

Article Info	RESEARCH ARTICLE	ARAŞTIRMA MAKALESİ	
Title of Article	Ankara Night Clubs As A Simülasyon Space		
Corresponding Author	Oğuzhan AKTAŞ Artvin Çoruh Üniversitesi, Sosyoloji Bölümü, Hopa/Artvin, oguzaktaso@gmail.com		
Received Date	04.03.2020		
Accepted Date	13.07.2020		
Author / Authors	Oğuzhan AKTAŞ	ORCID: 0000-0003-0796-7604	
How to Cite	AKTAŞ, O. (2020). Ankara Night Clubs As A Simülasyon Space Kent Akademisi, Volume, 13, Issue 2, Pages, 293-304,		

Simülasyon Mekânı Olarak Ankara Pavyonları

Oğuzhan AKTAŞ¹

ABSTRACT:

The increase in the number of both night club spaces and the individuals who go to these spaces in Ankara was considered as a result of the created simulation process while analyzing the concepts of simulation, simulacra and hyper-reality by looking at the “simulation theory” of Baudrillard. This study was built on the empirical and theoretical examination of the facts that men have integrated into the simulation world created in the night club space and that this situation has become permanent. Within the context of this aim, it was conducted semi-structured interviews with male individuals from different parts of Ankara who have different occupations and income levels, and it was asked the *pars pro toto* impressions of men who participate the simulation created in the night club. Phenomenological method and interviewing (face to face meeting) are the prominent methodical approaches in the study. It is seen that the fact that the participation of male individuals over 18 age in the simulation created in the night club space in Ankara is influenced firstly by the environmental factors. It is also seen that the men are in a quite vigorous struggle for participating in the simulation process in which their economic status are quite important. The reasons for participating the simulation created in the night club are culture, a desire for entertaining, familial problems, social problems, and a positive consolidation of masculine emotions and egos.

¹ Artvin Çoruh Üniversitesi, Sosyoloji Bölümü, Hopa/Artvin, oguzaktaso@gmail.com

Keywords: Baudrillard, Simulation, Hyper-reality, Ankara, Night Club, Man

ÖZ:

Baudrillard'ın "simülasyon teorisi"nden yola çıkarak, simülasyon, simülakr, hipergerçeklik kavramları incelenmekle birlikte Ankara'da yer alan pavyon mekanlarının sayılarının artması ve bu mekanlara giden bireylerin sayılarının artması yaratılan simülasyon sürecinin bir sonucu olarak kabul gördüğü değerlendirilmiştir. Bu çalışma erkeklerin pavyon mekanı içerisinde yaratılan simülasyon dünyasına eklenmesinin ve bu durumun kalıcı bir hale gelmesinin ampirik ve teorik incelemesi üzerine inşa edilmiştir. Bu amaç kapsamında Ankara'nın farklı bölgelerinden, farklı meslek ve gelir düzeyine sahip erkek bireyler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş ve pavyon içerisinde yaratılan simülasyona katılan erkeklerin pars pro toto niteliğindeki izlenimlerine başvurulmuştur. Olgu bilim ve mülakat (yüz yüze görüşme) çalışmada öne çıkan yöntemsel yaklaşımlardır. 18 yaşını geçmiş erkek bireylerin Ankara'da pavyon mekânı içerisinde oluşturulmuş simülasyona katılmalarının ilk başta çevresel faktörlerden etkilendiği görülmektedir. Ekonomik durumlarının önemi oldukça önem arz eden bu simülasyon sürecinde katılımın sağlanması noktasında erkeklerin oldukça gayretli çabalar içerisinde girdikleri görülmüştür. Pavyon içerisinde yaratılan simülasyona, bir kültür, eğlenme isteği, ailevi sorunlar, sosyal sorunlar, erkeklik duygularının ve egolarının olumlu yönde pekiştirilmesi katılımın sebepleridir.

