığını sorar. Açıklamadan anlaşıldığı üzere GameStop hissesine sahip olduğu anlaşılan Walter White'in ise 'hareketin kendisi' olduğunu söylediği görülür. Görsel Barthes'ın

yananlam tanımı kapsamında incelendiğinde ise GameStop hareketinin, içerisinde bulunan herkesin hareketi olduğunun, her bir bireyin ‘asıl kişi’ olarak harekette bulunduğu vurgulandığı söylenebilir. Normal şartlarda toplum tarafından daha ‘üst’ ve ‘önemli’ seviyelerde bulunan kişilerin yaratabileceği kadar büyük bir etkiyi, Reddit aracılığı ile bir araya gelen sıradan kullanıcıların oluşturmuş olması ve küçük hisseler olarak kolektif şekilde büyük bir başarıya ulaşmış olmaları, esprili görsel üzerinde “hareketin kendisi benim” cümlesi ile aktarılmak istenmiştir. Bu vurgu, ayrıca her bir kişiyi hareketin ana unsurları arasına yerleştirerek topluluk bağlarını ve bireylerin harekete bağlılığını da güçlendirme işlevine sahiptir. GameStop olayını geleneksel yatırımcılardan ve piyasa manipülasyonlarından ayıran en önemli noktalardan biri olan hareketin merkezizsizliği de bu esprili görsel aracılığı ile aktarılmak istenen bir noktadır. Büyük yatırımcıların ve finans kuruluşlarının aksine, toplumun herhangi bir sınıfına ait bireyler olarak hareket edip başarıya ulaşmaları, bu kişileri finans dünyasında farklı bir konuma taşımıştır. “Hareketin kendisi” olarak nitelenen her kişi, geleneksel finans piyasasındaki güç dengelerini değiştirme potansiyeli taşıdığını da ifade etmiş olur.

Öte yandan, Walter White’ın gizli kimliğine yapılan atıf ise grup üyelerinin anonimliğine ve harekete dâhil olan kişilerin ‘herhangi biri’, dikkat çekmeyen bireyler gibi görüldüğüne işaret eder. Bu anlamlandırma, sıradan insanların ortaya çıkmamış gücüne bir yönelik bir vurgu içerir. Bir alt kültür olarak değerlendirilebilecek bu grubun üyelerinin yaşadığı aidiyet ile başarıları arasındaki korelasyon, esprili görsel aracılığı ile temsil edilir. Anonim kişiler olarak piyasaları yönlendirecek potansiyele sahip olduklarını fark etmeleri ile, her bir birey kendini dijital bir grubun önemli bir üyesi olarak görerek alternatif bir finans manipülasyonunun gerçekleşmesini sağlamıştır.

## Görsel 2



Platformda 3,3 bin yorum ve 128 bin beğeni alan ilgili görsel, *It's Always Sunny in Philadelphia* isimli komedi dizisinden alınan bir sahne üzerine yerleştirilen yazıdan oluşur. Görsel, Barthes'ın düzenlam tanımları kapsamında incelendiğinde, tıpkı bir dedektifin karmaşık bir olayı çözerken yapacağı gibi kâğıtlarla dolu bir panonun önünde, karşısındakine telaşlı bir biçimde söz konusu karmaşık durumu açıklamaya çalışan bir kişi olduğu görülür. Bu görüntünün üzerinde "GME sıkışmasını ve paramızı geri alma planımı eşime açıklarken ben" yazmaktadır. GME, GameStop'un borsada işlem gördüğü kodu, sıkışma ise kısa pozisyon alan büyük yatırımcıların fiyatlarını yükselmesi sonucu yaşadığı baskıyı ifade eder. Görsel Barthes'ın yananlam tanımları kapsamında incelendiğinde ise, Reddit kullanıcılarının uyguladıkları planın çok boyutlu ve kompleks yapısına karşılık gelir. Kullanıcılar, GameStop hisse senedi üzerine yaptıkları planda hem birbirleri ile organize olarak hem de borsayı birebir takip ederek oldukça sistematik bir yol ile başarıya ulaşmışlardır. Normal koşullarda borsayla ilgili karmaşık öngörülerin ve planlamaların, piyasaya hâkim ve finansal okuryazarlığı güçlü büyük yatırımcılar tarafından gerçekleştirilmesi beklenir. İlgili yatırımcıların piyasaya en azından belirli bir dereceye kadar yön verme güçleri de bulunur ve dolayısıyla küçük yatırımcıların planları ile sarsılmaları pek olası değildir. GameStop olayı, bu duruma bir tezat oluşturmuş ve daha güçlü bir planın kolektif hareket eden sıradan insanlar tarafından yapıldığı bir durumu ortaya çıkarmıştır. Reddit gibi sosyal medya platformlarının, wallstreetbets grubu ve benzeri toplulukların bir araya gelerek

finansal önerilerini / bilgilerini paylaşımlarına olanak sağlaması, genellikle büyük yatırımcıların lehine olan bilgi tekeline karşı konulmasını sağlar. Yaratılan bu adil ortamda, öncesinde yalnızca çok sayıda imkâna sahip yatırımcıların elde edebileceği finansal bilgilere artık çevrimiçi platformlar üzerinden etkileşime geçilerek elde edilebilir olması, Reddit ve benzeri sosyal medya platformlarının geleneksel düzenin eşitsizliğini önleyici bir rol oynamasına imkân verir. Böylece, büyük yatırımcılar ve daha kırılgan bir pozisyonda olduğu varsayılan bireysel yatırımcılar arasındaki güç dengesizliği de geçmişe kıyasla azalır.

