



Field : Communication

Type : Research Article

Received: 03.12.2019 - *Accepted*: 14.12.2019

Kitlelerin Yeni Göç Mekânları Olarak Sosyal Medya ve Sanal Göç İlişkisi *

Semra AĞAÇ SUCU*- Uğur GÜNDÜZ **

*Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik/Bilişim Doktora öğrencisi,
İstanbul/TÜRKİYE

**Prof.Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE

Email: semraagacsucu@gmail.com, ugunduz@gmail.com

Öz

Toplumsal değişimin en önemli sebeplerinden biri olan “göç”, teknolojinin mekân anlayışını tümüyle değiştirdiği dijital çağda yeniden tanımlanması gereken bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün artık göçmenlik, sadece fiziki göçün beraberinde getirdiği bir kavram olarak değil, “dijital göçmenlik” ve “dijital yerlilik” olarak adlandırılan sosyal medya kullanıcıları arasındaki “mekânsal” bir ayrışmaya da işaret etmektedir. Göç artık geçmişte olduğu gibi sadece fiziki mekânla sınırlı olmayıp, nesnel dünya ile sanal dünya arasındaki sınırların aşılmasını da içeren bir anlam kazanmıştır. Geçmişte ulus devlet tarafından çizilen fiziki sınırlar, bugün yerini internet ve bilgisayar teknolojilerinin sınırlarını çizdiği sanal mekânlara bırakmıştır. Bu çerçevede bu çalışmanın temel amacı; “dijital göçmenlik” ve “dijital yerlilik” kavramlarından yola çıkarak, göç olgusunun ve göçmen kimliğinin dijital çağda aldığı biçim olarak saptanmıştır. Sosyal medyanın kullanım özelliklerine göre sınıflandırılmış mevcut “dijital göçmenlik” tanımının ötesine geçilerek, “sanal göç” ve bunun sonucu oluşan “sanal kimlik” biçimleri, türleri ve özelliklerini içeren kuramsal bir yaklaşım oluşturulması hedeflenmektedir. Dijital çağda toplumsal sorunlara yönelik üretilecek çözüm önerileriyle gelecekte yapılacak çalışmalara katkı sağlanması amaçlanmaktadır. Bu çalışmada öncelikle iletişim teknolojileri ve küreselleşme bağlamında ağ toplumundaki göçebe kültür örüntüleri ele alınarak dijitalleşme ve göç arasındaki ilişki araştırılacaktır.

Anahtar kelimeler: Sanal Göç, Dijital Göçmenler, Sanal Kimlik, Sosyal Medya, Toplumsal Değişim

* Bu makale İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Sosyolojisi Ana Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans programında Prof. Dr. Uğur Gündüz danışmanlığında başarıyla tamamlanan “Kitlelerin Yeni Göç Mekânları Olarak Sosyal Medya ve Sanal Göç İlişkisi” başlıklı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.



An Analysis of the Social Media as the New Haven for the Masses and Virtual Migration Relationship

Abstract

"Migration," which is one of the most important reasons for the social change, emerges as a phenomenon, requiring to be redefined in the Digital Age, in which the technology completely reshapes the perception of space. Today, migration indicates a spatial distinction among social media users, who are defined as "digital immigrants" and "digital natives" - a concept brought forward by physical migration as well. Migration is not only limited to physical space as was the case in the past but has also acquired the meaning of surpassing the boundaries between the objective world and the digital world. The physical boundaries, drawn by the nation-states in the past, have now left their position to the virtual spaces, the boundaries of which are established by the internet and computer technologies. In this context, the main purpose of this study is the shape of the concept of migration and the identity of immigrants in the Digital Age, based on "digital immigrants" and "digital natives". The study aims to create a theoretical approach, which covers "virtual migration", and the resulting forms, types and features of "virtual identity," by cutting across the existing definition of digital immigrants, classified according to the characteristics of the uses of social media. It aims to contribute to future studies to be conducted with solutions to address the social problems in the Digital Age. This study will explore the relationship between digitalization and migration by discussing firstly the nomadic culture patterns in the network society in the context of communication technologies and globalization.

Keywords: Virtual Migration, Digital Immigrants, Virtual Identity, Social Media, Social Change



1. Giriş

İnsanlık tarihi boyunca yaşanan toplumsal değişimlere etki eden iki temel unsur “Göç” ve “Teknoloji”dir. Toplumsal yapı, tarihin her döneminde teknolojiye göre şekillenmiş, sözlü kültürden dijital kültüre varıncaya kadar iletişim tekniklerindeki değişimler kültürü de biçimlendirmiştir. İnsanlar arasındaki ortak anlam ve değer sistemlerinin yansıdığı bir yapı olarak toplum, yine bu anlam ve değerlerin aktarım sistemi olan iletişim ile ayrılmaz bir bütündür. Toplumsal değişim de esas itibarıyla, iletişim biçimlerimizdeki farklılaşmanın düşünce ve anlamlandırma sistemimizi değiştirmesi ve buna bağlı olarak da yaşam tarzımızın ve kültürün değişmesiyle ilgilidir. Göç de, aynı şekilde toplulukların iletişim ve etkileşim içine girmesi sonucunda teknolojinin kullanımının yaygınlaşmasını ve kültürel alışverişi sağlayarak toplumsal değişimin ve gelişimin en temel unsurlarından biridir.

Göç ve teknoloji arasındaki bu karşılıklı ilişki ve neden oldukları değişimler, tarihin her döneminde büyük dönüşümleri ve kültürel devrimleri beraberinde getirmiştir. Göç ve teknolojinin birlikte toplumu nasıl değiştirdiğine ilişkin en belirgin örnek sanayi devriminde görülür. Burada, bir taraftan kente göçen nüfusun ihtiyaçlarını karşılama gerekliliğinin teknolojik gelişmeleri desteklediği, diğer taraftan da bu teknolojik gelişmelerin göçü daha fazla tetiklediği iki yönlü bir süreç söz konusudur. Castells (2013), yeni iletişim teknolojilerinin toplumdaki ilişki ve etkileşim biçiminin değişmesine etki ederek toplumsal yapıyı dönüştürdükleri için sanayi devrimi ile aynı etkiye sahip olduğunu söyler. Bu görüşten hareketle, dijital toplumun oluşmasına teknoloji ile birlikte etki eden ikinci unsur olarak göç olgusunun araştırılması gerekmektedir.

Küreselleşme konusunda pek çok düşünürün ortak noktası, bulunduğumuz çağdaki hareketliliği temel alarak modern toplumun göçebeleştiği tezini savunmalarıdır. Bu bağlamda sürekli yolculuk halindeki risk toplumu ve ağ toplumunun evsizliği, yeni bir göç ve göçebelik formunun ilk ipuçlarını ortaya koymaktadır. İnsanların toplumsal hareketliliği, her dönemde etkileşimin sınırlarını genişletmiştir. Bugün de dünya ölçeğinde mal, hizmet, bilgi ve insan akışına imkân veren küreselleşmenin kaynağında yine dolaşım ve mobilizasyon vardır. Günümüzde yaşanan mobilizasyonun bir boyutunu da, iletişim, etkileşim ve paylaşımlarını kısacası gündelik hayata dair tüm süreçleri ağ üzerinden yürüten bireylerin gerçek dünyadan sanal dünyaya doğru yönelimi oluşturmaktadır.

Bu yönelimin yeni bir göç türü olabileceğine dair ilk işareti, Marc Prensky'nin (Prensky, 2014) dijital teknolojilerin içine doğan insanlar ile internet ve bilgisayar teknolojilerini sonradan öğrenenler arasında yaptığı “Dijital Yerliler-Dijital Göçmenler” ayrımı vermektedir. Dijital ortamlara uyum ve öğrenme sürecinde yaşanan bazı problemlerden yola çıkılarak bu kişilerin özellikleri göçmenlere benzetilmiştir. Dolayısıyla bu ayrım, hem teknolojinin hem de göçün toplumsal değişime bir arada nasıl etki ettiğini anlamak bakımından önemli bir analiz kaynağıdır. Bireylerin nesnel dünyadan sanal dünyaya yönelmesinin göç olgusu ile açıklanıyor olması, dijital çağda göçün artık fiziki coğrafyalar arasındaki bir yer değiştirme hareketi olarak sınırlandırılmayacağını



göstermektedir. Fiziksel bir yer deęiřtirme söz konusu olmasa bile, toplumsal ve zihinsel olarak insanlar bulunduęu mekânı deęiřtirebilmektedir. Göç olgusunu yerleřik biçimlerinden farklı olarak, yařadığımız çağın özelliklerine göre yeniden ele aldığımızda, bugün yařanan bazı süreçlerle benzerlikler tařıdığını görmek mümkündür. Gerek aę toplumunun göçebe kimlik örüntüleri, gerekse dijital göçmenler ve yerliler ayrımı, gerçek dünyadan sanal dünyaya olan hareketliliğin yeni bir göç türü olabileceęi varsayımını güçlendirmektedir.

Ancak sanal göçün varlığı, sadece göç literatüründen kavramların kullanılmasına veya sadece nesiller arasındaki öğrenme farklılıklarına indirgenerek açıklanabilecek bir durum deęildir. Dijital iletişim teknolojileri, daha çok paylaşım, etkileřim ve geri beslemeye imkân veren özellikleriyle giderek daha fazla insanı aęa bağlamaktadır. Bununla birlikte, insanoęlunun bugüne kadarki evren tasavvurundan bambařka “hipergerçek bir evrende eyleyen insan” tasavvuruna dönüş söz konusudur. İnsan, artık gerçeğin temsilini gerçekleřtirme arzusundan vazgeçip gerçekliğin dıřında eylemde bulunabilen bir aktöre dönüşmüřtür. İnsanın dijital teknolojiler aracılıęı ile sanal eylemlilik kabiliyeti kazanması, insanın eylemlilięi üzerinden tanımlanan tüm sosyal olguların yeniden deęerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır.

Bir eylem biçimi olarak göç olgusunu içinde bulunduğumuz çaęa göre yeniden tanımlayabilmek için öncelikli olarak, insanoęlunun sanal eylemde bulunabildięi hipergerçekliğin ve bu evren tasavvurunu nasıl oluřturduęu sorusunun cevaplanması gerekmektedir. Bunun için de, göçebelik ve dijitalleřme arasındaki bağlantının tespit edilmesi şarttır. “Göçebeleřme” ve “Dijitalleřme” birbirinden baęımsız iki kavram gibi görünse de, esasında her ikisi de bir “yer deęiřtirme”dir. Deleuze’e göre, “Göçebelerin numarasal bir örgütlenme biçimi vardır. Sayı, göçebelerin örgütlenme biçimidir. Sayı ne hesaplama, ne de ölçme aracıdır, o bir “yer deęiřtirme” aracıdır”(Deleuze ve Guattari, 1990:19). Göç; en yalın haliyle bir “yer deęiřtirme” durumudur ve dijitalleřme de aslında bilgilerin sayısal veri haline dönüřtürülerek yerlerinin deęiřtirilmesidir. Sayısallařma ve kültürün giderek göçebeleřmesi arasındaki iliřki, medyanın yeniden yapılandırılması ile saęlanmıřtır. Bu çerçevede, iletişimde “eylem”e odaklanan Matematiksel İletişim Modeli ve yine bu modele dayanarak geliřtirilen Harita İletişim Modeli’nin yeniden mekânsallařma sürecinde oynadıkları rol ile bu bağlantının kurucuları olduęu düşünölmektedir.

