

POPULAR CULTURE, SOCIAL MEDIA, AND THE POLITICS OF IDENTITY

MEDIAJ
Uluslararası Medya ve İletişim
Araştırmaları Hakemli Dergisi
2025; 8(1): 352-358
doi: 10.33464/mediaj.1595114



ERSEL KİRAZ

ERSEL KİRAZ
Dr. Arş. Gör.
Bursa Teknik Üniversitesi
ersel.kiraz@btu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-7627-998X>

Geliş Tarihi: 02.12.2024 Kabul Tarihi: 02.02.2025 Yayın Tarihi: 27.06.2025

Atıf/Citation: KİRAZ, E. (2025). Popular Culture, Social Media, and The Politics Of Identity. *MEDIAJ*, 8(1), 352-358. DOI: 10.33464/mediaj.1595114

Popular Culture, Social Media, and The Politics Of Identity

William Clapton'un "*Popular Culture, Social Media, and the Politics of Identity*" adlı çalışması, popüler kültürün dünya siyaseti ve kimlik politikaları üzerindeki etkilerini inceleyen kapsamlı bir çalışma olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazar eserinde, popüler kültürü yalnızca eğlence ve tüketim alanı olarak değil aynı zamanda politik bir nesne olarak ele almıştır. Kitap bu bağlamda popüler kültürün izleyiciler tarafından nasıl yorumlandığı ve bu yorumların eserlerin anlamını nasıl şekillendirdiği üzerine yoğunlaşmaktadır. Çalışma aynı zamanda bu süreçlerin karmaşıklığını ve çok katmanlılığını vurgulamıştır. Eserde, sosyal medyanın kimlik politikalarının merkezi bir arenası haline geldiğinin de altı çizilmektedir. Yazara göre, sosyal adalet aktivizmi, feminizm ve farklı etnik kimliklerin temsili gibi konuların tartışıldığı filmler, diziler ve video oyunları, yalnızca politik temsilleri yansıtmakla kalmayıp aynı zamanda bu politik süreçlerin birer parçası haline gelmektedir. Clapton, özellikle sosyal medya platformlarında yapılan tartışmaların, bu eserlerin algılanışını ve toplumsal anlamlarını nasıl dönüştürdüğünü detaylandırmaktadır. Kitap bu çerçevede, izleyicilerin eserleri nasıl yorumladığını ve bu yorumların kültürel nesnelerin politik anlamlarını nasıl yeniden inşa ettiğini de incelemektedir.

Kitabın dikkat çekici bir diğer yönü, popüler kültür eserlerinin yalnızca dünya siyasetiyle olan ilişkisini değil, aynı zamanda bu eserlerin izleyiciler tarafından nasıl siyasileştirildiğini de ele almasıdır. Örneğin, *The Last Jedi* filmi ya da *The Rings of Power* dizisi gibi eserler çevrimiçi platformlarda cinsiyet, ırk ve temsil üzerine yoğun tartışmalara yol açmıştır.¹ Bu tartışmalar, eserlerin değerini ve meşruiyetini sorgulayan, izleyiciyle eser arasındaki karmaşık ilişkileri ortaya koymaktadır. Bu anlamda Clapton'un çalışması, popüler kültür ve dünya siyaseti alanındaki mevcut literatüre önemli katkılar sunmaktadır. Yazar, geleneksel yaklaşımlardan farklı olarak, popüler kültürü ve politikayı ayrılmaz bir şekilde ele almaktadır. Eserin, bu nedenlerle uluslararası ilişkiler, kültürel çalışmalar ve medya çalışmaları ile ilgilenen akademisyenler ve İletişim Fakültelerinde eğitim gören öğrenciler için önemli bir kaynak olduğu söylenebilir. Yazar popüler kültürün yalnızca dünya siyasetini nasıl yansıttığını değil, aynı zamanda izleyici yorumları ve sosyal medya etkileşimleri aracılığıyla nasıl şekillendiğini de derinlemesine ele almaktadır.