Esprili görsel üzerinden değerlendirildiğinde, finans ve yatırım gibi kompleks konulara yönelik bilgilerin, çevrimiçi bir topluluk içerisinde paylaşımının ve bireysel yatırımcılar tarafından takip edilmesinin hem avantajı hem de karmaşık yapısı vurgulanmıştır. Bireysel yatırımcıların düzenli bir şekilde ve yüksek bir motivasyonla tüm bu bilgi ve önerileri süreç boyunca takip etmesi hem kolektif eylemin gücünü hem de bireylerin grup aidiyetini yansıtan bir nokta olarak değerlendirilebilir. Öte yandan görselin gerçek bir dedektifi ya da gerçek bir karmaşık olayı değil de bir komedi dizisi sahnesini temel alması, grup üyelerinin kendilerini çok önemli veya başarılı görmelerinden ziyade, olayın absürt, tesadüfi ve anlık doğasına da bir atıftır. Bir açıdan, gerçekleşmekte olan şeyi kendilerinin de tam olarak anlamadıklarını ve anlatmakta zorlandıklarını ifade eder.

### Görsel 3



Platformda 2,8 bin yorum ve 155 bin beğeni alan ilgili görsel, Barthes'ın düzenlam tanımı kapsamında incelendiğinde, yan yana iki görselden oluştuğu görülür. Sol tarafta bulunan ilk görselde 'çocuk' olarak nitelendirilebilecek bir kaplumbağa ile 'yetişkin' olarak nitelendirilebilecek bir fare bulunur. Spesifik olarak ise söz konusu kaplumbağa ile fare, Ninja Kaplumbağalar serisindeki kaplumbağalardan mavi bandana takması ile de bilinen Leonardo ve onların hocası/ ustası olarak bilinen fare Splinter'ı temsil eder. Sağ taraftaki görsele bakıldığında ise yine aynı karakterlerin yer aldığı ancak bu sefer yan taraftaki görselde çocuk olarak yer alan kaplumbağanın bir yetişkin olduğu ve fare karakterinin de yaşlandığı görülür. Sol taraftaki görselde yetişkin olan fare, çocuk olan kaplumbağanın elini tutarak ona yardımcı olur; sağ taraftaki görselde ise tam tersi olarak kaplumbağa yaşlanmış fareye yürürken yardım eder. Görsel Barthes'ın yananlam tanımı kapsamında incelendiğinde, farklı dönemlerde verilen desteklere vurgu yapıldığı söylenebilir. Sol taraftaki görsel, çocuk kaplumbağanın Y kuşağını ve bilgi yetişkin konumunda olan farenin dönemin en güçlü oyun/ DVD kiralama şirketlerinden biri olan GameStop'u temsil ettiği şeklinde yorumlanabilir. Sağ taraftaki görselde ise yapılan benzetmeler aynı kalmakla birlikte artık GameStop şirketinin eski gücüne sahip olmadığı ancak çoğunluğu Y kuşağından olan wallstreetbets grubu üyelerinin gerçekleştirdikleri eylemlerle şirketi destekledikleri yorumunu yapmak mümkündür. Böylece görsel bir bütün olarak incelendiğinde, grup üyelerinin çocukluk dönemlerine denk gelen güçlü bir şirketin, iflas etmek üzere olduğu ve desteğe ihtiyaç duyduğu zamanda dijital kanallar aracılığıyla gerçekleştirilen bir dizi eylem sonucu yalnız bırakılmadığı ve artık bir yetişkin olan Reddit üyeleri aracılığıyla desteklediği anlamı çıkarılabilir. GameStop, bu kuşağın ilk dijital deneyimlerinde büyük pay sahibi olmasıyla bir usta olarak konumlandırılmış ve artık yetişkin olan geçmişin çocukları, şirkete saygı göstermiştir. Şirket onları dijital dünya ile tanıştırmış, bu dünyada yollarını bulabilmelerini sağlamış, onlar da bugünün yeni dünyasında şirketin elinden tutmuştur. GameStop olayının ana motivasyonları arasında geçmiş krizler sebebiyle yatırımcılara duyulan öfke ve bir neslin çocukluğuna yönelik yaşadığı nostalji hissi bulunduğu ifade edilmektedir. Buradan yola çıkarak, GameStop hareketini gerçekleştiren kişilerin kolektif bir şekilde hareket ederek yalnızca GameStop şirketini kurtarma değil, aynı zamanda kendi çocukluk dönemlerinde onları iyi hissettiren şirketlerin yok olmasını engelleme dürtüsü olduğu çıkarımı yapılabilir. GameStop ve benzeri şirketlerin popüler olduğu dönem ile kendilerini iyi hissettikleri çocukluk