Göç; insanların toplumsal ve/veya zihinsel olarak yer deęiřtirmesi suretiyle farklı kimliklerle teması, yenedünyaya aidiyeti, uyumu ve entegrasyonu, yeniliklerin benimsenmesi ve yayılması, kültürlerarası etkileřim gibi birçok süreci içerir. Bu süreçlerin “sanal göç” bağlamında deęerlendirilebilmesi için göçün temel unsurları olan “hareketlilik”, mekân” ve “sınır” olgularının dijital çağdaki biçimleri incelenmelidir. Bugün artık, sanal hareketlilik teknolojileri ile uzaktan eylemde bulunabilme yetisine sahip mobil toplumun bireyleri olarak, çevrimiçi ve çevrimdışı arasında sürekli geçiř halindeyiz. Bedensiz olarak yerleřtiğimiz görüntü mekanları, paylaşım içinde bulunduğumuz sosyal medya, sanal gerçeklik ve bir simölasyon evreninin giderek “net”leřen tasavvuru bambařka bir mekanın içinde bulunduğumuzun ipuçlarıdır.



Üzerinde yaşadığımız fiziki ve somut coğrafyanın dışında bugün aynı zamanda soyut bir coğrafyanın da içinde “yer” alıyoruz. Diğer taraftan küreselleşme ile birlikte kaybolduğu söylenen sınırlar, aslında sadece buharlaşmakta ve yoğunlaşıp akışkan halde, “başka bir yerde”, başka bir formda tekrar ortaya çıkmaktadır. “Değişim” dediğimiz şey, esas itibarıyla mekândaki dönüşümden ibarettir. Yeni sınırların varlığını ortaya koyabilmek için, mekândaki dönüşümü ve aynı zamanda mekânın yeniden üretimine iletişim teknolojilerinin katkısının incelenmesi gerekmektedir. Bu çerçevede bu çalışmada gerçek dünyadan sanal dünyaya yapılan yolculuğun sosyolojik anlamda göçün tüm şartlarını taşıyıp taşımadığını ortaya koymak için, göçün temel unsurları olan “hareketlilik”, “mekân” ve “sınır” olgularının dijital çağdaki biçimleri de irdelenmiştir.

2. Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışmada yöntem olarak kullanılacak olan Etnometodoloji'nin disiplinler kökeni sosyolojidir ve “*İnsanlar, sosyal olarak kabul edilebilir şekilde davranabilmek için günlük faaliyetlerine nasıl anlam vermektedirler?*” sorusu üzerine odaklanmaktadır (Patton,1990'dan akt; Dedeoğlu, 2002: 85). Genel bir tanımla “*Etnometodoloji*”, toplum üyeleri olarak insanlar tarafından gerçekleştirilen, toplumsal hayatı oluşturan düzenli toplumsal işlerde kullanılan tekniklerin sistematik olarak keşfedilmesidir (Bruce ve Yearley, 2006: 95). Bu çalışmada da, sosyolojinin temel araştırma meselelerinden toplumsal değişim ile gündelik hayatın içinde üretilen iletişimin birlikte ele alınacak olması nedeniyle bu yöntem tercih edilmiştir. Bu çerçevede, “*Pratik/İcra*”, “*Açıklanabilirlik*” ve “*Refleksivite*” olmak üzere Etnometodoloji'nin üç temel kavramından yola çıkılarak, “*betimleyici*”, “*tanımlayıcı*” ve “*karşılaştırmalı-örnekleyici*” analizlere yer verilmiştir.

Etnometodoloji'nin kurucusu kabul edilen Garfinkel (2015)'e göre, toplumsal aktör, yargı gücünden yoksun bir aptal değildir, normlar ve göstergeler sistemi aktörler tarafından paylaşılır ve sosyal sistemi düzenlerler. Gündelik hayatı üreten insanların belli anlamlı pratikleri sürekli tekrarlamaları “*Pratik/İcra*” kavramı ile ifade edilmektedir.

Bu çerçevede birinci bölümde gündelik hayat pratikleri içinde aktörler tarafından paylaşılan göçebe kültür ve kimlik örüntülerini ele alan “*betimleyici*” bir analiz yapılmıştır. Etnometodoloji'nin diğer bir kavramı “*açıklanabilirlik*”tir. Toplumsal dünyanın “*açıklanabilir*” olduğunu söylemek, onun betimlenebilir, anlaşılabilir, raporlaştırılabilir ve analiz edilebilir olduğunu söylemektir. Dünya bir kez oluşmuş ve sabit bir mevcudiyet değildir, aksine pratik icralarımız içinde inşa edilir. Bu dünyayı görünür kılmak, bunu yaparken eylemi anlaşılır kılmaktır (Coulon,2010:39). Bu çerçevede ikinci bölümde “*açıklanabilirlik*” temel alınarak, hareket, mekân ve sınır olgularının sabit ve değişmez olmadıkları ve medyanın yeniden yapılanması çerçevesinde pratik icralarla yeniden üretildiklerini içeren “*tanımlayıcı*” bir analiz yapılmaya çalışılmıştır.

Etnometodoloji'nin üzerinde durduğu diğer bir kavram olan “*Refleksivite*” ise toplumsal çerçeveyi hem betimleyen hem de inşa eden pratikleri ifade eder. Bir durumu betimlemek, onu inşa emektir. “*Refleksivite*”, bir eylemi betimleme ve üretme arasındaki,



eylemin kavranması ve bu kavramının ifade edilmesi arasındaki özdeşliğe işaret eder. Bu yüzden “*refleksivite*”, rutinin içinde kendiliğinden akıp giden gündelik hayat düzenine içkindir (Coulon,2010:36). Bu çalışmanın son bölümündeki “*karşılaştırmalı-örnekleyici analiz düzeyi*” ise “*refleksivite*” yaklaşımı üzerine kurulmuştur. Bu çerçevede göç kuramları ile sanal göç arasındaki özdeşliğe, dijitalleşme ve kentleşme süreçlerini üreten pratikler arasındaki benzerliğe ve sosyal meydanın inşasının kent modelinin bir yansıması olduğuna odaklanılmıştır.

Dijitalleşme ile ilgili araştırmalarda Stirling (2016)’e göre etnografik çalışmalar söz konusu olduğunda, temelde üç eğilim bulunmaktadır. Bunlardan ilki, dijital alanlar ile diğer alanların birbirinden farklı ve ayrı dünyalar olduğudur. İkinci görüşe göre; bu alanlar arasında fark yoktur ve birbirinin aynıdır. Üçüncü eğilim ise, dijital olan ve olmayan alanların birbiriyle bağlantı olduğudur (Güneş,2017:95). Bu çalışmanın dijitalleşme ile birlikte aynı zamanda göçü konu etmesi nedeniyle, bu alanların birbiriyle bağlantılı olduğuna ilişkin üçüncü eğilim benimsenmiştir. Dijital dünya ile gerçek dünya, mekân bağlamında birbirinden farklı ancak işlev itibarıyla birbirinin aynı olup, bu iki alan aynı zamanda birbirleriyle geçişken ve bağlantılıdır. Bourdieu’nun “*refleksif sosyoloji*” perspektifinden hareket ederek, yaptığımız işin gerçekliğine varıp, nesne ile obje arasındaki sahte ayrımı bir tarafa bırakarak, çoğu zaman gözden kaçırılan “*sosyolojik habitus*”a eğilmek gerekmektedir (Kara, 2017: 10).

Bununla birlikte, internet, bilgisayar, bilişim ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeleri ve bunların hayatımıza olan etkilerini belirtmek üzere kullandığımız kavramların çeşitliliği, bu alanda net bir tercih yapmayı güçleştirmektedir. Yaşanan büyük dönüşümü adlandırmak için *Enformasyon Devrimi, İnternet Devrimi, Bilişim Devrimi* gibi adlandırmalar kullanılırken, yaşanan değişimi içeren süreçler için *Enformasyon Çağı, Dijital Çağ, Elektronik Çağ* kavramları kullanılmaktadır. Bu gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan yeni iletişim biçimleri için kullanılan *Dijital Medya, Yeni Medya, Sanal Medya* gibi kavramlar ön plana çıkarken, değişimin toplum üzerindeki etkilerini belirtmek üzere de *Bilgi Toplumu, Bilişim Toplumu* gibi tanımlamalar yapılmaktadır. Bu kavramlar içinde yaygınlık, kapsayıcılık ve refleksif özellikleri bakımından “dijital” ve “sanal” olmak üzere iki kavram ön plana çıkmaktadır. Bu çalışmada, teknoloji ile bağlantılı yapısal süreçleri tanımlamak için “dijital”, yer ve mekânla ilişkili olguları ve durumları ifade etmek için “sanal” kavramının kullanılması tercih edilmiştir.

Çalışmada, toplumsal değişimin iki unsuru olan “dijitalleşme” ve “göç” ün analizinde, hem iletişim disiplini hem de sosyolojiyi birleştiren bir yöntem olarak “*etnometodolojik*” bir yaklaşım benimsenmiştir. *Etnometodoloji*, bireylerin günlük eylemlerini anlamak ve gerçekleştirmek için kullandıkları metotların yani iletişim kurarken, kararlar alırken ve akıl yürütürken başvurdukları metotların araştırılmasıdır. Toplumsal değişim temelde, gündelik hayatın pratiklerindeki farklılaşmayla gerçekleşmektedir. İletişim de aynı şekilde, gündelik hayat pratikleriyle oluşan bir etkileşim sistemidir. Bu nedenle bu çalışmada, etnometodolojik yaklaşımın önerdiği “*pratik sosyolojik muhakeme*” yapılacaktır.



3. Göçebe Toplum: Mekândan Özgürleşme

İletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte yaşanan dijital devrimi tanımlamak için farklı unsurları ön plana alarak çok çeşitli kavramların kullanıldığı görülmektedir. Bu kavramları iki grupta toplamak mümkündür. Bunlardan ilki, “Bilgi Toplumu”, “Enformasyon Toplumu”, “Akışkan-Gözetim Toplum” gibi teknolojiyi, iletişim ve etkileşim biçimlerini merkeze alarak yapılan kavramsallaştırmalardır.

İkincisi ise “Risk Toplumu”, “Ağ Toplumu” ve “Mobil Toplum” gibi, toplumsal değişim açısından iletişim ve etkileşimin sonuçlarına odaklanan tanımlamalardır. Bunlar, etkileşimin sonuçlarına odaklanmanın yanı sıra mekânı ve hareketliliği de ön plana almaktadır. Dolayısıyla bunlar, “teknoloji ile iletişim” ve “küreselleşme ile göç” bağlamında toplumsal değişimi bir arada ele almayı sağlayacak kavramsallaştırmalardır.

Küreselleşmenin temelinde dolaşım ve hareketlilik vardır ve “risk”, “ağ” ve “mobil” kavramları, yer değiştirmeye işaret etmesi bakımından önemlidir. Göçebelik, mekândan özgürleşme ve dolayısıyla belirli bir mekâna mihlanıp kalmamadır. Yabancı eskiden düşünülen anlamıyla bugün gelip yarın giden gezgin değil, bugün gelip yarın kalan kişidir. Tabiri caizse, o potansiyel gezgindir, göçebedir. Bir yere kımıldamasa da gelme ve gitme özgürlüğü oradan kalkmış değildir. O belirli bir mekâna bağlı bir grupta veya sınırları mekânın da sınırları olan bir gurupta durur (Nisbet, 2013: 420). Chambers (2014:48)’in de dediği gibi, farklı dünyalar arasında yitirilmiş bir geçmiş ile bütünleşilememiş bir şimdiki zaman arasında kalmışlık duygusu, göçerin köksüzlük duygusu, belki de postmodern duruma en uygun metafordur.

Sürekli yolculuk halindeki “risk toplumu”, yerleşiklik duygusunun problemlili hale geldiği “Ağ Toplumu” ve yeni bir yer edinme ihtiyacındaki sürekli hareket halindeki “Mobil Toplum” içinde bulunduğumuz dijital çağda toplumun göçebe bir karaktere sahip olduğunu göstermektedir.