Anahtar Kelimeler: Baudrillard, Simülasyon, Hipergerçeklik, Ankara, Pavyon, Erkek

1. Giriş

Fransız felsefesi içerisinde önde gelen isimlerden biri olan Jean Baudrillard, Batı dünyasında hâkim olan evrensel akıl düşüncesi ile birlikte gerçeklik kavramına ilişkin okuyucularını düşündürmeye yönelmektedir. Post modern dünyanın analizini kendine özgü kavramlar ile ortaya koyan Baudrillard'ın düşüncelerinin karmaşık olması onu anlaşılması zor bir düşünür yapmaktadır. Özellikle üretimin ve tüketimin arttığı bir dönemde insanların var etmekten, yok etmeye ya da ortadan kaldırmaya çalışmaları noktasında Baudrillard'ı anlamak oldukça zordur. Düşüncelerinin karışık olmasından dolayı pek çok kişi tarafından eleştiri yağmuruna tutulmuştur. Baudrillard'ın düşünceleri sadece 21.yüzyıl'ın içerisinde cereyan eden olay ve olguları değil geleceğe de yönelik olgu ve olayları kapsadığı çok rahatlıkla söylenebilir.

Baudrillard, pek çok kişi tarafından postmodern bir düşünür olarak kabul edilmektedir. Çünkü modernite ve getirilerini eleştirmektedir. Fakat kendisini postmodern bir düşünür olarak tanımlamaz. Modernite ve sonrasını eleştiren Baudrillard, eğlence merkezleri, medya, sinema, tarih, savaşlar, reklam gibi hayatımızın merkezine yerleşmiş gündelik hayatın vazgeçilmez bir yerine sahip olan konulara yönelmiş ve sadece kuramsal açıklamalarla yetinmeyerek aynı zamanda pek çok uygulama ve örnek ile kuramlarını destekleme eğilimi içerisine girmiştir.

Baudrillard'ın kuramlarından bir tanesi olan simülasyon kuramı çerçevesinde yapılan çalışmada, Ankara'nın eğlence kültürü üzerine analiz yapılmaya çalışılmıştır. Ankara'nın eğlence kültürünün çok büyük çoğunluğunu pavyonlar oluşturmaktadır. Pavyonların nasıl bir simülasyon süreci yarattığı, hangi koşullarda bahsi geçen konu kapsamında yaratılan simülasyona katılımın sağlandığı, bu simülasyon dünyasının yaratmış olduğu olumlu veya olumsuz sonuçlar tartışılmıştır. Aynı zamanda bu simülasyon dünyasında yaratılan gerçekliğin asıl olan gerçekliğin yerine geçtiği anlaşılmıştır. Baudrillard'ın gerçeklik anlayışının bir adım ötesi olarak kabul edebileceğimiz hipergerçeklik tanımında özellikle medya, eğlence merkezleri gibi farklı alanlardaki düşünceleri oldukça önem taşımaktadır. Görünenin arkasındakini anlamlandırmak bakımından, gerçeğin sorgulanması amaçlanmakta ve Ankara pavyonları üzerine yeni bir bakış açısı yaratılmaya çalışılmaktadır. Şekil 1 ve Şekil 2 de görüldüğü üzere kendine ait bir gerçeklik yaratılan bir mekân üzerine bir postmodern düşünür olarak kabul gören Baudrillard'ın bakış açısı ve kuramları ile analiz edilmeye çalışılmıştır.

Ankara için ele alınan bu simülasyon sürecinde katılımı sağlayan erkek bireylerin hem sosyal hem aile yaşantısında bozulmalar veya sorunlar yaşandığı görülmekte, devamında ise sorunlarından bir kaçış yolu olarak simülasyonu tercih etmektedir. Bunun sonucunda ise gerçeklik algıları ikiye bölünmüş olan erkek bireyler pavyon içerisinde yaratılan simülasyonu gerçeklik olarak kabul etmekte ve dış dünya ile bağımlı oldukça zayıflatmaktadır. Bir kültür haline gelmiş olan bu mekanlar ve içeriğinde kadınların, alkolün, Ankara oyun havalarının olmasından dolayı bu kültüre kendilerini ait hisseden erkeklerin gittiği ve simülasyon sürecini devam ettirdiği görülmektedir. Bu sebepler sonucunda bireyler

ekonomik durumlarını, sosyal yaşantılarını, toplumsal ilişkilerini ve etkileşimlerini yaratmış oldukları ikinci gerçeklik için düzenlemekte ve hayatlarına devam etmektedirler.