dönemi arasında bilerek veya bilmeyerek bir bağ kuran bireyler, piyasayı manipüle edebilecek yetişkinler haline geldiklerinde yatırımcılara meydan okumuştur. Bu çıkarımın yanı sıra, esprili görsel ile dolaylı yoldan ilişki kurulabilecek bir başka olay ise 2008 yılında yaşanan ve pek çok kişiyi olumsuz yönde etkilemiş finans krizidir. 2008 yılındaki finans krizi, esprili görsel üzerinde “*millennials*” olarak nitelendirilen kuşağı etkileyen bir kriz olmakla beraber, GameStop olayının da hedef aldığı büyük yatırımcılara yönelik oldukça derin bir öfke duyulmasına neden olan bir olay olarak değerlendirilir. Dolayısıyla esprili görsel bu perspektiften incelendiğinde, 2008 finans krizinin sarsıcı etkilerini yaşamış bir neslin, GameStop şirketini kolektif bir eylem yürüterek kurtarmış olması, bu kişilerin büyük yatırımcılarla yüzleşme fırsatı yakaladığı en büyük olaylardan biri olarak da yorumlanabilir.

#### Görsel 4



Platformda 1,2 bin yorum ve 79 bin beğeni alan ilgili görsel Barthes’ın düzenlam tanımı kapsamında incelendiğinde, görselin ikiye bölündüğü ve iki grup arasında bir karşılaştırma yapıldığı görülür. Solda bulunan ilk görsel, ‘daha iyi giyinen ve daha iyi görünen’ bir grup insanı, sağda bulunan görsel ise ‘büyücü’ gibi farklı kostümler giymiş ve farklı insanlardan oluşan başka bir grubu gösterir. Bu görsel, *Arrested Development* isimli dizideki, yaptıkları işi son derece ciddiye alan Sihirbazlar Birliğine göndermedir. Bununla paralel olarak, sağ taraftaki grubun önünde bulunan kişi, dizide birliğin sloganı olan “ciddiye alınmayı talep ediyoruz” anlamına gelen bir tabela tutmaktadır.

Görsel Barthes'ın yananlam tanımı kapsamında incelendiğinde ise iki farklı grubun, beklentiler ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi temsil ettiği anlaşılır. GameStop gibi büyük etki yaratan bir borsa olayını gerçekleştirmesi beklenen kişiler, toplumun daha üst grubuna ait ve gerek görünüm açısından gerekse sosyoekonomik açıdan daha yüksek seviyede kişilerdir. Sağ taraftaki kişiler ise toplum tarafından ciddiye alınmayacak bir biçimde kendilerini temsil ediyor gibi görünür. Ancak olaya bakıldığında, GameStop hareketini gerçekleştiren kişilerin, toplumun bu yargısına karşın bir araya gelerek büyük bir başarı yakaladığı anlatılmak istenmiştir. Bu esprili görsel aracılığı ile sosyoekonomik seviyelerden bağımsız, merkeziyetsiz bir hareketi başarıyla yürüten bu kişilerin, finans dünyasındaki güç dengelerini bilinen kalıpların dışına çıkarak dönüştürdüğü aktarılır. Bu durumun yanı sıra, bu kişiler yarattıkları etki sonrasında borsada 'daha üst ligde' bulunan yatırımcılar ve borsacılar tarafından ciddiye alınmayı talep ederler çünkü bir araya gelerek yapabileceklerini yatırımcılara gösterdiklerini düşünürler. Dijital bir alt kültür olarak değerlendirebilen grup üyeleri, kimliklerini değiştirmeden ve büyük yatırımcıların sahip olduklarını kopyalama çabasına girmeden, kendilerine has özelliklerini öne çıkararak kolektif bir hareket yürüttükleri için, bu yanlarını aidiyet hislerini güçlendiren ve çabalarını daha da gurur duyulması gereken bir konumda olarak gördüklerini görsel aracılığı ile aktarırlar. Ancak yine, görselin bir komedi dizisinden alınmış olması ve 'ciddiye alınmayı talep eden' Sihirbazlar Birliği gibi bir topluluğa atıf yapması, olayın absürt yönünü vurgular ve grup üyelerinin kendilerini ani bir şekilde içerisinde buldukları durumun mizahi yönüne işaret eder. Grup üyeleri, kendilerini 'olduklarından fazla' bireyler olarak görmezler.