4. Dijital Göçebe Kültür

Günümüzde dijital teknolojilerle sarılmış yepyeni bir toplum tipi ile karşı karşıyayız ve elektronik ağlarla sınırlarını aşan ve dijital kablolarla birbirine bağlanmış bir dünyanın içindeyiz (Friedman,2006:153). İnternetin teknoloji tabanlı sunduğu değişimin, alışılmış usullerimizi değiştirerek adeta yeni bir toplum yarattığını söyleyen Dijk, dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan bu yeni toplum tipini “Dijital Toplum” olarak adlandırır (Dijk, 2006:33-34).

Dijital topluma geçişin en göze çarpan yönü, bilgisayar, cep telefonu ve internet gibi bilgi ve iletişim teknolojilerinin artan rolüyle bağlantılı olması ve aynı zamanda toplumun sosyal, ekonomik ve kültürel tüm yapılarında meydana gelen köklü değişimleri içermesidir (Székely ve Nagy,2011:2186’den akt. Ünal, 2018: 311). Dijital toplum, sosyal ağlardaki sanal toplulukları da içine alacak şekilde, dijital ortamlarda üretilen eylem ve kültür kalıplarının gündelik hayatın değer ve anlam sistemine aktarılması ile oluşur. Anlam ve değer sistemindeki değişme, aynı zamanda dijital toplumda yeni bir kültürün varlığına da işaret eder.



“Kültür”, öğrenilmiş davranışlar ile belirli bir toplumun üyelerince birbirine aktarılan ve paylaşılan davranışların sonucunda oluşur (Ertürk, 2017). Başka bir deyişle bir toplumun kültürü demek, o toplumun iletişimi demektir (Sözen, 2004:9). Günümüzde toplumsal iletişim, dijital dünyanın içinde internet ve sosyal medya ortamlarında kurulan etkileşimlere göre şekillenmektedir. Dolayısıyla bu ortamlar içinde paylaşılan davranışlara göre şekillenen dijital çağa özgü farklı bir kültür söz konusudur.

Mekânsal koordinatlarla algılanan klasik “kültür” kavramı, kültürel sınırların ortadan kalktığı postmodern dönemde artık işlevini kaybetmiştir. Gupta ve Ferguson (1992)’a göre “kültür”, durağan değil tarihsel süreç içinde belirlenen, sürekli değişen ve sınırları akışkan bir yapıdadır (Güzel,2016: 85). Bir zamanlar kültürler zaman ve mekân içinde sınırlarla birbirinden ayrılmaktayken şimdi sabit, bütüncül ve sınırlarla çevrili kültür kavramı, yerini kültür kümelerinin akışkanlığı ve nüfuz edilebilirliği kavramına bırakmıştır (Wolf 1982’den akt. Morley ve Robins, 2011:125). Kültürün akışkanlığı, erişim kapasitesini sağlayan teknik ile aynı hızdadır. Mc Luhan (2007:64) da, yeni teknolojinin içselleştirilmesi ile aynı hızda yeni bir kültür aktarımı ortaya çıktığını söyler. Eskiden bir radyo veya televizyon bu akışkanlığın boyutunu ve hızını nasıl belirliyorsa bugün de mobil telefonlar, kültürün yayılma kapasitesi ve hızını belirleyen cihazlardır.

Her dönemin tekniği o dönemin kültürünü belirlemede etkilidir ve Malinowski’nin de belirttiği gibi “kültür, bir cihazdır”. Malinowski’ye göre “kültür”, maddi ihtiyaçları temin maksadıyla vücuda getirilmiş tekniğin, bilginin yanında insan münasebetlerini tanzime yarayan nizamlar, kaideler, fikirler ve telakkilerden mürekkep bir bütün halinde işler. Toplum, kültür adı verilen bu cihaz sayesinde kendine bir muhit yaratır ve insanlar bu tali muhit içinde hayatlarını idame ettirir (akt. Turhan, 1972:45). Bu muhit, günümüzde “çevrimiçi” ortamlardır. Her kültürün dünyayı kendi iç alanına ve dışsal alanlarına bölerek var olması gibi (Lotman, 1990: 131), “dijital kültür” de aynı şekilde dünyayı “çevrimiçi” ve “çevrimdışı” olmak üzere ikiye bölerek, diğerini öteki yaparak kendi varoluşunu tesis etmektedir. Bauman (1998:159)’ın dediği gibi “kültür”, insani bir eylem alanıdır ve insan etkinliğinin, insan eyleminin sonucundan başka bir şey değildir.

“Dijital kültür” de, çevrimiçi ortamlarda ürettiğimiz eylemlerin sonucunda oluşan ve gündelik hayatımızı, yaşam tarzımızı, alışkanlıklarımızı belirleyen anlam sistemidir. Bilgisayar ve internet ile sınırlı olmayıp, bundan çok daha fazlasıdır. “Dijital kültür”, hem geleneksel kültürün bir parçasıdır, hem de ister dijital ister dijitalleştirilmiş olsun, dijital bir platformda var olan tüm kültürel nesnelere ve bunların aktardığı anlamların bir toplamıdır (Rab,2007:20). Dolayısıyla “dijital kültür”, literatürde zaman zaman karşılaştığımız “sanal kültür” ile aynı şey değildir, onu da içine alan daha kapsayıcı bir kavramdır. Dijital kültür, çevrimiçi muhitte üretilen sanal kültür ürünleri ile birlikte geleneksel kültürün dijitalleştirilmiş ürünlerini de içermektedir.

Mobil cihazlar, mekân bilincimizi değiştirmekle kalmıyor, davranış şekillerimizi, düşünce ve algılama biçimimizi ve daha da önemlisi yaşam tarzımızı şekillendiriyor. Teknoloji, gün geçtikçe hayatımıza daha fazla yön verebilecek iletişimsel donanımlara bürünerek, kültürel bir cihaz haline geliyor. Sayısallaşma üzerine inşa edilen dijital toplumda teknolojinin belirleyici etkisi giderek artıyor. Bu yeni kültürün bireylerini



tanımlamak için “Ağ Jenerasyonu”, “Dijital Doğanlar”, “Milenyum Çocukları”, “Y Kuşağı”, “Oyun Nesli”, “Google Nesli i-kuşağı” (i-generation), “Z Kuşağı”, “Siber Çocuklar”, “Çekirge Zihin” vb. isimler kullanılmıştır (Gibbons, 2007’den akt. Ünal, 2018: 314). Bunların içinde dijital kültürün göçebe karakterinin en somutlaşmış hali, “dijital göçmenler ve dijital yerliler” olarak ifade edilen ayırmda kendini göstermektedir.

Prensky’nin yaptığı “dijital göçmenler” ve “dijital yerliler” şeklindeki ayırım, toplumsal değişimin temel dinamikleri olarak belirttiğimiz teknoloji ve iletişim ile göçü bir arada ele alarak yapılmış bir kavramsallaştırmadır. İletişim ve etkileşimin yeni mekânları dijital ortamlardır ve ağa dâhil olmak için sanal dünyaya geçiş yapan bireylerin göç literatüründen bir kavramla açıklanması, dijital çağda göçün farklı bir formda karşımıza çıkabileceğini göstermektedir. Başka bir ifadeyle, dijital göçmenler ve dijital yerlilerin özelliklerinin yanı sıra teknolojinin belirleyici etkisi ve değişen zaman mekân algısı bizlere bir sosyolojik olgunun çağın özelliklerine göre biçim değiştirebileceğini göstermesi bakımından önemlidir.

Bugün dijital teknolojiler ile büyüyen çocukların ve gençlerin, öğrenme ve sosyalleşme biçimlerinde de köklü değişimler gözlenmektedir. Dijital medya ile büyüyen nesillerin özelliklerini araştıran Marc Prensky (2001), internet teknolojileriyle sonradan tanışmış olanların sanal ortamlarda çektiği yabancılık ile göçmenlerin yaşadıkları arasında bir benzerlik olduğunu fark etmiştir. Buradan hareketle bu kişileri “dijital göçmenler” olarak tanımlamıştır. Teknolojinin içinde doğan, internet, bilgisayar ve cep telefonu gibi dijital medya araçlarını kullanarak yetişen gençleri ise “dijital yerliler” adlandırmıştır.

“Dijital göçmenler”, yirmili yaş ve sonrasında teknoloji, internet ve web ile tanışan, teknolojik araçların kullanımı ve teknoloji tabanlı öğrenmede güçlükler veya çeşitli uyum sorunlarıyla karşılaşabilen teknoloji okuryazarlığı düşük bireyleri ifade eder. İnternet ve web çağından önce doğan dijital göçmenlerin en önemli özelliği, dijital medya araçlarını kullanırken zorlanmaları ve etkin kullanamamalarıdır. 1980 yılından önce doğan kişileri tanımlayan dijital göçmenler, teknolojiyi bilgi gereksinimlerini karşılamak için kullanırlar (Prensky, 2001a, 2001b).

“Dijital göçmenler, bilgiye ulaşmada birincil kaynak olarak interneti değil basılı kaynakları kullanma eğiliminde olsalar da, dijital kaynaklara güvenmese de artık vazgeçilmez bir biçimde hayatın bir parçası haline gelen interneti kullanmaya rıza göstermek durumunda kalmaktadırlar. Kendi yetiştikleri analog kültürün, metni başta sona okuma, teknolojik aletleri bozabilecekleri endişesi, teknolojik ürünü kılavuz ve rehber yardımıyla kullanma vb. dijital göçmenlerin ayırt edici özelliklerindedir. Dijital göçmenler, yeni kültürün getirdiği yeniliklerden faydalanmalarına rağmen bunları yaşam biçimlerinin bir parçasına dönüştürmemektedir” (Prensky, 2001a).

5. Sanal Göç: Kuramsal Çerçeve



Dijital çağda fiziki dünya ile sanal dünya arasında sürekli bir hareketlilik içindeyiz. İnsanın mekân değiştirmesi ile sonuçlanan bu hareketlilik, mobilizasyon kavramından ziyade göç olgusuna işaret etmektedir. İnsan eylemliliğinin artık fiziki olarak değil uzaktan eylem formunda gerçekleştiği düşünüldüğünde, gerçek mekândan sanal mekâna yönelen bu hareketliliğin dijital çağın yeni bir göç türü olduğunu varsaymak mümkündür. Zaman ve mekân algısındaki değişim başta olmak üzere içinde bulunduğumuz döneme ilişkin tüm değişkenler hesaba katıldığı takdirde, göç, fiziki bir hareketlilik gerektirmeksizin insanın mekânını değiştirmesini sağlayan bir yer değiştirme durumunu ifade edecektir. Ancak bu hareketliliğin göç olarak tanımlanabilmesi için sadece değişkenleri değil aynı zamanda göç olgusuna dair tüm unsurları da içeriyor olması gerekmektedir.

Göçün nedeni, kapsamı ve işleyiş sürecinde farklılıklar, her göçü diğerinden farklı kılmaktadır (Yılmaz, 2014:1692). Göçün farklı nedenleri ve türleri olmakla birlikte, bir hareketliliği göç olarak tanımlamak için belli özelliklerinin bulunması gerekir. Bireyler ve topluluklar çeşitli nedenlerden dolayı buldukları mekânı terk ederek başka bir mekâna göç ederler. Birey ve topluluk açısından göç, temelde mekânsal bir değişikliğe karşılık gelir (Özer, 2004:11). Göçte zihinsel mekân değişimi çoğunlukla görmezden gelinir veya göç sonrası uyum, adaptasyon gibi süreçlerle açıklanma yoluna gidilir. Oysa göçte sadece fiziki mekân değil zihinsel mekân da değişir. Bulduğu yeri terk etmek zorunda hisseden insan, tümüyle yabancı olunan yeni mekâna fiziksel ve zihinsel sınırları aşarak geçiş yapar (Çetin ve Özgiden, 2013:178). İster fiziksel ister zihinsel olsun “yer değiştirme”, bir hareketliliği göç olarak tanımlamak için tek başına yeterli değildir ve etkileşim sistemlerinin de değişmesi şarttır.