¹ Yazar bu ifadeyle, *The Last Jedi* filmi ve *The Rings of Power* dizisi gibi popüler kültür eserlerinin, çevrimiçi platformlarda tartışmalara sebep olan bazı politik ve toplumsal temalar içerdiğini anlatmaktadır. Bu tartışmalar, genellikle eserlerin temsil biçimlerinin (örneğin, cinsiyet rolleri, ırksal çeşitlilik veya karakterlerin ideolojik yansımaları) izleyiciler tarafından eleştirilmesi veya savunulması ekseninde gerçekleşir. Clapton'un vermiş olduğu detayı örneklemek gerekirse *Last Jedi* filmi *Star Wars* serisinin bir parçası olarak büyük bir hayran kitlesine sahiptir. Ancak bu yapımlar, kadın karakterlerin güçlendirilmiş rolleri (örneğin, Rey'in ana karakter olarak hikayeye öncülük etmesi) ve lider pozisyonundaki kadınların (örneğin, Amiral Holdo'nun) tasviri nedeniyle bazı kesimlerden eleştiri almıştır. Çevrimiçi platformlarda bazı izleyiciler, bu değişiklikleri "zoraki feminizm" olarak nitelendirmiştir. Filmdeki çeşitlilik ve toplumsal mesajlar, kimileri için olumlu bir ilerleme olarak görülürken, kimileri içinse filmin sanatsal niteliğinden ödün verildiğinin bir işareti olarak algılanmıştır. Bu tartışmalar, yalnızca filmin içeriğiyle sınırlı kalmayıp, izleyici kitlesi arasında ideolojik ayrışmalara yol açmıştır.

Ne var ki William Clapton'un bu çalışmasında bazı eksiklikler de göze çarpmaktadır. Öncelikle kitabın bakış açısının Batı merkezli bir çerçevede sıkışıp kalması buna örnek verilebilir. Kitap, popüler kültür ve kimlik politikaları arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelese de, ele aldığı örneklerin neredeyse tamamı Batılı eserler ve tartışmalarla sınırlı olduğu görülmektedir. Bu durum popüler kültürün küresel boyutlarını göz ardı ettiği izlenimi yaratabilmektedir. Popüler kültür, yalnızca Batı toplumlarının üretim ve tüketim alanıyla sınırlı olmayan, küresel ölçekte etkiler yaratan bir olgudur. Ancak kitap, güney yarım küreye veya farklı kültürel bağlamlara çok daha az yer ayırmıştır.

Bir diğer eleştiri, izleyici katılımına odaklanan “popüler kültürün politik nesne olarak incelenmesi” metodolojisinin, sosyal medya etkileşimlerini analiz etmek için yeterince kapsamlı bir şekilde ele alınmamasıdır. Sosyal medya yorumları gibi geniş veri setleri kullanıldığında, bu verilerin bağlamsal olarak nasıl değerlendirildiği ve yorumlandığı daha derin bir açıklama gerektirmektedir. Kitap, sosyal medya yorumlarını analiz etmede yöntemsel sorunları kabul etse de, yorumların daha sistematik bir şekilde nasıl politik ve kültürel bağlama oturtulduğunu yeterince detaylandıramamıştır. Ayrıca, kitapta ele alınan tartışmaların tonu zaman zaman izleyicilerin eleştirilerini “aşırı duygusal” ya da “irrasyonel” olarak sunma riskini taşımaktadır. Özellikle çevrimiçi platformlarda ifade edilen eleştirilerin bağlamı ve izleyicilerin bakış açılarındaki çeşitlilik daha derinlemesine irdelenmemiştir. Bu durum izleyicilerin yalnızca eserler üzerinde nasıl etkiler bıraktığını değil, aynı zamanda bu etkilerin toplumsal ve kültürel bağlamdaki kökenlerini anlamayı zorlaştırmaktadır.

Kitabın birinci bölümü, popüler kültürün dünya siyaseti ve kimlik politikalarıyla ilişkisini ele alarak başlamaktadır. Yazara göre, popüler kültür sadece eğlence amaçlı bir araç değil, aynı zamanda sosyal medya ve çevrimiçi platformlar aracılığıyla kimlik politikalarının bir arenası olarak hizmet etmektedir. Donald Trump'ın 2015 yılında, Harrison Ford olmadan çekilecek bir Indiana Jones filmi ve tamamen kadınlardan oluşan *Ghostbusters* filmi hakkındaki eleştirisi, bu tür tartışmaların sadece başlangıcı olarak sayılmıştır. Clapton'a göre bu tür örnekler, cinsiyet, ırk ve temsiliyet gibi meselelerin sosyal medyada yoğun tartışmalara yol açtığını göstermektedir ve yazar bu çerçevede popüler kültürün, daha geniş politik ve toplumsal çatışmaların bir yansıması haline geldiğini vurgulamaktadır.