## Görsel 5

### 1987 millionaire's office



### 2021 millionaire's office



Platformda 915 yorum ve 57 bin beğeni alan ilgili görsel Barthes'ın düzenlam tanımı kapsamında incelendiğinde, üstte ve altta olmak üzere iki farklı görselden meydana gelen bir esprili görsel olduğu görülür. Üstte bulunan görselde 1987 yılında bir milyonere ait olduğu belirtilen ofis düzenli, şehir manzarasına sahip ve geniştir; içerisinde bulunan iş insanı ise telefonla konuşmaktadır, ciddi kıyafetleri ve otoriter bir beden dili vardır. Alttaki görsele ise, 2021 yılında 'milyoner' olan birine ait bir oda olarak tanımlanan bir yer gösterilir ve bu odanın oldukça dağınık bir genç odası görünümünde olduğu, 'milyoner' olarak tanımlanan kişinin bilgisayar başında kulaklıklarıyla oturan bir genç olduğu görülür. Görsel Barthes'ın yan anlam tanımı kapsamında incelendiğinde, farklı dönemlerde 'milyoner' olarak tanımlanabilecek kişilerinin arasındaki biçimsel ve niteliksel farklılıklara değindiği söylenebilir. 1987 yılı ile GameStop olayının gerçekleştiği 2021 yılına yönelik bir kıyaslama yapılması sonucu, wallstreetbets grubundaki üyelerin geçmişteki iş insanları ve milyonerlerden farklı olarak toplumun içerisindeki 'sıradan' insanlardan oldukları ve GameStop gibi büyük çaplı bir dijital eylemi evlerindeki 'dağınık, herkese ait olabilecek kadar sıradan' odalarından ve bilgisayarlarından gerçekleştirdikleri yorumu yapılabilir. Çağın milyonerlerinin aynı zamanda geçmişe göre daha genç olduğu da söylenebilir. Bugünün

gençleri, dijitalleşmeye sağladıkları uyum, çevrimiçi ortamda kurdukları topluluklar ve yeni stratejiler ile daha farklı- ve daha kısa- yollardan milyoner olma şansını elde etmiştir. Çevrimiçi ortamların dinamiklerine daha hızlı uyum sağlamaları, platformlar üzerinden birbirleri ile bilgi paylaşımı yapmaları ve böylelikle yaşanabilecek eşitsizliklerden negatif yönde etkilenmemeleri gibi avantajlar sayesinde, büyük yatırımcıların karşısında esprili görsel yatırımcıları (*meme investors*) olarak yeni bir yatırımcı sınıfı kategorisi elde etmeleri de “herhangi biri” olarak elde ettikleri büyük başarılarından biridir. Görsel bir bütün olarak incelendiğinde, dijital teknolojilerin gelişmesi ile ‘milyoner’ gibi standartlaşmış ve kalıplaşmış pek çok tanımın değişime uğradığı ve GameStop olayı gibi geniş çaplı kolektif eylemleri gerçekleştiren bireylerin toplum içerisindeki herhangi bir bireyden daha fazlası olma zorunluluğunun ortadan kalktığı şeklinde yorum yapmak mümkündür.

## **SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER**

Bu çalışmada yeni bir toplumsal hareket örneği olan GameStop olayı, alt kültürlerin kimlik oluşumu ve kültürel alanlardaki etkinlikleri bakımından tartışılmış ve wallstreetbets grubunun bir alt kültür olarak değerlendirilebileceği; grup eylemlerinin sosyal kimlik, kimlik belirsizliği ve sosyal sapkınlık kuramları ile birçok noktada eşleştiği gözlemlenmiştir. Yeni iletişim teknolojilerinin kişileri ‘aktif’ kullanıcılara dönüştürmesi ve fiziksel sınırlılıkları kaldırması sonucu toplumsal hareketler değişim geçirmiştir. GameStop örneğinde, topluluk üyeleri ‘aktif kullanıcılar’ olma olanaklarından yararlanmış, kolektif ve planlı bir şekilde hareket ederek başarıya ulaşmışlardır. wallstreetbets grubu üyelerinin kendilerini bireysel kullanıcılar olarak gören değil, aynı amacı taşıyan ve ortak başarıya ulaşmayı hedefleyen kişilerden oluşması, onları bir alt kültür grubu olarak değerlendirmeyi mümkün kılmıştır. wallstreetbets grubunun, grubun dışındaki kişiler için aynı anlamı taşımayan bir grup dinamiği oluşturması, özgün bir internet mizahı ve dili yaratması, tüm bu farklılıkları üyelerin kimliklerinin bir parçası hâline getirmesi sonucu dijital bir alt kültür grubunu temsil ettiği söylenebilir. Literatürde de alt kültür gruplarının en temel özellikleri arasında ortak bir amaç taşımaları, kendilerine özgü hiyerarşik bir yapıya sahip olmaları ve yalnızca o grup için tam bir anlam taşıyan ortak bir dile, kimliğe, bakış açısına sahip olmaları sayılmıştır (Farrell vd., 2020). Dolayısıyla wallstreetbets grubunun taşıdığı dinamiklerin literatür ile yüksek oranda eşleştiğini söylemek mümkündür. Çalışma