Yer değiştirmelerin göçe konu olabilmesi için, “kişi veya toplulukların içinde yaşadığı sosyal çevrelerini değiştirecek” şekilde gerçekleştirilmesi gerekir (Akkayan,1981:22). Göçler toplumsal değişimlerin en güçlü unsuru olarak, farklı fiziksel yapıya, dine, kültüre ve dile sahip toplulukları karşı karşıya getirmiş, bu toplulukların bir arada yaşamalarına ve böylelikle etkileşim içinde olmalarına neden olur (Karpas, 2010:9). “Göç”; göçmen olarak adlandırılan bir topluluğun, daha önceden hiyerarşik olarak düzenlenmiş bir değerler seti ya da değerlendirilmiş amaçlar temelinde verdikleri kararlar, etkileşim sistemlerinde değişiklik ile sonuçlanacak şekilde bir coğrafi konumdan diğerine doğru görece sürekli olarak uzaklaşmasıdır (Mangalam,1968:8). Dijitalleşme ile birlikte zaman ve mekân algısı değişmiş, somut mekânların yerini sanal coğrafyalar almıştır. İnsanın yaşadığı yeri ve yaşadığı mekânı değiştirmesi artık fiziki bir coğrafya ile sınırlı olmayıp, sanal coğrafyaya doğru zihinsel olarak gerçekleşmektedir. Gerçek dünyadaki konumundan uzaklaşarak sanal mekâna yerleşen insan, yeni sosyal çevre içinde yeni bir kimlikle konumlanır. Dolayısıyla gerçek ile sanal dünya arasında geçiş halinde olan mobil toplum için hem mekân değişimi hem de etkileşim sistemlerinin değişimi söz konusudur.

Bugün bildiğimiz klasik anlamda bir mekâna yerleşmeden çok zihinsel bir yerleşme ve tüm yaşam tarzının internet dolayımı ilişkilerle yürütülmesini içeren bir değişimin içindeyiz. Küresel göçmenlik günümüzde bireylerin sadece mekân değiştirmesiyle değil,



gerçek ve sanal mekânlar arasında gezinmesiyle de gerçekleşmektedir. Dijital ortamdaki arama motorları, diğer bir adıyla, bilgi otoyolları, yabancı dillere, kültürlere açılmayı olanaklı kıldığından, internetin sanal dünyasında gezintiler de artık çağımıza özgü “sanal” ya da “soft” bir göçmenlik durumu yaratmıştır (Sakallı, 2018: 13-14).

Yeni bir mekân, her zaman kimliğin bu mekânın özelliklerine göre biçimlenmesini beraberinde getirir. “Kendiliğin” başka bir mekânda temsiline imkan tanıyan sosyal medyada, profil oluşturma sayesinde sanal kimlik ve çoklu kimliklerin oluşumuna izin verir. Dijital kimliğin en belirgin özelliği, yeni bir yer arayışındaki göçmen kimliğinin özelliklerini taşımasıdır. Dijital kültürde medya tüketicileri aktif, sosyal olarak birbirleriyle bağlantılı ve “göçebe” bir profil sergilerler (Jenkins,2006:17) ve çoğul kimlikler de göçle birlikte şekillenir (Chambers,2014:151).

Sosyal medya, çoklu kimliklerin bir arada bulunmasına imkân verir ancak yer edinmemizi engelleyen diasporik bir mekândır. Çoklu sanal kimlikler, toplumsal yaşamdan kaçarak yeni bir yer edinmeye çalışılan sanal coğrafyanın sınır boylarında sürgün edilmiş mülteci kimliğine işaret etmektedir. Bugün üyelik işlemlerini gerçekleştirmeden, şifre oluşturmadan veya kişisel bilgilerin kullanılmasına yönelik sözleşmeler imzalanmadan internette belli site ve uygulamalara giriş engellenmektedir. Bulduğunuz sınırların dışında kalan tüm yerler yasaklanmıştır ve bu durumda hiçbir komuta izin verilmeyen bir önyüz sayfasında sabitlenir ve sıkışıp kalırız. Bu önyüz sayfaları, internetin geçiş kamplarıdır ve geçişine izin verilmeyenler burada hapsedilir. Sınırların dışından başka bir yerden gelen göçmenin kimliği, onun gittiği yerde nasıl algılanacağını da belirler. Kendini ne birine ne de ötekine tümüyle ait hissedemeyen, gerçek ile sanal dünya arasında bir türlü kalıcı bir yer edinemeyen, bu nedenle sürekli geçiş halinde olan bir sanal göçebe kimlik oluşur.

Coyle’e göre, bilgisayar teknolojisi ve ucuz telekomünikasyonun birleşimi, endüstriyel dünyada “sanal” bir göç meydana getirmektedir. Gerçek göçün aksine, yerinden olma veya yurdundan ayrılma gerektirmemektedir. Sanal göçte kişi ikamet ettiği yeri terk etmek zorunda değildir. Bu kişi aynı anda evde ve kendi mahallesinde bir topluluğa bağlı hem de sanal bir topluluğa ait olabilir. Göç bir yerden diğerine fiziksel hareket gerektirse de, “sanal göç” yalnızca bağlantı anlamına gelir. Sanal göç, bir yerden bir yere hareketi ayırıştırır ve siber uzayda bağlantı kurar. Kişinin refahı için dışsal bir varlığa güvenmesini ve sanal bir uluslararası etkileşim devresine katılmasını gerektirir (akt. Laguerre, 2005:126,127).

Sanal göç nasıl gerçekleşmektedir? Sanal göçün nedenleri nelerdir? Sanal göç eğilimleri ve türleri nedir? Sanal göçe imkân veren sisteminin yapısı ve özellikleri nedir? Bu soruların cevaplandırılması için göç sosyolojisi bağlamında karşılaştırmalı bir analiz gerekmektedir. Bu nedenle bu bölümde göç sosyolojinin kavramsal ve kuramsal zemininden faydalanarak, dijital çağdaki sanal hareketlilik ve mekân değişikliğinin göç ile olan benzerliği irdelenecektir. Bu noktada amaç, bu benzerliklerden yola çıkarak sanal göçün dinamiklerini tespit etmek, sosyal medyanın yapısal ve işlevsel özelliklerinin bu dinamikler üzerindeki etkisini incelemektir.



6. Sanal Göç Türleri

Göçler taşıdığı özelliklere ve oluş şekillerine göre, “serbest” veya “zorunlu”, “düzenli” veya “düzensiz” göçler olarak sınıflandırılmaktadır. Sanal mekâna yönelen hareketlilik gözlemlendiğinde, oluş şekilleri bakımından sanal göçü; düzenli, düzensiz, serbest ve zorunlu gibi türlere ayırmak mümkündür.

Basitçe ifade edilecek olursa, göçmenlerin yaşadıkları yerleri kendi rızalarıyla gönüllü olarak terk etmesi “serbest göç”, bir takım özgürlüklerinin sınırlandırılması, baskı ve şiddet gibi nedenlerle yapılan göçler ise “zorunlu göç” olarak adlandırılır. Göç çoğu vakit bir mecburiyet içerir. Zorlayıcı sebeplerin bu manada göçlerin temel motivasyonunu oluşturduğu ifade edilir (Çetin ve Özgiden,2013:178). Sosyal medya da kullanıcıların bir kısmının gönüllü olarak daha iyi iletişim kurmak ve etkileşimde bulunmak amacıyla, diğer kısmının ise bir zorunluluk hissiyle hareket ettiklerini göstermektedir. Küresel düzeyde tüm iş ve işlemlerinin ağ üzerinden gerçekleştiriliyor olmasının yanı sıra gündelik hayatın ağa dâhil olmadan sürdürülmesindeki zorluklar nedeniyle insanların bir kısmı buna mecbur kalabilmektedir.

Rice’e göre, yeni iletişim teknolojileri tipik olarak mikroişlemci ya da bilgisayar özelliklerini kullanarak etkileşime olanak tanıyan ya da bunu zorunlu kılan teknolojilerdir (akt. Geray,1994:6). Feeny’e göre de dijital göçmen teknolojiyi isteyerek kullanırken, dijital mülteciler kendi isteği dışında teknolojiyi kullanmaya zorlanmaktadır (Feeny’den akt. Toledo, 2007: 87). Kişi belli davranış biçimlerine uymak zorundadır; çünkü bu davranış biçimlerine uymadığı takdirde, kişinin şu an işgal ettiği konumun dışındaki pek çok faaliyeti de bu itaatsizlikten olumsuz şekilde etkilenecektir (Becker, 2013:51). Bu nedenle iletişim araçları bireylerin özgür olabilmek için öğrenmesi, uyması ve uymayı öğrenmesi gereken karşı konulamaz “zorunluluğun” kristalleştirilmiş biçimleridir (Bauman ve Lyon, 2013:41).

Çevrimdışı olanlar çemberin dışına itilmeye çok elverişlidir. Bu kişiler; uyumsuz ve anomik kişilermişçesine toplumsal yargının kurbanı bile olabilirler. Herkesin “yer” aldığı sanal dünyada yer almayanlara yönelik ötekileştirme “deneyimlerini paylaşmayan ve toplumun yararına sunmayan bencilliğin dışlanması gerekir” şeklindeki bir argümandan beslenmektedir. Dave Eggers’in distopyası “Çember” romanında olduğu gibi (Eggers,2016), herkes dijital etiğin yeni sürümüne uyum sağlama konusunda rıza göstermeye zorlanabilir. Bu çerçevede, iletişim ve etkileşim imkânı için sanal coğrafyalara ya kendi istekleriyle yönelmeyi “serbest sanal göç”, gerçek dünyadaki baskılar ve mevcut sisteminin zorlaması ile çevrimiçine girmeyi “zorunlu sanal göç” olarak tanımlamak mümkündür.

Göçle ilgili diğer bir sınıflandırma “düzenli” ve “düzensiz” göçlerdir. Düzenli göç, birey veya toplulukların, yasal yollarla vatandaş oldukları ülke dışındaki bir ülkeye girişlerini, o ülkede kalışlarını ve o ülkeden çıkışlarını ifade eder. Düzensiz göçler ise insanların, yasal dışı yollardan vatandaş oldukları ülke dışındaki bir ülkeye girişlerini, o ülkede kalışlarını ve o ülkeden çıkışları anlamına gelir. Bunu sanal göç bağlamında düşündüğümüzde, internet mevzuatına ve ilgili düzenlemelere uyacak biçimde açık



kimlik ve isimlerle sanal ortama göçleri “*düzenli sanal göçler*” kurallara aykırı olarak kimlik ve iletişim bilgileri olmadan sahte izinlerle yapılan geçişleri “*düzensiz sanal göçler*” olarak adlandırmak mümkündür. Göçmenlerin bir ülkeye yasadışı girişleri veya vizenin geçerlilik tarihinin sona ermesi yüzünden hukuki statüden yoksun kalması gibi, sanal mekânlarda internet hukukuna aykırı davranışlarının da, bu ağlara tekrar girişi ve üyeliği yasaklanmaktadır. Bunlar, sanal sınırlar ve sanal coğrafyalardan oluşan ağ örgütlenmesinin düzensiz sanal göçlere uyguladığı kural ve prosedürlerdir.