Bölüm ayrıca popüler kültür ve dünya siyasetinin kesişim noktalarına odaklanmaktadır. Yazara göre, popüler kültürel eserler, yalnızca mevcut dünya siyasetini temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda bu siyaseti şekillendiren tartışmaların birer sahnesidir². Ancak, bu alandaki mevcut literatür, genellikle popüler kültürün dünya

2 Yazar burada bu eserlerin; pasif birer yansıma aracı olmasından ziyade aktif birer siyasi ve toplumsal dönüşüm platformu olarak işlev gördüğünü ifade etmektedir. Yazar popüler kültür eserlerinin dünya siyasetindeki güç dinamiklerini ve kimlik politikalarını yalnızca yansıtmakla sınırlı kalmadığını; bu eserlerin, bireyler ve topluluklar arasında ortaya çıkan tartışmalar, eleştiriler ve yorumlar aracılığıyla bu siyaseti yeniden şekillendirdiğini vurgulamaktadır. Popüler kültür eserleri, bireylerin toplumsal cinsiyet, ırk, temsil ve adalet gibi konulardaki algılarını ve duruşlarını etkileme

siyaseti üzerindeki etkisini incelemeye odaklanmıştır. Yazar, bu yaklaşımı genişleterek, izleyici politikalarının ve popüler kültür eserlerinin anlamlarının nasıl şekillendiğini ve tartışmalar yoluyla nasıl yeniden üretildiğini araştırmaktadır. Clapton bu bölümde ayrıca izleyicilerin önceden var olan politik eğilimlerinin, bir eseri anlamlandırma biçimlerini etkilediğini ve bu anlamlandırmanın, eserin politik ve kültürel etkilerini belirlediğini de savunmaktadır.

“*Audiences and Everyday Politics*” başlığıyla kaleme alınan ikinci bölüme geldiğimizde yazarın popüler kültürün etkisini anlamak için izleyicilerin kilit bir rol oynadığını, çünkü kültür ve politika arasındaki kesişimin temsil biçimlerinden ziyade izleyiciler arasında oluşan anlamlarla şekillendiğini söylediği görülmektedir. Clapton’a göre izleyiciler, popüler kültür eserlerini pasif bir şekilde tüketmek yerine, bu eserlerle ilgili aktif bir anlam oluşturma sürecine katılırlar. Özellikle dijital teknolojiler ve sosyal medya; izleyiciler arasında bu anlam yaratma sürecini daha da etkileşimli hale getirerek, popüler kültürün hem şekillendirdiği hem de şekillendiği bir ortam yaratmaktadır. Bu durum, popüler kültürü sadece siyasi temsilin bir aracı değil, aynı zamanda izleyici tartışmalarıyla sürekli yeniden tanımlanan bir politik obje haline getirmektedir.

Yazar, bu dinamik süreci analiz etmek için “popüler kültürün politik obje olarak ele alınması³” metodolojisini önermektedir. Bu yaklaşımın, popüler kültür eserlerinin sadece politika hakkındaki görüşleri temsil etmekle kalmadığını, aynı zamanda bu eserlerin kendilerinin, izleyici tartışmaları ve eleştirileri aracılığıyla politik anlamlar kazandığını savunur. Yazar, bu metodolojinin hem izleyicilerin gündelik yaşam politikalarını hem de eserlerin meşruiyet, temsiliyet ve sanatsal bütünlük gibi özelliklerini anlamamıza olanak tanıdığını belirtmektedir. Bu bağlamda, popüler kültür, sadece eğlence unsuru değil, aynı zamanda gündelik politikaların ve kimlik mücadelesinin bir parçası olarak ele alınmalıdır.⁴