kapsamında analiz edilen görseller de göz önüne alındığında, grubun ortak bir amaç ve ortak bir mizah diliyle esprili görsel paylaşımı yaptığı görülmüştür. Bu esprili görseller aracılığı ile de bir gruba ait olma duygusunu pekiştirmekle kalmayıp, grup üyeliklerini kimliklerinin önemli bir parçası hâline getirdikleri ve böylece GameStop olayını başarıya ulaştıran eylemleri gerçekleştirdikleri anlaşılmıştır. İncelenen görsellere bakıldığında, en çok üstünde durulan temanın grup aidiyeti ve kolektif hareket etmenin getirdiği güce yönelik bir farkındalık yaşamaları olduğu görülmüştür. Kendilerini çoğunlukla geçmişte finans dünyasındaki büyük güçler tarafından mağdur edilen taraf olarak tanımlayan wallstreetbets grubu üyelerinin, birlikte hareket ederek güç dengelerini değiştirmelerine atıfta bulunan ve oldukça fazla etkileşim alan esprili görseller, grubun kendine özgü dili ve mizah anlayışını koruyarak kolektif eylem süreçlerini pes etmeden devam ettirmesini sağlamıştır. Grubun yüksek etkileşim alan paylaşımları ve aktif olarak devam eden çevrimiçi mücadeleleri ile gerçekleşen başarı, olayın ana akım medyada da kapsamlı bir şekilde yer almasına neden olmuştur. Yaşanan bu durum, Hall'un (2018) popüler kültürü bir mücadele alanı olarak tanımlayan ve mücadelenin kültürel ve ideolojik alanlar olan üstyapılar üzerinden de sürdürülebileceğini vurgulayan görüşleri ile paraleldir. GameStop örneği bu perspektiften değerlendirildiğinde, Reddit platformunda başlayan kolektif bir kültürel hareketin ekonomik bir alanı büyük çapta etkilediği ve bu durumun yeni iletişim teknolojilerinin sunduğu imkânlar doğrultusunda farklı bir üstyapı mücadelesinin yürütülebileceğine örnek olarak gösterilebileceği düşünülmüştür.

GameStop örneği, kimlik belirsizliği ve sosyal sapkınlık kuramları üzerinden de değerlendirilebilir. Kimlik belirsizliği kuramı, kişilerin bir grubun üyesi olduklarında içsel kısıtlamalarından bir derece özgürleşerek daha farklı davranışlarda bulunabileceğini ve gruba bu şekilde daha iyi uyum sağlayabileceğini savunur (Festinger vd., 1952; Chang, 2008). Yeni medya teknolojilerinin sağladığı anonimlik imkânı da grup içerisinde bireylerin daha serbest davranmasına olanak verir. Kimlik belirsizliği sonucu yaşanan durumlara sosyal kimlik perspektifinden bakan SIDE kuramı ise grup üyelerinin kendi kimliklerini kaybetmekten çok grup seviyesinde bir özdeşleşme yaşadıklarını öne sürer. Bu kapsamda GameStop örneğinde, wallstreetbets üyelerinin farklı bireyler olarak bir araya gelip anonimliğin verdiği serbestlikten yararlanarak cesur' olarak nitelendirilebilecek eylemlerde buldukları görülmüştür.

SIDE kuramında öne çıkan en önemli noktalardan biri, grup içerisindeki bireylerin grubun normlarını ve fikirlerini içselleştirmeleri sonucu bir uyum göstermeleri durumudur (Reicher vd., 1995). GameStop üzerinden bakıldığında bu yaklaşımla eşleşen noktalar olduğu söylenebilir. Örneğin, GameStop olayının başarıya ulaşmasındaki en önemli etkenlerden biri, hisse fiyatlarının yükselmeye devam ettiği süreçte grup üyelerinin hisselerini elden çıkarmamaları olarak gösterilmiştir. Üyeler, ‘risk’ olarak grubun normlarına uyum sağlamışlar, böylece büyük çaplı bir finansal etkinin yaşanmasına neden olmuşlardır. Bu tutumları ile yalnızca bireysel bir finansal kazanç elde etmeyi hedeflememiş, aynı zamanda büyük finans şirketlerine yönelik kolektif bir mücadeleyi etkin bir şekilde sürdürmüşlerdir. GameStop olayının değerlendirilebileceği bir diğer kuram ise sosyal sapkınlık kuramıdır. Sosyal sapkınlık kuramının temelini oluşturan ana nokta, toplumun ‘normal’ olarak belirlediği davranış kalıplarının dışına çıkan insanların ‘sapkın’ veya ‘aykırı’ olarak nitelendirilmesidir (Muratoğlu, 2009). Bu şekilde etiketlenen bireyler belirlenmiş kurallara uymayarak farklı bir statü kazanmış olurlar (Becker, 1963). Bu durum GameStop örneği üzerinden düşünüldüğünde, wallstreetbets grubu üyelerinin de toplum tarafından ‘normal’ olarak nitelendirilen davranış kalıplarından çok uzakta davrandıkları ve aykırı davranışları sayesinde yeni bir statü kazandıkları söylenebilir. Grup üyeleri, çevrimdışı hayatlarında ‘öteki’ olarak tanımlanma potansiyeli taşıyıcılar da Reddit platformunun onlara sunduğu kolektif hareket etme imkânı sayesinde aynı amacı taşıyan bir grubun parçası olmuşlardır. Buradan yola çıkarak, wallstreetbets grubu üyelerinin, çevrimiçi ortamların toplum tarafından ‘öteki’ olarak nitelendirilen bireylere yeni bir sosyal etkileşim ortamı sunduğu görüşünü güçlendirdiği anlaşılmıştır (Pyrooz vd., 2015).