7. Sanal Göç Eğilimleri

Göç sosyolojisinin kurucu isimlerinden Ravenstein’in, “*The Laws of Migration*” başlıklı ünlü makalesinde bahsettiği yedi göç kanunu bugün sanal göç için de geçerlidir. O’nun, 1871 ve 1881 yılı İngiliz nüfus sayımı istatistik verilerinden hareketle belirlediği göç kanunları, hem göçle ilgili ilk çalışma olması hem de o tarihten itibaren tüm göç modellerine öncülük etmesi bakımından önemlidir (akt. Yalçın, 2004: 22). Bunlar; “*göç ve mesafe*”, “*göç basamakları*”, “*yayıma ve emme süreci*”, “*göç zincirleri*”, “*doğrudan göç*”, “*kır kent yerleşimcileri farkı*”, “*kadın erkek farkı*”dır.

“*Mesafe*”nin dijital çağdaki karşılığı “erişilebilirlik”tir ve erişimi daha kolay olan sosyal ağları daha çok kullanıcıyı kendine çekmektedir. Erişim kolaylığı nedeniyle dijital göçmenlerin akınına uğrayan sosyal ağlar da hızlı bir nüfus artışına sahne olmaktadır. İnternet demografisindeki bu nüfus artışının tıpkı fiziki göçte olduğu gibi çeşitli basamakları vardır. Bunlar ilk üyelik sürecinden başlar ve dijital ortama uyum ve adaptasyon aşamalarına kadar uzanır. Belli teknolojik cihazların veya sosyal medya platformlarının zaman geçtikçe kullanıcı sayısının azaldığı ve daha yeni paylaşım platformlarına yöneldiğine dair çeşitli istatistikler bulunmaktadır. “We Are Social” 2018 dünya internet araçları istatistiklerine bakıldığında mobilin yıllara göre artış gösterdiği, bilgisayar kullanımının azaldığı görülmektedir. Kullanıcıların önce Facebook’a yönelmeleri, sonra burayı terk edip Twitter ve Instagram’a yönelmeleri ve üyeliklerin sona ermesiyle buraların nüfusunun seyrelmesi gibi aşamalar “*sanal göçün basamakları*”na işaret etmektedir.

Göçteki “*yayıma ve emme*” sürecinin birbirini desteklemesi gibi kullanıcılar ve hizmet sağlayıcılar sosyal medya platformunun yayılması ve emilmesi sürecine birlikte katkı sağlarlar. Dijital iletişim platformlarının yeni gelecek olanları bilgilendirme, içerik aktarımı ve etiketleme gibi yöntemlere bağlı olarak kullanıcı yoğunluğu ve ağ içindeki dolaşım da “*zincirleme*” olarak artmaktadır. Büyük ticaret veya endüstri kentlerine yapılan doğrudan göçler gibi, bugün kullanıcılarına daha çok bağlantı, etkileşim ve deneyim zenginliği sunan sosyal paylaşım siteleri doğrudan bir mobil geçiş sürecine konu olmaktadır. Kente yeni gelen göçmenlerin yaşadığı uyum ve aidiyet problemlerinin birçoğunu, Facebook, Instagram, Twitter gibi dijital kentlere yeni giriş yapan kullanıcılar da yaşamaktadır. Dolayısıyla Ravenstein’in göç kanunları içinde yer alan “*kır-kent yerleşimcileri farkı*”, bugün sosyal medyadaki dijital yerli ve dijital göçmenlerin birbirileri karşısındaki konumlarına karşılık gelmektedir.



Castles ve Miller ise, çağımızdaki göç eğilimlerini “göçün küreselleşmesi”, “göçün hızlanması”, “göçün farklılaşması” ve “göçün kadinsılaşması” olmak üzere dört başlık altında toplamaktadır (akt. Yalçın, 2004). İnternetin dünyanın her yerinden farklı kültürel özellikteki üyeler tarafından kullanılması, erişim imkânlarına bağlı olarak kullanıcı sayısının artması, ağ örgütlenmesinin bu duruma uygun yeni göçmen politikaları sanal göçün “küreselleşme” eğilimine işaret etmektedir. Öte yandan teknolojik gelişmeler ve bunun beraberinde getirdiği anımsal özellik ve erişim kapasitesi sanal göçü “hızlandırıcı” bir faktördür. Himma’ya göre (2007:259) çevrimiçi içerik miktarının hızla artması, dijital temelli imkânların her geçen gün daha fazlalaşması bilgi üretim ve tüketim sürecinin de tarihte daha önce hiç olmadığı kadar hızlanmasını ve yoğunlaşmasını sağlamıştır (akt. Ünal, 2018: 311). Bu durum internet kullanıcılarının sayısının çok hızlı bir şekilde artmasına neden olmaktadır. Göç alan ülkelerin göçmen, mülteci, sığınmacı gibi birçok göç tipi ile muhatap olması şeklinde ifade edilen göçün “farklılaşma”sına ise, çevrimiçi geçiş sürecinde kullanılan yöntem ve sonrasındaki tutumlara göre aktif, pasif, yedek üyelik gibi farklı sınıflandırmalar örnek gösterilebilir. Diğer bir özellik, kadınların erkeklere oranla daha fazla göç etme eğiliminde olmasıdır. Yapılan araştırmalar, kadınların daha kolay erişebilecekleri sosyal ağlara daha kısa süreli yöneldiğini ama erkeklerin sosyal medya üyeliklerini daha uzun tuttuğu ortaya çıkmıştır. Kadınlar kısa mesafe erkekler ise uzun mesafeli göçe eğilimlidir (Yalçın, 2004: 25). Dijital çağda, sanal mekânlara erişim kolaylığı, kadınların buna yönelik eğilimlerini ve yoğunluğu arttıran bir özellik arz etmesi de (Mahoney, 2017: 90) sanal göçün “kadinsılaşması”na işaret etmektedir. Castles ve Miller’in (2008) bahsettiği bu “göç eğilimleri”nden yola çıkarak sanal göçü incelediğimizde aynı eğilimlerin var olduğu görülmektedir. Bu bağlamda sanal göç eğilimlerini de, küreselleşme, hızlanma, farklılaşma ve kadinsılaşma olarak ifade edebiliriz.

Göç sosyolojisinin temel kuramlarından olan Network Kuramı (Göçmen İlişkiler Ağı) incelendiğinde internetin de içerdiği bağlantılar nedeniyle göçmen ilişkileri ağna benzer bir yapıda kurgulandığı ve işleyiş ve örgütlenme bakımından özdeş olduğu görülmektedir. Göçmen ilişkiler ağı, göç sürecine katılan bireylere öncü göçmenler tarafından bilgi aktarılması ve göçün kolaylaşmasını sağlamak, göçmenlerin birbiriyle bağlantı ve iletişim kurmasını sağlamak üzere daha önceden kurulmuş bir networkun varlığına dayanmaktadır. Öncü göçmenler diğer göçmenleri yeni coğrafyaya çekerek burada nüfusun yoğunlaşmasını sağlarlar. Benzer şekilde sosyal medya kanallarında da arkadaşlık kurduğunuz birinin kendi arkadaş grubu da olduğu gibi sizin alanınıza eklenmiş olur. Tıpkı öncü göçmenlerin sonradan gelenler için örnek oluşturdukları gibi, kullanıcı önderler de ağa yeni katılacak bireyler için rol model olmaktadır. Öncüler, sanal coğrafyalarda edindikleri tecrübelerini ağa yeni katılacak kişilere aktarır. Göçte sonradan gelecek olanlara yeni yerin özellikleri, kültürü, dili ve diğer bilgilerin aktarılması gibi, sanal göçte de yeni ortamın özellikleri, üyelik gibi sanal dünyanın prosedürlerinin yanı sıra dil ve söylem gibi kültürel özellikleri de yeni gelecek olanlarla paylaşılır. Sanal göç sistemi; zincirleme göç ve göç dalgaları ile sürekli kendini yenileyerek devam eden, Facebook, Twitter ve Google gibi teknoloji devlerinin daha önce kurulmuş bağlantılar ile kullanıcı akışını yönlendirmesi ve yeni göçmenlerin öncü göçmenler ile kurdukları



bağlantı ile göç sürecinin kolaylaşması üzerine kurulmuştur. Sanal dünyaya göç bir kez başladıktan sonra sürekli artarak daha yoğun nüfus kitlelerini çekmektedir.

8. Tartışma ve Sonuç

İnsanlık tarihi boyunca toplumsal değişmeye neden olan iki belirleyici unsur “teknoloji ve “göç” olmuştur. Toplumların yaşam tarzını biçimlendiren, yeni bir kültürün ve uygarlığın doğmasına neden olan temel unsur teknik ilerlemedir. Teknolojik gelişmeler, toplumsal değişimin itici unsurudur ancak tek başına yeterli değildir. Yeniliklerin yayılmasını, etkileşimi, aktarımı, dolaşımı sağlayacak bir de yürütücü unsura, hareketliliğe ihtiyaç vardır. İnsanlığın varoluşundan bu yana göç, kültürün taşıyıcısı olarak değişim için gerekli olan etkileşim işlevini yerine getirir. Mekânın fiziki koşulları, nüfusun büyüklüğü, yerleşimi gibi morfolojik unsurlarını değiştiren göç, mevcut kurumsallaşmış yapıları ve dayanışma biçimlerinin de değişmesine neden olur. Günümüzde iletişim teknolojilerindeki gelişmeler de “dijital toplum” olarak ifade edilen yeni bir toplum tipi oluşturmuştur. Bu değişimi, sadece dijital teknolojik ilerlemelere indirgeyerek, göçü hesaba katmadan yapılacak analizlerle dijital çağdaki toplumsal değişimin anlaşılması mümkün değildir.

Risk toplumunun sürekli yolculuk halinde oluşu, yer edinme ihtiyacını bir türlü gideremeyen ağ toplumunun evsizliği ve insanların gerçek ile sanal arasında sürekli geçiş halinde oluşuna ilişkin tezler, göçün yeni bir türü ile karşı karşıya olduğumuza işaret etmektedir. Sürekli hareket halindeki mobil toplumun bireyleri, mekâna bağlılık ve yerleşiklik yerine, çevrimiçi ve çevrimdışı arasında özgürce seyahat eden gezginlere dönüşmüştür. Dijital çağın özelliklerini düşündüğümüzde, göçün geleneksel biçiminin çok ötesinde uzaktan eylem/hareketlilik formunda yepyeni bir türü ile karşı karşıya olduğumuzu görürüz. Bu hareketlilik bir yönüyle “mobilizasyon” kavramına karşılık gelmekle birlikte, insanların gerçek dünyadan sanal dünyaya geçişleri mobilizasyondan çok daha öte bir anlama sahiptir. “Mobilizasyon”, sadece hareketliliği ifade eder bu hareketliliğin nedenlerine ve sonuçlarına işaret etmez. Bu nedenle, olgusal olarak durumu açıklamakta yetersiz kalmaktadır. İnsanların bulunduğu mekânı değiştirmesi ve bu amaçla gerçekleştirilen hareketlilik, esas itibarıyla göçtür. Sosyolojik bir olgu olarak göç; sadece bir hareketi değil, aynı zamanda bu hareketin sebeplerini, türlerini, çeşitlerini, sonuçlarını ve birey ve toplum üzerindeki etkilerini içermesi bakımından çok daha kapsayıcı bir tanımlamaya ve analize imkân vermektedir.

Dijital çağda mekân ve hareket anlayışı değişmiştir ve göç olgusu artık fiziki yer değiştirme ile sınırlanamaz. İnternet teknolojileriyle birlikte mekân anlayışının yeni bir göç ve göçmenlik biçimini doğurduğuna dair göstergelerden biri de Prensky’nin “dijital göçmenler ve dijital yerliler” şeklindeki ayrımıdır. Dijital dünyanın içinde doğanların yerliler ve bu dünyaya sonradan geçiş yapanların göçmenler olarak adlandırılması, fizik mekândan sanal mekâna geçişler, bir göç hareketi olarak kabul edilmektedir. İnsanların yeni deneyimledikleri sanal mekânlara alışmada yaşadıkları sorunlar, teknolojiyi kullanmada yaşadıkları zorluklar, yeni ortama uyum sürecinde yaşadıkları sıkıntılar ve kullandıkları dilin farklılığı onların göçmen olarak nitelendirilmesine neden olmaktadır.