2. Yöntem

Araştırmada mülakat (yüz yüze görüşme) ve olgu bilim yöntemsel olarak seçilmiştir. Olgu bilim, farkında olunan bir şeyin veya durumun ayrıntılı bir şekilde değerlendirilmediği olgulara odaklanmaktadır. Veri analizi, yaşantıları ve bu yaşantılardan çıkarılan anlamları ortaya çıkarma üzerinedir. Olgunun temellerini ortaya çıkarma amacı vardır. Olgu bilim araştırmaları net ve genellenebilir sonuçlar elde etmemizi sağlamayabilir. Fakat bir olgunun anlaşılmasını ve yaşantılar yoluyla açıklanmasına yardımcı olabilir (Yıldırım & Şimşek, 2011:72-75'ten akt; Karakuş, 2016:536). Olgu bilimde öznel deneyimlere öncelik verilme durumu söz konusudur. Yani bireylerin deneyimlerinden yararlanan bir araştırma yöntemidir (Kocabıyık, 2016:55). Her bireyin olayları anlama ve değerlendirme biçimleri farklılık göstermektedir. Bu farklılıklardan dolayı olgu bilim araştırma yöntemi kullanılmıştır. Öznel deneyimlerin ön plana çıktığı bu araştırma yönteminde, araştırmanın seyrini şekillendiren görüşmecinin deneyimleri oldukça önemlidir.

Olgu bilimde amaç, tespit edilen olgunun temelinde yer alan ortak anlamları bulmak için katılımcılar tarafından deneyimlenen dünyayı tanımlamaktır. Bundan dolayı olgu bilim, deneyimlerin yazınsal ifadeye dönüştürülmesine ve deneyimlerin iyi tanımlanmasına olanak sağlamaktadır (Kocabıyık, 2016:56). Böylelikle olgu bilim aracılığıyla, bireylerin bir olguya dair yaşantıları, algıları ve yüklediği anlamları ortaya çıkartılmaya çalışılmaktadır. Bu çalışmada araştırmacı öznel tecrübeler ile ilgilenmekte, bireylerin algıları ve olaylara yükledikleri anlam incelenmektedir. Her ne kadar katılımcıların tecrübeleri göz önüne alınsa da araştırmacının bu süreçte etkisi vardır. Bu nokta da araştırmacının kullandığı dil, araştırma için temel oluşturmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın kavramsallaştırılması ve olguyu açıklayabilecek temaların ortaya çıkarılma çabası vardır (Karakuş 2016:536). Kartopu örnekleme yöntemiyle² Ankara'nın farklı bölgelerinden seçilen, Kartopu örnekleme üzerinden, 13 erkek birey ile yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat gerçekleştirilmiştir. Görüşmeciler kişiden kişiye değişmekte en kısa 20, en fazla 50 dakika sürmüştür. Önceden hazırlanmış sorular sorularak erkek katılımcıların Pars Pro Toto³ niteliğindeki izlenimlerine yer verilmiştir.

3. Simülasyon ve Hipergerçeklik

Simülasyon kuramını ortaya koyan Baudrillard'a göre dünyadaki her şey gerçekliğini yitirmiş ve onun yerini simülasyon almıştır. Artık her şey bir simülasyondur. Batı kaynaklı ortaya çıkan bu anlayışta gerçekliğe ve hakikate özgü yansımaların kaybolduğu farklı bir boyuta, simülasyon çağına girilmiştir. Bu çağ da mesafe kavramını çözümlenmesi sonucunda böyle bir anlayış geliştiren Baudrillard, mesafe olmadan gerçekten veya düşsel olandan bahsedilemeyeceğini söylemektedir. Ona göre gerçek, modeller aracılığıyla türetilmektedir (Baudrillard, 1998: 11). *Simülakrlar ve Simülasyon* eserinde, gerçeğin sonsuz bir şekilde üretilerek ortadan kaybolmasından bahseden Baudrillard, "gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir sistemden" söz etmektedir (Baudrillard, 2001: 46'dan akt; Dağ, 2017:231). Öte yandan sistem, gerçekliğin yitirilmediği yalanını da sürdürmek zorundadır. Baudrillard'a göre bu durum "Simülasyon sürecinin yalıtılmasını imkânsızlaştıran şey, ortalıkta gerçekten başka bir şey göremeyen, gerçekten başka bir şey düşünemeyen bir düzenin bulunmasıdır. Çünkü bu düzen yalnızca gerçeğin bulunduğu bir ortamda var olabilmektedir" (Baudrillard, 1998:34).