## KAYNAKÇA

Aharon, D. Y., Kizys, R., Umar, Z., & Zaremba, A. (2023). Did David win a battle or the war against Goliath? Dynamic return and volatility connectedness between the GameStop stock and the high short interest indices. *Research in International Business and Finance*, 64, 101803. <https://doi.org/10.1016/j.ribaf.2022.101803>

Baran, S. J., & Davis, D. K. (2015). *Mass communication theory: Foundations, ferment, and future* (7th ed.). Stamford, CT: Cengage Learning.

- Barnes, K., Riesenmy, T., Trinh, M. D., Lleshi, E., Balogh, N., & Molontay, R. (2021). Dank or not? Analyzing and predicting the popularity of memes on Reddit. *Applied Network Science*, 6(1), 1-24.  
<https://doi.org/10.1007/s41109-021-00358-7>
- Barthes, R. (2007). The photographic message. In R.T. Craig & H.L. Muller (Eds.), *Theorizing communication: Readings across traditions* (pp. 191-200). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the sociology of deviance*. New York, NY: The Free Press.
- Bennett, W. L. (2012). The personalization of politics: Political identity, social media, and changing patterns of participation. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 644(1), 20-39.  
<https://doi.org/10.1177/0002716212451428>
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2011). Digital media and the personalization of collective action: Social technology and the organization of protests against the global economic crisis. *Information, Communication & Society*, 14(6), 770-799. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.579141>
- Boylston, C., Palacios, B., Tassev, P., & Bruckman, A. (2021). Wallstreetbets: positions or ban. *arXiv preprint arXiv:2101.12110*.  
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2101.12110>
- Çakı, C. (2018). Mitinglerin propagandadaki rolü: Nürnberg Mitingleri'ne ait fotoğrafların göstergebilimsel analizi. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 5(1), 59-79.
- Chan, T. K., Cheung, C. M., Benbasat, I., Xiao, B., & Lee, Z. W. (2022). Bystanders join in cyberbullying on social networking sites: the deindividuation and moral disengagement perspectives. *Information Systems Research*, 34(3), 828-846. <https://doi.org/10.1287/isre.2022.1161>
- Chang, J. (2008). The role of anonymity in deindividuated behavior: A comparison of deindividuation theory and the social identity model of deindividuation effect. *The Pulse*, 6(1), 1-8.

- Diener, E. (1976). Effects of prior destructive behavior, anonymity, and group presence on deindividuation and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33(5), 497– 507. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.33.5.497>
- Diener, E. (1980). Deindividuation: The absence of self-awareness and self-regulation in group members. In P. B. Paulus (Ed.), *Psychology of group influence* (pp. 209-242). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Downing, S. (2011). Retro gaming subculture and the social construction of a piracy ethic. *International Journal of Cyber Criminology*, 5(1), 750- 772.
- Edwards, F., Howard, P.N., & Joyce, M. (2013). *Digital activism and non-violent conflict. Digital Activism Research Project*. University of Washington.
- Emejulu, A., & McGregor, C. (2019). Towards a radical digital citizenship in digital education. *Critical Studies in Education*, 60(1), 131-147. <https://doi.org/10.1080/17508487.2016.1234494>
- Faraj, S., von Krogh, G., Monteiro, E., & Lakhani, K. R. (2016). Special section introduction— Online community as space for knowledge flows. *Information Systems Research*, 27(4), 668–684. <https://doi.org/10.1287/isre.2016.0682>
- Farrell, T., Araque, O., Fernandez, M., & Alani, H. (2020). On the use of jargon and word embeddings to explore subculture within the Reddit’s manosphere. In *12th ACM Conference on web science* (pp. 221-230). <https://doi.org/10.1145/3394231.3397912>
- Ferreday, D. (2003). Unspeakable bodies: Erasure, embodiment and the pro-ana community. *International Journal of Cultural Studies*, 6(3), 284. <https://doi.org/10.1177/13678779030063003>
- Festinger, L., Gerard, H. B., Hymovitch, B., Kelley, H. H., & Raven, B. (1952). The influence process in the presence of extreme deviates. *Human Relations*, 5(4), 327-346. <https://doi.org/10.1177/001872675200500402>
- Fine, G. A., & Kleinman, S. (1979). Rethinking subculture: An interactionist analysis. *American Journal of Sociology*, 85(1), 1-20.