Dijital göçmeler, fiziki olarak göç eden insanlara benzer problemler yaşamakta ve aidiyet, uyum, entegrasyon gibi konularda göçmen kimliğinin pek çok özelliğini göstermektedir. Dijital yerliler ve göçmenler farklı kültürlerin üyeleridir. İnternet çağında doğan dijital yerliler, birçok eylemi bir arada eş zamanlı yapabilen polikrom zaman algısına sahipken, bu kültüre sonradan adapte olmaya çalışan dijital göçmenler, eylemleri eş zamanlı değil sıralı olarak belli bir zaman diliminde gerçekleştirebilen monokrom kültürün bireyleridir. Bu ayrım, toplumsal değişim bağlamında iki önemli noktaya işaret etmektedir. Bunlardan ilki, teknolojinin belirleyici etkisinin hiç olmadığı kadar güçlü hale geldiği, ikincisi ise göçün dijital çağın özelliklerine göre yeni bir formda ortaya çıktığıdır.

Nesnel dünyadan sanal dünyaya hareketinin göç olgusu ile açıklanıyor olması, göçün günümüzde sadece fiziki mekânla sınırlılığı olmadığına işaret etmektedir. Bununla birlikte, dijital teknolojileri kullanmaya ve belli yaş gruplarına dayanarak yapılan bu ayrım, dijital göçün nedenlerini, mekanın farklılaşmasını, dijital göç türleri ve eğilimleri, dijital entegrasyon ve uyum, dijital göçmenlerin kimliği gibi konuları açıklamakta yetersiz kalmaktadır. Dijital göçmenler ve yerliler arasındaki kültürel farklılık, nesil veya kuşak farklılaşmasından çok daha öte kültürlerarası etkileşimin konusudur. Kültürlerarası etkileşim ise, insanın fiziksel ve/veya zihinsel olarak yer değiştirmesi suretiyle, kültür karşılaşmaları, farklı kimliklerle temaslar, yeniliklerin benimsenmesi ve yayılması gibi göçle bağlantılı pek çok süreci içerir.

Dijital iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte, sanal mekânlar artık tüm iletişim ve etkileşimlerimizi gerçekleştirdiğimiz, ihtiyaçlarımızı karşıladığımız bir yaşam alanı haline gelmiştir. Göçmenlik artık sadece fiziki sınırların aşılmasını ifade eden bir durum değil, sanal dünyanın sınırlarının aşılmasını da içerir hale gelmiştir. Sanal göç olarak nitelendirilebilecek bu yeni durum, yaşanan somut mekândan sanal ortamda çevrimiçi bir konuma geçişle ilgilidir. “Göçmen” kavramı, maddi ve sosyal anlamda yaşam koşullarını iyileştirmek ve beklentilerini geliştirmek amacıyla buldukları yerin sınırlarını aşarak başka bir yere/mekâna giden insanlar için kullanılmaktadır. Dolayısıyla birey, gündelik hayatın geleneksel sınırlarını aşarak dijital dünyaya adım attığı anda, soyut bir mekâna geçerek sanal göçü gerçekleştirmiş olmaktadır.

Zaman, mekân ve hareket anlayışımızdaki değişimin temelinde Matematiksel İletişim Modeli ve bu modele dayandırılarak geliştirilen Harita İletişim Modeli bulunmaktadır. Bilgisayar dilinin temelini oluşturan ikili karşıtlıklar için Matematiksel İletişim Modeli esas alınmış ve böylece fiziki gerçekliğin dışında “işlemsel ikizlerin” yer aldığı sanal gerçeklik ortamı oluşmuştur. İşlemsel ikizlerle, yani siber aynaya yansıyan idealleştirilmiş modellerle eş zamanlı ve mekânlı işlemler gerçekleştirilebilmektedir. Sayısallaşma ve iletişim arasındaki ilişkiyi kuran araç ise “haritalama”dır. Haritalama ile harita okuyucusunun devreye girmesiyle fizyolojik ve psikolojik unsurlar da iletişim sürecine dâhil edilmiştir. Çok sayıda insana ulaşma yeteneği ile haritalama, görselleşmeye, büyük miktarda veri akışına, kullanıcıların aktif olmasına imkân vermektedir. Böylece fiziksel dünyayı temsil eden haritalar, artık linkler üzerinden etkileşime izin veren, sanal alanları görsel olarak deneyimlememize yardımcı olan arabulucular haline gelmiştir. Dijital iletişimin en önemli unsurlarından olan



görselleştirme, geri besleme, yansımalık ve tekrarlama/yineleme gibi özellikler de kaynağını ‘Harita İletişim Modeli’nden almıştır. Küresel konumlandırma ve haritalama ile hareket gerçek zamanlı olarak ekrana yansımaktadır. Böylece fiziksel coğrafyanın yerini alan sanal coğrafya, bir deneyim ve eylem alanı haline gelmektedir. Bu eylem alanı, “bilgisayar ve iletişim araçlarıyla yaratılan ve kullanıcının kendini içinde hissettiği ortam” olarak ifade edilen sanal gerçekliktir. Dijitalleşme ve coğrafi bilgi sistemine dayalı haritalama ile hareketin yeni formu uzaktan eyleme dönüşmüştür.

İnsanların iletişim aracını taşınabilir formda biçimlendirmesi, aracın da insanları mobil toplumun üyeleri olacak şekilde biçimlendirmesine neden olmuştur. Mobil toplum, sanal hareketlilik teknolojileri ile iletişimsel ve kolektif olarak uzaktan eylemde bulunabilen kullanıcılardan oluşur. Farklı fiziksel mekânlarda birbirlerinden uzakta yaşayan insanları aynı mekânda buluşturan sanal topluluklar, üyelerine gerçek hayattaki gibi etkileşim ve eylemde bulunabilecekleri bir ortam sağlar. Bu yeni iletişim ve etkileşim ortamı; modern hayatın yalnız, yabancılaşmış ve yerinden edilmiş bireylerin yitirdiği kimlik ve aidiyet duygularını gidermeye yönelik yeni bir topluluk tasarımının ürünüdür. Gezgin göçebe kültürlerin en temel ihtiyacı, uygun bir coğrafyadır. Sürekli yer arayışındaki göçebe kimlikler için fiziki coğrafyaların yerini alacak yeni elektronik coğrafyalar üretilmiştir.

Teknoloji ile birlikte mekân yeniden üretilerek, elektronik ve sanal mekânlara dönüşmekte ve bu da yeni bir iletişim coğrafyası meydana getirmektedir. Bilgisayar ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler neticesinde artık etkileşim ve sosyalleşme sağladığımız yerler fiziki ortamlar değil, bilgisayar ve internet dolayımı ilişkileri yaşadığımız sanal mekânlardır. Bu coğrafya yalnızca iletişim, etkileşim ve sosyalleşme ortamı olarak kalmıyor, gündelik hayatımızı ve yaşam tarzımızı da etkileyerek yeni bir toplum yapısı olarak mobil toplumun oluşmasına zemin hazırlıyor. Sanal coğrafyalar, gerçek deneyimin dışında bir deneyim ve eylem alanı olarak işlev görmektedir. Ancak bu, sadece sanal olanın deneyimlenmesi değil aynı zamanda sanal hareketlilik teknolojileri ile edinilen deneyim gerçek hayata aktarılmasını da içeren iki yönlü bir süreçtir. Zira siber aynada bakışın konumu, dışarı ve içerisi olarak ikiye bölünmüştür. Bu sadece bir göçmenin sahip olabileceği içeriden ve dışarıdan bakabilme yetisidir. Çevrimdışı ve çevrimiçi arasında sürekli geçiş halinde olan bireyler, hem kendi konumlarının hem de onlara bakışın konumunun sürekli değişmesinden dolayı bir yer edinmesi mümkün olmayan göçebe toplumun fertleridir.

En basit haliyle insanın yaşadığı yeri, mekânı değiştirmesi anlamına gelen “göç”, yaşadığımız çağın değişen mekân algısına bağlı olarak fiziki değil, zihinsel ve toplumsal mekânın değişimi şeklinde gerçekleşmektedir. Yeni mekânlardaki bu deneyim, tıpkı coğrafi göçlerde olduğu gibi bir yer edinme, aidiyet ve başka bir kültüre uyum sürecini içermektedir. İnsanlar göç ederek yani uygun çevreyi arayarak varlıklarını sürdürür. İnsanların baskı, şiddet veya daha iyi yaşam koşulları için bir yerden başka bir yere göç etmeleri gibi, modern yaşamın kaosundan kaçanlar, sanal mekânlarda kendilerine tıpkı göçmenler gibi yeni aidiyetler ve kimlikler oluşturmaktadır. Bu nedenle gerçek dünyadan sanal dünyaya geçiş, nedenleri ve sonuçları itibariye dijital çağın yeni göç türüdür.

Göç için sınırların aşılması ve yeni bir coğrafya gereklidir. Sanal coğrafyalar, yeni sınırları da beraberinde getirmiştir. Bir coğrafyanın, bir ulusun sınırları gibi sanal



mekânların da sınırları ve güvenlik duvarları vardır. Ağ toplumu için fiziki sınırlar değil, internet ve bilgisayar teknolojilerinin belirlediği sınırlar söz konusudur. Bizler, bu sınırları aşabildiğimiz takdirde dijital ortamda yeni bir sanal mekânı deneyimleme imkânını ancak bulabiliriz. Bu özellikleri taşıyan bir ağ toplumu için de fiziki sınırlar değil, internet ve bilgisayar teknolojilerinin belirlediği sınırlar söz konusudur. Üstelik ağın koruma ve güvenlik önlemleri, küresel ölçekte gözetime imkân verecek şekilde yapılandırılmıştır. Ağın örgütlenmesi, fiziksel sınır ve duvarlarla korunan bir ulus yapısından farksızdır, haritalama ve çerçeveleme sayesinde öteki dışarıda tutulmakta içerideki de kontrol edilebilmektedir. Dijital iletişim topografyasının yeni sınırları, “çitlenmiş bir şebeke” olarak egemenlik ve mülkiyet ilişkileriyle bağlantılıdır. Çevrimiçi sınırlar, hem içerideki hem de dışarıdan içeriye olan akışları kontrol edecek şekilde gözetime uygun şekilde yapılanmıştır. Dolayısıyla küreselleşme ile birlikte ulus-devletlerin buharlaşan sınırları, dijitalleşme ile birlikte yeni iletişim coğrafyasında farklı bir biçimde belirmeye başlamaktadır.

Dijital iletişim ve mobil yaşam tarzının belirleyici olduğu ağ toplumunun özelliklerine göre göç olgusunu yeniden dikkate aldığımızda yeni göç biçiminin “sanal göç” olduğu görülmektedir. Sanal göç, yaşanan somut mekânın terk edilmesi ile sanal sınırların aşılmasıyla çevrimiçi mekânlardaki bulunuşa işaret etmektedir. “Sanal göç”, uzaktan eylem formunda, yeni iletişim coğrafyalarının sınırları aşarak sanal mekânlara doğru gerçekleşmektedir. Gündelik hayatımızın geleneksel sınırlarını aşarak dijital dünyaya adım attığımız anda soyut bir mekâna geçerek sanal bir ortama göç etmiş sayılıyoruz. Sanal hareketlilik teknolojileri ile uzaktan eylemde bulunabilme yetisine sahip mobil toplumun bireyleri olarak, çevrimiçi ve çevrimdışı arasında sürekli geçiş halindeyiz. Tıpkı bir mülteci gibi, arada kalmışlık duygusuyla gerçekte olmadığımız bir yerde, gerçekliğin dışında yeni bir mekân ve gerçeklik üreten bir heterotopya içinde yaşıyoruz. Gerçek dünyadaki baskı ve kaostan kurtulup sanal topluluğun bir üyesi olmak, yeni bir kimlikle daha rahat ve özgürce hareket edebilmek için sanal dünya yönelen büyük göçün bir parça haline geliyoruz.