Üçüncü bölüm “*Digital Technologies, Social Justice Activism, and Identity Politics*”, başlığıyla kaleme alınmıştır. Bölüm dijital teknolojiler, sosyal adalet aktivizmi ve kimlik politikalarının kesişim noktalarını ele alarak bu dinamiklerin çağdaş Batı toplumlarını nasıl şekillendirdiğini incelemektedir. Yazara göre son on yılda, kimlik siyaseti ve kültür savaşları⁵, toplumları sıklıkla kutuplaştıran temel meseleler olarak öne çıkmıştır. Clapton

gücüne sahiptir. Örneğin kitaptan örnek vermek gerekirse tamamen kadınlardan oluşan *Ghostbusters* filminin aldığı tepkiler, yalnızca filmin bir temsil meselesini gündeme taşımasıyla değil, aynı zamanda bu temsil biçiminin toplumdaki cinsiyet eşitliği ve feminizm gibi konular üzerindeki tartışmaları nasıl etkilediğiyle ilişkilidir. Benzer şekilde, *Star Wars: The Last Jedi* filmi, kadın karakterlerin güçlü kişilikli rolleri üstlenmesi gibi unsurlarıyla, cinsiyet ve otorite ilişkilerini sorgulayan geniş çaplı bir tartışmaya yol açmıştır.

3 Terim kitapta “pop culture as political object” ifadesiyle geçmektedir. Bu nedenle Türkçeye çevrildiğinde “popüler kültürün politik obje olarak ele alınması” terimi ortaya çıkmaktadır.

4 Yazarın savunduğu gibi, popüler kültür eserlerinin politik anlamlarının yalnızca metin içinde yer alan içerikten değil, aynı zamanda izleyicilerin bu eserlerle olan etkileşiminden kaynaklandığını gösterir. İzleyiciler, gündelik yaşamlarında eserlerin temsil ettiklerini tartışır, eleştirir veya destekler, bu da eserlerin meşruiyet, temsiliyet ve sanatsal bütünlük gibi unsurlarının dinamik bir şekilde değişmesine neden olur. Bu nedenle, popüler kültür, sadece eğlence için tüketilen içerikler değil, kimlik ve politika tartışmalarının yapıldığı bir alan olarak ele alınmalıdır.

5 Türkçeye kimlik siyaseti ve kültür savaşları olarak çevirdiğim bu kavramlar kitabın ilerleyen bölümlerinde “Kimlik politikaları” ve “Kültür Savaşları” kavramları kullanımıyla yazarın çağdaş toplumlarda sosyal, kültürel ve politik

sosyal medya gibi dijital platformların bu kavgaları artıran savunmacı, tartışmacı arenalar haline geldiğinin altını çizmektedir. Yazara göre ekonomik değişimler, demografik dönüşümler ve kültürel mücadeleler tarafından yönlendirilen kimlik politikaları, hem ilerici hem de yeni toplumsal hareketleri etkilemiştir. Clapton bu nedenle bu tartışmaların sıklıkla popüler kültürle kesiştiğini ve sanat eserlerinin siyasi tartışma objesi haline geldiğini söylemektedir.

Dördüncü bölüme geldiğimizde yazar video oyun endüstrisinde kimlik politikaları ve kültür savaşlarının yarattığı tartışmaları ele almaktadır. Bölüme göre özellikle #Gamergate hareketi, oyunlarda kadın geliştiricilere ve feminist eleştirilere karşı şiddetli tepkilerle, toksik erkeklik ve cinsiyetçiliğin oyuncu kültürüne nasıl yerleştiğini göstermektedir. Horizon Zero Dawn⁶ (HZD) ve Horizon Forbidden West (HFW) gibi oyunlar, kadın karakterlerin ve çeşitliliğin temsili nedeniyle “feminist” veya “woke” olmakla eleştirilmiş; bu, kimlik politikalarının oyun kalitesine zarar verdiği algısını tetiklemiştir. Öte yandan bölümde oyunlarda kadın karakterlerle oynamanın oyuncu kimliğiyle çeliştiği ya da ırksal ve kültürel temsillerin aşırı “politize” olduğu görüşleri de sıkça dile getirilmiştir. Bu tartışmalar, oyuncuların oyunları yalnızca eğlence olarak değil, aynı zamanda politik çatışmaların sahnesi olarak da gördüğünü ortaya koymaktadır.