- Gladwell, M. (2010, Eylül 27). Small change: Why the revolution will not be tweeted. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/magazine/2010/10/04/small-change-malcolm-gladwell> adresinden alınmıştır.
- Goffman, E. (1990). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. London: Penguin Books.
- Greijdanus, H., de Matos Fernandes, C. A., Turner-Zwinkels, F., Honari, A., Roos, C. A., Rosenbusch, H., & Postmes, T. (2020). The psychology of online activism and social movements: Relations between online and offline collective action. *Current Opinion in Psychology*, 35, 49-54. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.03.003>
- Hall, S. (2005). İdeolojinin yeniden keşfi: Medya çalışmalarında baskı altında tutulanın geri dönüşü (M. Küçük, Çev.). M. Küçük, (Ed.). *Medya, iktidar, ideoloji* (3. baskı) (s. 73-122). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Hall, S. (2018). Popular culture, politics and history. *Cultural Studies*, 32(6), 929-952.
- Lakhani, K. (2016). Managing communities and contests to innovate with crowds. In D. Harhoff & K. R. Lakhani (Eds.), *Revolutionizing innovation: Users, communities, and open innovation* (pp. 101-123). Cambridge, MA: MIT Press.
- Luser, S., & Schreier, T. (2022). APES TOGETHER STRONG! An exploratory case study into newcomer socialization within the GameStop movement (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Jönköping University Business Administration Department.
- Holt, T. J. (2007). Deviant Behavior subcultural evolution? examining the influence of on-and off-line experiences on deviant subcultures. *Deviant Behavior*, 28, 171–198. <https://doi.org/10.1080/01639620601131065>
- Hornsey, M. J. (2008). Social identity theory and self-categorization theory: A historical review. *Social and Personality Psychology Compass*, 2(1), 204-222. <https://awspntest.apa.org/doi/10.1111/j.1751-9004.2007.00066.x>

- Jovicevic, N. M. (2016). Offline student political activism: Supported or thwarted by online political engagement? *Res Publica Journal of Undergraduate Research*, 21(1), 10.
- Karagöz, K. (2013). Yeni medya çağında dönüşen toplumsal hareketler ve dijital aktivizm hareketleri. *İletişim ve Diplomasi*, (1), 131-156.
- Lane, D. S., Moxley, C. M., & McLeod, C. (2023). The group roots of social media politics: Social sorting predicts perceptions of and engagement in politics on social media. *Communication Research*, 50(7), 904-932. <https://doi.org/10.1177/00936502231161400>
- Literat, I., & Van Den Berg, S. (2019). Buy memes low, sell memes high: Vernacular criticism and collective negotiations of value on Reddit's MemeEconomy. *Information, Communication & Society*, 22(2), 232-249. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1366540>
- Lucchini, L., Aiello, L. M., Alessandretti, L., De Francisci Morales, G., Starnini, M., & Baronchelli, A. (2022). From Reddit to Wall Street: The role of committed minorities in financial collective action. *Royal Society Open Science*, 9(4), 211488. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.c.5915102.v1>
- Madison, N. & Klang, M. (2020). The case for digital activism: Refuting the fallacies of slacktivism. *Journal of Digital Social Research*, 2(2), 28. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v2i2.25>
- Mancini, A., Desiderio, A., Di Clemente, R., & Cimini, G. (2022). Self-induced consensus of reddit users to characterise the gamestop short squeeze. *Scientific Reports*, 12(1), 13780. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-17925-2>
- Maratea, R. J. (2011). Screwing the pooch: Legitimizing accounts in a zoophilia online community. *Deviant Behavior*, 32(10), 918-943. <https://doi.org/10.1080/01639625.2010.538356>
- Maratea, R. J., & Kavanaugh, P. R. (2012). Deviant identity in online contexts: New directives in the study of a classic concept. *Sociology Compass*, 6(2), 102-112. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2011.00438.x>

- Massa, F. G. (2017). Guardians of the Internet: Building and sustaining the anonymous online community. *Organization Studies*, 38(7), 959-988. <https://doi.org/10.1177/0170840616670436>
- Massanari, A. (2017). # Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, 19(3), 329-346. <https://doi.org/10.1177/1461444815608807>
- McArthur, J. A. (2009). Digital subculture: A geek meaning of style. *Journal of Communication Inquiry*, 33(1), 58-70. <https://doi.org/10.1177/0196859908325676>
- Medvedev, A. N., Lambiotte, R., & Delvenne, J. C. (2019). The anatomy of Reddit: An overview of academic research. *Dynamics on and of Complex Networks III: Machine Learning and Statistical Physics Approaches 10*, 183-204. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1810.10881>
- Miltner, K. M. (2014). "There's no place for lulz on LOLCats": The role of genre, gender, and group identity in the interpretation and enjoyment of an Internet meme. *First Monday*, 19(8). <https://doi.org/10.5210/fm.v19i8.5391>
- Muratoğlu, B. (2009). Sosyal sapkınlığın medyadaki temsilinin çizgi filmler üzerinden incelenmesi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Gazetecilik ABD.
- Nooney, L., & Portwood-Stacer, L. (2014). One does not simply: An introduction to the special issue on internet memes. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 248-252. <https://doi.org/10.1177/1470412914551351>
- O'Malley, R. L., Holt, K., & Holt, T. J. (2022). An exploration of the involuntary celibate (incel) subculture online. *Journal of Interpersonal Violence*, 37(7-8), NP4981-NP5008. <https://doi.org/10.1177/0886260520959625>
- Özkula, S. M. (2021). What is digital activism anyway? Social constructions of the "digital" in contemporary activism. *Journal of Digital Social Research*, 3(3), 60-84.