Somut dünyadan sanal dünyaya geçişin “sanal göç” olarak tanımlanması, sadece mekânın, hareketin ve sınırların değişimine bağlı olarak yapılmış bir tanımlama değil, aynı zamanda nedenleri, türleri, işleyişi ve sistemi ve etkileri itibariyle de göçün tüm şartlarını taşıması nedeniyledir. Göç sosyolojisinin kuramsal zemininden faydalanılarak karşılaştırmalı bir analiz yapıldığında, bu hareketliliğin “mobilizasyon” kavramı ile sınırlandırılmayacağı ve tüm boyutlarıyla yeni bir göç türü olduğu görülmüştür. Özellikle sanal göçün gerçekleşme nedenleri ve sanal göç kararını etkileyen dinamikler, fiziksel göçle büyük benzerlik göstermektedir. Göç sosyolojisinin temel kuramlarından olan İtme-Çekme Teorisi çerçevesinde ağ toplumunun davranış dinamiklerine bakıldığında, sanal göç kararında aynı itme ve çekme faktörlerinin etkili olduğu ortaya çıkmaktadır.

Yaşanan yerle ilgili olumsuz faktörler tıpkı fiziksel göçte olduğu gibi itici unsurlar olarak kişinin sosyal medyaya yöneliminde belirleyicidir. Yaşanan yerin itme faktörleri, yeni dijital teknolojilerinin sunduğu imkânların çekiciliği ile birleşince sanal dünyaya doğru



bir eğilim başlatır. Savaş, şiddet, yoksulluk gibi krizlerin tırmanması sonucu göçmenler daha rahat ve uygun bir yaşam alanı için nasıl sınır ötesine geçiyorsa, dijital göçmenler de bunalım, stres, yalnızlık, dışlanma gibi nedenlerden dolayı sanal dünyayı gerçek dünyanın krizlerinden kurtulmak için bir kaçış yeri olarak görmektedir. Yaşanılan yerin itici unsurlarından kaynaklanan ihtiyaç ve arayışlar, insanların değişim arzusu ve yeniklerin deneyimlenmesi isteği ile birleşerek göç kararında etkili olmaktadır. Yaşanılan ortamın olumsuz özellikleriyle ilgili “memnuniyetsizlik eşiği” aşılır aşılmaz, yeni bir yer arayışı ve sanal dünyaya geçiş kaçınılmaz hale gelmektedir. Özgürlük, aidiyet, eşitlik, hiyerarşisiz ve baskısız bir ortam, sosyalleşme, yeni bir kimlik mekânı olma gibi özellikler sanal göçte gidilecek yerle ilgili çekme unsurlarını oluşturmaktadır. Yeni deneyimlere imkân veren mekânların çekiciliği bu değişim arzusunu ve göç kararını tetiklememektedir. Bilgiye erişimin daha yavaş ve kısıtlı olduğu geleneksel iletişim yöntemleri itici bir faktör olurken, sanal dünyanın bilgiye kolay erişilebilirliği çekme kuvveti oluşturmaktadır. Dışlanmış grupların, göçmenlerin üzerlerindeki baskıdan dolayı bir çıkış arayışında olmaları gibi, suskunluk sarmalından çıkış arayışı da sosyal medyayı “ideal söz” durumuna geçiş için uygun çekim merkezi haline getirmektedir. Diğer taraftan göçmenlerin gittikleri yerde daha saygın bir yaşam ve statü edinme ihtiyacı gibi sanal mekânlar da gerçek hayatta erişilmesi zor olan bir statü elde edilmesine ve sosyal sermayenin gelişmesine imkân sağlayabilmektedir.

Dijital göçmenler, yer değiştirme kararını alırken aktiftir ve etkin bir şekilde sürecin içindedir ancak dijital teknolojilerin çekme unsurları sosyal medyaya yönelmede önemli rol oynar. Göçmenlerin yeni gittikleri yerde geçmişiyle tüm bağı koparma veya yeni kültüre uyum sağlama seviyesini kendilerinin belirleyebileceği bir özgürlük ortamı vardır. Bu rahat ortam göçmenlere, gizlenme ve ortalık yerde saklanma becerileri kazandırabileceği gibi fark edilme, kendini gerçekleştirme, görülme isteği de baskın gelebilir. Sanal mekânlar da kullanıcılara, hem kendilerini gizleme hem de açığa çıkarabilecekleri yeni bir yer ve kimlik mekânı oluşturur. Sanal kimlik, göçmen kimliğinin bir tezahürüdür. Yeni bir yerde yeni bir kimlik arayışındaki bireyler için kendilerini ait hissedebilecekleri yeni bir topluluk gerekir. Sanal topluluklar göçmenlere sanal kimlikleri ile yeni kültürle etkileşim içine girmelerine imkân sağlar.

Sanal mekânın sunduğu bu olanaklar, ekonomik, siyasal ve toplumsal olarak tüm hâkim yapıların değişmesine yol açan bir çekim gücüne sahiptir. Sosyal medya kullanıcılarının sayısının artması ile yoğunlaşan sanal nüfus toplumsal iletişim ve ilişki biçimlerinin farklılaşmasına yol açmaktadır. Bireylerin internet çağında içinde bulunduğu topluma uyum sağlaması için sanal dünyanın iletişim biçimlerine uygun tutum ve davranışları geliştirmesi gerekmektedir. Çağın özelliklerine göre sergilenen tutum ve davranışlar zamanla kalıcı hale gelerek, bireyin ve toplumun dünya algısını değiştirmekte, hayatın tüm alanlarına yansıyan yeni bir zihniyet ve kimlik algısı üretmektedir. Göçmenlerin, göç sonrasında farklı bir sosyal ortam içine gererek ilişki biçimlerini yeniden düzenlediği gibi dijital göçmenlerin gündelik hayatı biçim değiştirirken, göçün gerçekleştiği sanal mekânın da yapısının değişmesine neden olmaktadır. Hatta sanal mekânların giderek yoğunlaşması, mevcut kullanıcılar tarafından düzeni bozan bir tehdit olarak algılanabilmekte, yeni üyelik uygulamaları, sayı sınırlamaları ve sanal sığınmacı gibi göç problemleri ile karşı karşıya kalınmaktadır.



Göçmenler yaşadıkları yerleri kendi rızalarıyla, yani serbest veya gönüllü olarak terk edebilecekleri gibi, birtakım hürriyetlerin sınırlandırılması ve otoritelerin baskıları sonucunda zorunlu olarak da terk edebilirler. Fiziki göç türlerinde olduğu gibi sanal göçün de, zorunlu ve serbest, düzenli ve düzensiz sanal göçler olmak üzere türleri bulunmaktadır. Zorunlu sanal göçmenlik, internetin hegemonyasının mevcut düzenin diğer hegemonik ilişkilere tercih edilmesini içermektedir. Rızaya dayalı olmakla birlikte, esasında eylem kararı kişinin kendinden kaynaklanmadığı için zorunlu göç kapsamına girmemektedir. Gönüllü sanal göçmenlik ise mecbur bırakılmadan kişinin kendi isteğiyle internet ve dijital kanalları kullanımının içselleştirilmesini ifade etmektedir. Sanal göç de tıpkı fiziki göçte olduğu gibi, ilk üyelik sürecinden itibaren başlayan, yayılma ve emme süreçleri ile devam eden, dijital ortama entegrasyona kadar uzanan çeşitli basamakları vardır. Buradan hareketle, dijital dünyaya toplumsal yaşamdaki pek çok sorunun oluşturduğu itme etkisi ile göçler yaşanabilmekte, dijital göçmenler sanal ağlar üzerinden kurdukları iletişime diğerlerinin de katılmasını sağlayacak şekilde yönlendirme yaparak zincirleme bir etki oluşturmaktadırlar.

Sanal göç de fiziki göçte olduğu gibi “birikimli nedensellik” ilkesine göre işlemektedir. Bu bağlamda sanal göç sisteminin üç özelliği bulunmaktadır. İlki, sanal göç tek seferde gerçekleşen bir süreç değil, katılımcı çekme yöntemi ile göç dalgaları ve zincirleme göçlerle birikimli olarak gerçekleşmektedir. Bu birikimselliği sağlayan unsurlar ise “Yerinden Çıkartma”, “Çağırılma”, “Aşılma Yatkınlığı” ve “Gözde Olan Etkisi”dir. Bunlar bir araya gelerek “Katılımcı Çekme Yöntemi”ni oluştururlar. İkinci olarak, sosyal ağlar kullanıcıların dolaşımına izin verecek şekilde çok önceden *Küresel Şebeke* olarak yapılandırılmıştır. Üçüncüsü ise sosyal ağ teorisi üzerine kurulan bir network, göçmen ilişkileri ağı oluşturarak sanal göçün devamını sağlamaktadır. Sanal topluluklar göçmen ilişkiler ağı oluşturarak, yeni gelenlerin uyum, adaptasyon ve bir takım engelleri aşması için yardımcı olurlar. Öncü göçmenler bir network gibi örgütlenerek diğerleri için köprü vazifesi görürler.

Bugün dijital devrim ile iletişim teknolojilerinin toplumsal yapıda meydana getirdiği değişim, “Sanayi Devrimi” ile benzer özellikler göstermektedir. Kentleşme süreci ile karşılaştırmalı olarak yapılan analizde, kentleşme ve dijitalleşmenin; nedenleri, sonuçları ve toplumsal yapıya etkileri itibarıyla birbirleriyle özdeş iki süreç olduğu görülmüştür. Kentsel hareketliliğin itici unsuru göçtür. Dijitalleşmenin de temel unsurları teknolojik ilerleme ve bununla birlikte yaşanan hareketliliklerdir. Hızlı kentleşme döneminde yaşanan toplumsal sorunların bir benzeri, kullanıcı sayısındaki artışa paralel olarak internet demografisinde yaşanan değişimde de kendini göstermektedir. Kentlerin; erişim, dağıtım, dolaşım, tüketim ve üretim kapasitesi ile kitleleri kendine çekmesi gibi, sosyal medya da bilgiye erişim, dolaşım, bilginin tüketim ve üretim mekânları olarak kullanıcılar için bir çekim gücü oluşturmaktadır. Sanayileşme ile birlikte kırdan kente yaşanan göçte olduğu gibi, dijitalleşme ile birlikte sosyal medyaya doğru bir göç akımı başlamıştır.

Sonuç olarak bakıldığında, sosyal medyanın, yapısal ve işlevsel özellikleri itibarıyla kent modelinin türevi olduğu görülmektedir. Sosyal medya web tabanlı haritalama modeline göre; şehir, mahalle ve trafik planlamaları esas alınarak inşa edilmiştir. Coğrafi olmayan



tasvirlerle sosyal ağ haritaları ve bağlantılı topluluklar oluşturulmuştur. Ağ mimarisi, bilgi otobanları”, “elektronik köyler”, hipergerçek bağlantılar/yollar, hiperlink/köprüler, şifreli siteler, güvenlik duvarları, sanal oyun parkları, sanal alışveriş mağazaları, sanal terminallerin tümünde kent modeli esas alınmıştır. Sosyal medyanın yerleşim düzeni, “sanal mahalleler” ve “elektronik evler” üzerine kurulmuştur. Sokak planı şemalarına göre düzenlenen yazılım komutları, fiziksel adreslerin esas alındığı ağ ara birim kartları, sitelerin diğerlerini dışarıda tutan ve içeridekiler için kısa süreli ilişkiler için ortak buluşma alanı sağlayan mekânlar, kentsel mekân düzenlemesi esas alınarak yapılmıştır. Kent meydanından yola çıkarak tasarlanan gözlem ve buluşma mekânları, görünürlüğün ortasında insanı yalıtıran geçirgen cam duvarlarından Windows ekranına aktarılan işlev aynı tasarımın ürünüdür. Windows, içeri ile dışarısını birbirinden yalıtıran bir yabancılaşma mekânı, gerçeği olduğu gibi göstermeyen bir simülasyonun en yalın formudur. Mekân tabiri caizse şebekenin içinden çekilmiştir. Modern bir sahnedeki farksız olan kent bulvarları gibi, internet de bireyin performanslarını sahneleyebileceği görüntü mekânlarına ev sahipliği yapmaktadır.