Beşinci bölüm *Who You Gonna Call? Not Women* başlığı ile kaleme alınmış ve 2016 yapımı *Ghostbusters* filminin yeniden çekiminin, tamamen kadınlardan oluşan oyuncu kadrosu nedeniyle maruz kaldığı tepkiye odaklanmıştır. Film, sevilen bir seriyi “woke”⁷ bir gündemle bozduğu şeklinde eleştirilerek, feminizm, siyaset ve kimlik üzerine tartışmaların odak noktası haline gelmiştir. Bu eleştiriler, özellikle filmle bağlantılı kadınlara ve azınlıklara yönelik çevrimiçi tacizlerin artmasına neden olmuş ve kültürel savaşlar bağlamında feminist temsilin nasıl bir çatışma alanı oluşturduğunu göstermiştir.

Altıncı bölümde beşinci bölüme benzer olarak, “Star Wars: The Last Jedi (TLJ)” filmi üzerinden feminist temalar ve toplumsal cinsiyet rolleri ele alınmaktadır. Bölüm, TLJ’nin özellikle Rey karakteri ve onun hikâyesi çerçevesinde, “woke” politikalarının popüler kültürde nasıl algılandığını, feminist karakterlerin “Mary Sue” olarak tanımlanarak

ayrışmaları ve bu ayrışmaların temellerini analiz etmek için kullandığı iki anahtar kavram olarak geçiyor. Yazar ilerleyen sayfalarda bu ifadelerle, kimlik temelli toplumsal meselelerin (ırk, cinsiyet, etnik köken, cinsel yönelim vb.) siyasette, kültürde ve gündelik hayatta nasıl çatışma alanları yarattığını ve bunların nasıl derin toplumsal kutuplaşmalara yol açtığını vurguluyor.

6 *Horizon Zero Dawn* (HZD) ve *Horizon Forbidden West* (HFW) hakkında bilgi vermek gerekirse bu oyunlar yalnızca oyun dünyasının birer ürünü olmaktan öte, kimlik siyaseti, toplumsal cinsiyet eşitliği, çeşitlilik ve temsil gibi konuları oyun kültürü ve toplum genelinde tartışmaya açan eserlerdir. Oyunlar, güçlü bir kadın ana karakter olan Aloy’un başrolde olduğu, matriarkal bir toplumda geçtiği ve kadınların liderlik pozisyonlarında güçlü bir şekilde temsil edildiği bir dünya sunar. Bu unsurlar, bazı oyuncular tarafından feminizm ve “woke” (politik doğruculuk) gündemi olarak algılanmış ve tartışma konusu edilmiştir. Özellikle Aloy’un karakterizasyonu ve hikâyenin genel teması, kadınların güçlendirilmesi ve eril egemen oyun anlatılarına alternatif oluşturma çabası olarak değerlendirilmiştir.

7 Woke, sosyal adalet ve eşitlik konularında farkındalığı ifade eden bir terimdir. Başlangıçta Afro-Amerikan topluluklarında, özellikle ırk ayrımcılığına karşı bir bilinç durumu olarak kullanılmıştır. Ancak, zamanla cinsiyet eşitliği, LGBTQ+ hakları ve diğer toplumsal sorunlara atıfta bulunan daha geniş bir anlam kazanmıştır. Günümüzde bu terim, sosyal adalet hareketlerine duyarlılığı ifade ederken, eleştirel bağlamlarda aşırı politik doğruculuk veya ideolojik kutuplaşma anlamında da kullanılmaktadır (Williams, 2017).

eleştirildiğini ve erkek karakterlerin zayıf gösterildiği iddialarını tartışmaktadır. Bölüm içerisinde filmin geleneksel “Star Wars” hayran kitlesinden aldığı tepki incelenmekte ve eleştirilerin çoğunun toplumsal cinsiyet normlarına dayalı olduğu vurgulamaktadır. Ayrıca, kadın karakterlerin gücü ve liderliği ön plana çıkarılırken, erkek karakterlerin zayıflıklarının gösterilmesiyle ilgili tartışmalar derinleşmektedir. Bölümde, TLJ'nin feminist bir ajanda taşıdığına dair yorumların yanı sıra, filmin sinematik kalitesine ve anlatısal yapısına yönelik eleştiriler de incelenmektedir. Film, daha geniş bir bağlamda, popüler kültürdeki toplumsal cinsiyet politikaları ve feminist temalar üzerine bir tartışma zemini sunmaktadır.