- Paliewicz, N. S. (2023). Playing robinhood: Jamming wall street with dumb money in the great short squeeze. *Communication Studies*, 74(3), 251-267. <https://doi.org/10.1080/10510974.2023.2196730>
- Plummer, R., & Sherman, N. (2021, Ocak 29). GameStop: Meet the amateur traders fighting Wall Street. BBC News. <https://www.bbc.co.uk/news/business-55843829> adresinden alınmıştır.
- Polletta, F. (2013). Participatory democracy in the new millenium. *Contemporary Sociology*, 42(1), 40-50.
- Pyrooz, D. C., Decker, S. H., & Moule Jr, R. K. (2015). Criminal and routine activities in online settings: Gangs, offenders, and the Internet. *Justice Quarterly*, 32(3), 471-499. <https://doi.org/10.1080/07418825.2013.778326>
- Reicher, S. D., Spears, R. & Postmes, T. (1995). A social identity model of deindividuation phenomena. *European Review of Social Psychology*, 6(1), 161-198. <https://doi.org/10.1080/14792779443000049>
- Rıfat, M. (2013). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü: Kavramlar, yöntemler, kuramcılar, okullar*. İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Schou, P. K., Bucher, E., Waldkirch, M., & Grünwald, E. (2022). We did start the fire: R/Wallstreetbets, "flash movements" and the Gamestop short-squeeze. In *Academy of Management Proceedings* (Vol. 2022, No. 1, p. 14028). Briarcliff Manor, NY: Academy of Management.
- Selander, L., & Jarvenpaa, S. L. (2016). Digital action repertoires and transforming a social movement organization. *MIS quarterly*, 40(2), 331-352.
- Silke, A. (2003). Deindividuation, anonymity, and violence: Findings from Northern Ireland. *The Journal of Social Psychology*, 143(4), 493-499. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/00224540309598458>
- Silverman, K. (1984). *The subject of semiotics*. New York, NY: Oxford University Press.

- Sproull, L., Dutton, W., & Kiesler, S. (2007). Introduction to the Special Issue: Online Communities. *Organization Studies*, 28(3), 277–281. <https://doi.org/10.1177/0170840607076013>
- Statista. (2024, Mayıs 2). Reddit- statistics & facts. <https://www.statista.com/statistics/1310710/redditcom-monthly-users/> adresinden alınmıştır.
- Stets, J. E., & Burke, P. J. (2000). Identity theory and social identity theory. *Social psychology quarterly*, 63(3), 224-237. <https://doi.org/10.2307/2695870>
- Stiebel, J. H. (2021). GameStop: Power to the players? *Journal of Insurance and Financial Management*, 6 (4), 95-116.
- Suwana, F. (2020). What motivates digital activism? The case of the Save KPK movement in Indonesia. *Information, Communication & Society*, 23(9), 1295-1310. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1563205>
- Tajfel, H. E. (1978). *Differentiation between social groups: Studies in the social psychology of intergroup relations*. London: Academic Press.
- Tuters, M., & Hagen, S. (2020). (((They))) rule: Memetic antagonism and nebulous othering on 4chan. *New Media & Society*, 22(12), 2218-2237. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1177/1461444819888746>
- Tüfekçi, Z. (2017). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Umar, Z., Gubareva, M., Yousaf, I., & Ali, S. (2021). A tale of company fundamentals vs sentiment driven pricing: The case of GameStop. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 30, 100501. <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2021.100501>
- Vaughan, M., Gruber, J. B., & Langer, A. I. (2023). The tension between connective action and platformisation: disconnected action in the GameStop short squeeze. *New media & Society*, 00(0),1-23. <https://doi.org/10.1177/14614448231182617>

- Vegh, S. (2003). Classifying forms of online activism: The case of cyberprotests against the world bank. In M. McCaughey & M. D. Ayers (Eds.), *Cyberactivism - Online Activism in Theory and Practice* (pp. 133- 180). New York, NY: Routledge.
- Yang, Z. (2023). GameStop or game just started? Leveling the playing field for social media meme investors to rebuild the public's trust. *Journal of Risk and Financial Management*, 16(1), 13. <https://doi.org/10.3390/jrfm16010013>