Kentin üretim ve tüketimi buluşturan pazar yeri cazibesi, sosyal medya için de geçerlidir. Sosyal medyanın sakinleri hem tüketici olarak hem de sürece ve bilginin üretimine aktif olarak katılan üreticiler olarak konumlandırılmışlardır. Kentin göçmenlere ve azınlıkları dışlayan ve eşitsizlik üreten kentsel mekânları ve gettoları gibi, sosyal medya da dijital hizmetlerin sunumundaki eşitsizlik nedeniyle sosyal medyanın dış çeperlerinde ve merkez çevre arasında uçuruma neden olur. Erişim imkânlarının kolaylığı ve çeşitliliği de hem kente hem de sosyal medyaya aynı çekim gücüne sahip bir mıknatıslanma özelliği verir. Bağlantı kurmanın kolaylığı, maliyetlerin düşüklüğü, saklama, depolama ve dağıtım kapasitelerinin oluşturduğu cazibe her ikisinin de sürekli göç almasına yol açar.

Ağ mimarisinde, mekânsal düzenlenişteki yapısal benzerliklerin yanı sıra sosyal medya işlevsel özellikleri itibarıyla de kent modelinin bir yansımasıdır. Sosyal medya tıpkı kent gibi kamusal bir coğrafyanın tüm şartlarını taşımaktadır. Sanal topluluk ile yeni bir tür kamusal oluşur. Eşitlikçi ve özgürlükçü ama aynı zamanda bireyselleştiren ve yabancılaştıran, çok kültürlülüğe imkân sağlayan kozmopolit ve çok kültürlülüğe imkân veren ortamı ile sosyal medya, kentin birey, kültür ve toplum üzerindeki tüm işlevlerini temsil etmektedir.

Çalışma kapsamında sonuç olarak, sanal göçün fiziki göçün tüm şartlarını ve unsurlarını taşıdığı görülmüştür. Göçün temel bileşenleri; “yer değiştirme” ve “etkileşim sisteminde meydana gelen değişikliklerdir. Temel değişkenleri ise “zaman mekân algısı” ve “uzaktan eylemlilik”tir. Bu bağlamda sanal göçü; “fiziksel bir yer değiştirme zorunluluğu olmaksızın insanların toplumsal ve zihinsel olarak buldukları mekânı ve konumlarını değiştirerek yeni bir etkileşim sistemine geçişleri” olarak tanımlamak mümkündür. Sanal göçün nedenleri, türleri, özellikleri, sistemini, işleyişi ve etkilerini içeren bu çalışma ile “Sanal Göç Teorisi” için zemin oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma, dijitalleşme sürecinde yaşanan değişimlerin anlaşılması, toplumsal sorunlara çözüm üretilmesi ve gelecekteki olası problemlerin öngörülmesi bakımından önem taşımaktadır. Sosyologların, “sanal göç” üzerine kapsamlı bir şekilde eğilerek bu çalışmayı daha da geliştirebilecekleri ve yeni modeller oluşturabilecekleri düşünülmektedir. Coğrafyacıların



da, iletişim alanında haritalama yöntemi üzerine yapacakları çalışmalar, teknik anlamda yeni dijital uygulamaların gelişmesine katkı sağlayabilir. Diğer taraftan yerel yönetimler ile bilişim uzmanlarının birlikte çalışması ile dijitalleşmenin bir sonraki evresinde yaşanacak sorunlar için kentsel dönüşüm projeleri örnek alınarak sosyal medya için gerekli modeller geliştirilebilir. Özellikle ülkemiz göçmen nüfus yoğunluğu bakımından bu konunun araştırılması için önemli bir potansiyel taşımaktadır. Bu çalışmada teorik düzeyde verilen göçmen kimliği ile sanal kimlik arasındaki ilişkinin saha çalışmalarıyla desteklenmesi, bu alanda çalışacak araştırmacılara önerilmektedir. İletişim sosyolojisi ve dijital sosyoloji alanındaki araştırmacıların bu konuya eğilmesi, disiplinler arası çalışmalara önemli katkılar sağlayacaktır.

Kaynakça

- Akkayan, T.(1981). Göç ve Değişme, İstanbul: İ.Ü Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Bruce, S., Yearley S.(2006). The Sage Dictionary of Sociology, United Kingdom: Sage Publications.
- Bauman, Z.(1998). Sosyolojik Düşünmek, çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z., Lyon, D.(2013).Akışkan Gözetim, çev. Elçin Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Becker, H. S. (2013). Hariciler (Outsiders). Bir Sapkınlık Sosyolojisi Çalışması, çev. Ş.Geniş ve L. Ünsaldı, Ankara: Heretik Yayıncılık.
- Castells, M.(2013). Ağ Toplumunun Yükselişi, çev. Ebru Kılıç, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chambers, I. (2014). Göç, Kültür, Kimlik, çev. İsmail Türkmen ve Mehmet Beşikçi, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Coulon, A.(2010). Etnometodoloji, çev. Ümit Tatlıcan, İstanbul: Küre Yayınları.
- Çetin, M., Özgiden, H.(2013). “Dijital Kültür Sürecinde Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenlerin Twitter Kullanım Davranışları Üzerine Bir Araştırma” 2(1), Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 172-189.
- Dedeoğlu, A.Ö.(2002). Tüketici Davranışları Alanında Kalitatif Araştırmaların Önemi ve Multi Disipliner Yaklaşımlar. D.E.Ü.İ.İ.B.F. Dergisi, 17(2): 75-92.
- Deleuze, G., Guattari, F.(1990). Kapitalizm ve Şizofreni Göçebe Bilim İncelemesi, çev. Ali Akay, İstanbul: Bağlam Yayınları.



- Dijk, J.A.G.M.(2005). *The Network Society Social Aspects of New Media*, London: Sage Publications.
- Eggers, D.(2016). *Çember*, çev. Handan Balkara, İstanbul: Siren Yayınları.
- Ertürk, D.(2017). “Dijital Kimliği Sınırlı Düşünmek” *Sosyoloji Divanı-Dijital Sosyoloji Sayı: 9*, Konya: Çizgi Kitabevi, 73-86.
- Friedman, T.L.(2006). *Dünya Düzdür, Yirmi Birinci Yüzyılın Kısa Tarihi*, çev. Levent Cinemre, İstanbul: Boyner Yayınları.
- Garfinkel, H.(2015). *Etnometodoloji Yazıları*, çev. Ümit Tatlıcan, Ankara: Heretik Yayınları.
- Geray, H.(1994). *Yeni İletişim Teknolojileri*, Ankara: Kılıçaslan Matbaası.
- Gupta, A., Ferguson, J.(1992). “Beyond Culture: Space, Identity and the Politics of Difference”, *Cultural Anthropology*, 7 (1), 6-23.
- Güneş, Z.N.A.(2017). “Dijital Sosyoloji ve Metodoloji: Ne Kadar Yeni, Ne Kadar Tanıdık?”, *Sosyoloji Divanı Dergisi*, no.9 Konya: Çizgi Kitabevi, 87-100.
- Güzel, E.(2016). *Dijital Kültür ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: “Dijital Habitus” Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 4(1), 82-103.
- Himma, K. E.(2007). *The Concept of Information Overload: A Preliminary Step in Understanding the Nature of A Harmful Information-Related Condition*, *Ethics and Information Technology*, 9(4), 259-272.
- Kara, Z.(2017). “Dijital Sosyoloji”, *Sosyoloji Divanı Dergisi*, no.9, Konya: Çizgi Kitabevi, 9-20.
- Karpat, K.(2010). *Osmanlı’dan Günümüze Etnik Yapılanma ve Göçler*, İstanbul: Timaş Yayınları.
- Jenkins, H.(2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Laguerre, M.S.(2005). *The Digital City The American Metropolis and Information Technology*, United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Lotman, Y.M.(1990). *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, Bloomington: Indiana University Press.
- Mahoney, L.M., Tang, T.(2017). *Strategic Social Media from Marketing to Social Change*, United Kingdom: Wiley Blackwell.



Mangalam, J. J.(1968). Human Migration: A Guide to Migration Literature in English 1955-1962. Lexington: The University of Kentucky Press.

McLuhan, M.(2007). Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu, çev. Gül Çağalı Güven, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Morley, D.,Robins, K.(2011). Kimlik Mekânları, Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar, çev. Emrehan Zeybekoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Nisbet, R.(2013). Sosyolojik Düşünce Geleneği, çev. Yusuf Kaplan, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

Özer, İ.(2004). Kentleşme, Kentlileşme ve Kentsel Değişme, Bursa: Ekin Kitabevi.
Patton, M. Q.(1990). Qualitative Evaluation and Research Methods, London: Sage

Publications.

Prensky, M.(2001a). Digital Natives, Digital Immigrants, on the Horizon, MCB University Press, 9(5), 1-6.

Prensky, M.(2001b). Digital Natives, Digital Immigrants part II, Do They Really Think Differently?, On the Horizon, NCB University Press, 9(6), 1-9.

Prensky, M.,(2014). Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom, (Çevrimiçi) <http://www.wisdompage.com/Prensky01.html> 22 Nisan 2014

Rab, A.(2007). “Digital Culture - Digitalised Culture and Culture Created on A Digital Platform Information” Budapest: Gondolat, (Çevrimiçi)

http://www.itk.hu/netis/doc/ISCB_eng/11_Rab_final.pdf 23 Ocak 2016

Ravenstein, E.(1985). “The Laws of Migration”, Journal of the Statistical Society of London, 48(2), 42 - 43.

Sakallı, C.(2018). “Göçmen Edebiyatı”, Edebiyat Eleştirisi Dergisi, no.9, 10-26.

Sözen, E.(2004). Kertenkele Mantığı, İstanbul: Birey Yayınları.

Stirling, E.(2016). “Her Zaman Facebook’dayım!”: Ana Akım Araştırma Aracı ve Etnografya Alanı Olarak Facebook’u Araştırmak, H. Snee, C. Hine, Y. Morey, S.Roberts, & H. Watson (ed.), çev. Selva Ersöz Karakulakoğlu, Sosyal Bilimler İçin Dijital Yöntemler, Ankara: Nobel Yayınları, 51-66.



Toledo, A.C.(2007). “Digital Culture: Immigrants and Tourists Responding to the Natives”, *Drumbeat: Illinois State University*, 19(1),84-92.

Turhan, M.(1972). *Kültür Değişmeleri-Sosyal Psikoloji Bakımından Bir Tetkik*, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Ünal, S.(2018). “Yüzyılın Yeni Bilgi Erişim Çevreleri Tehdit mi Fırsat mı?” *Dijital Yerli Gençlerde Aşırı Bilgi Yüğü ve Kaygısı*”, *Journal of Current Researches on Social Science*, 8(4), 310-341.

Yılmaz, A.(2014). “Uluslararası Göç: Çeşitleri, Nedenleri ve Etkileri””, *Turkish Studies*, 9(2), 1685-1704.