Yedinci ve son bölüme geldiğimizde ise yazara göre *The Rings of Power* (TROP) dizisine yönelik izleyici tepkileri, ırk, beyazlık ve *White Fragility*⁸ gibi konular üzerinden şekillenmiştir ve bu tepkiler dizinin yalnızca temsil pratiklerini değil, daha geniş toplumsal ve siyasi bağlamları da yansıtmaktadır. Yazar, popüler kültür ile siyasetin birbirini şekillendiren unsurlar olduğuna dikkat çekmekte ve bu nedenle izleyici tepkilerini anlamanın, popüler kültürün siyasi etkilerini incelemek açısından kritik bir kavşak olduğunu vurgulamaktadır. Yazar, TROP'a yönelik eleştirilerin Batı toplumlarında beyaz üstünlüğü ve sömürgecilik mirasıyla bağlantılı olduğunu belirtmektedir. Clapton'a göre bazı izleyiciler, beyaz hâkimiyetinin tehdit altında olduğu algısını dile getirirken bunu “büyük değişim”⁹ gibi aşırı yorumlarla ifade etmektedirler. Ancak yazar, bu algının, Batı toplumlarında beyaz üstünlüğünü yeniden üreten yapısal sistemlerin hâlâ mevcut olduğunu görmezden geldiğini vurgulamaktadır. Ayrıca, izleyicilerin popüler kültür eserlerine yönelik tepkilerinin, bu eserlerin politik anlamını kabul ettiklerini ve bu nedenle kültürün yalnızca eğlence değil, aynı zamanda siyasi bir araç olduğunu düşündüklerini ortaya koyduğunu ifade etmektedir.

Sonuç olarak, *Popular Culture, Social Media, and the Politics of Identity*, kimlik politikaları ve popüler kültürün kesişim noktalarını ele alan önemli bir çalışma olarak dikkat çekmektedir. Clapton'ın analizleri, günümüz dünyasında sosyal medyanın ve kültürel üretimlerin nasıl bir politik bağlamda şekillendiğini anlamak isteyen okuyucular için değerli bir mihmandarlık sunmaktadır. Baştan sona incelenen bu çalışma popüler kültürün sadece eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda kimliklerin, ideolojilerin ve toplumsal dinamiklerin bir parçası olduğunu gözler önüne sermektedir. Kültürel çalışmalar ve kimlik politikalarıyla ilgilenenler için mutlaka okunması gereken bir eserdir. Ayrıca kitap popüler kültür ve sosyal medyanın kimlik oluşumundaki rolü hakkında okuyuculara yeni perspektifler de kazandırmaktadır. Özellikle günümüzde dijital platformlarda süregelen tartışmalar düşünüldüğünde, bu tür çalışmaların önemi her geçen gün daha fazla ortaya çıkmaktadır.

8 (*White Fragility*), özellikle Batı toplumlarında, beyaz bireylerin ırkçılık ve beyaz üstünlüğü gibi konularda eleştiriyle karşılaştıklarında verdikleri savunmacı, duygusal veya agresif tepkileri tanımlayan bir kavramdır. Bu kavram, ilk kez akademisyen Robin DiAngelo tarafından popülerleştirilmiştir ve beyaz insanların, sistematik ırkçılık konusunda ayrıcalıklı bir konumda olduklarının sorgulanmasına nasıl tepki verdiklerini ifade etmektedir (DiAngelo, 2022).

9 Kitapta aynı zaman da bu ifadenin yanında soykırım ifadesi de geçmektedir.

Çıkar Çatışması/Conflict of Interest

Yazar çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir. /The author declares that there is no conflict of interest.

Yazarların Katkıları/Author Contributions

Makale tek yazarlıdır. /The article has a single author.

This work is licensed under **Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License** (CC BY-NC 4.0). 

KAYNAKÇA

Clapton, W. (2024). *Popular Culture, Social Media, and the Politics of Identity*. Taylor & Francis.

DiAngelo, R. (2022). *White Fragility: Why Understanding Racism Can Be So Hard for White People (Adapted for Young Adults)*. Beacon Press.

Williams, D. M. (2017). *Black flags and social movements: A sociological analysis of movement anarchism*. In *Black flags and social movements*. Manchester University Press.