Simülasyon için önemli olan biçimdir, içeriğin pek bir önemi yoktur. Çünkü bu içeriğin kendisi hiçbir anlam ifade etmemektedir. Bu yüzden biçimin tekrar üretilmesi gerekmektedir. Baudrillard'a göre çağın hastalığı gerçeğin üretimi ve bu gerçeğin yeniden üretilmesidir (Baudrillard, 1998:37). Baudrillard, simülasyonun hayatımızın her yerinde olduğunu söylemekte ve her alanda uygulanabileceğini ifade etmektedir. Medya, tarih, ordu, tıp, savaşlar, fotoğrafçılık gibi. Ona göre bu dünyada "gerçek" olan hiçbir şey yoktur. Bu dünyada var olanlar gerçeğin birer yansımasıdır. Artık sonsuz sayıda gerçeklikten bahsedilebilir. Gerçekliğin sonsuz sayıda olması ise, ortada bir gerçek olmadığı anlamına gelmektedir (Baudrillard, 2011:137).

² Kartopu yöntemi, küçük başlayıp karlar üzerinde yuvarlandıkça büyüyen ve daha fazla kar toplayan bir kartopu antolojisine dayanır. Bir ya da birkaç kişi ya da örnek olayla başlar ve başlangıçtaki örnek olaylarla bağlantıları temelinden ayrılır (Neuman, 2012:325).

³ *Parçanın bütününi temsil edişi. Bütün yerine geçen parça* (Karakuş, 2016:536).

Sistem, ekonomik ve toplumsal bağlamda günümüzde kapitalizmi aşan bir konuma gelmekte ve ekonomik düzeni ifade etmektedir. Baudrillard, yaptığı çözümlenmelerde özellikle üzerinde durduğu konulardan bir tanesi kapitalizmi anlatan ekonomi politiktir (Baudrillard, 2002:204). 1929 ekonomik krizi öncesi kapitalizmin ihtiyaçlar ve taleplere göre bir üretim anlayışı olduğunu söyleyen Baudrillard, krizden sonra ise üretimin yerini tüketimin aldığı söylemektedir. Tüketim üretilmekte, yani ihtiyaçlardan önceden belirleniyor ve insanların bunları tüketmesi bekleniyor. Baudrillard, kapitalist sistemde üretme ihtiyacının hiç bitmemesinden dolayı krizin yaşandığını söylemektedir. Elbette tüketim toplumlarının yaratılmak istendiği bir evrende, tüketimin asıl göstergesi nesne çok önemli bir yere sahiptir. Böylelikle nesnenin kalitesi ve işlevi önemli değil. Önemli olan marka değeri yani sembolik değeridir. Sistemin gerçek diye sunduğu şeyler aslında gerçek değil birer simülakıdır. Markalı giysiler, ışıltılı vitrin ve mekânlarla estetiği buluşturması ile yaratılan bu durum bireyi kendisine çekmektedir (Baudrillard, 2002:203). Bu durum ile bireyler hedonist duygular ile tüketime yönlendirilmektedir. Cinselliğe ve zevklere boğulan kitleler, bedenleriyle köleleştirilmektedir (Anık, 2006:449). Baudrillard, çağın hastalığının gerçeğin üretimi olduğunu söylemektedir. Çok fazla değer, mal ve anlam üretimi ile bu yok oluşun gerçekleştiğini söylemektedir (Baudrillard, 2005:55). Bu nokta da maddi üretimden hipergerçekliğe geçer

Hipergerçeklik ise gerçek üstü veya gerçek dışı anlamına gelmektedir. Baudrillard'a göre beşeri kültür göstergeleri olarak dört evrede gelişir. Birinci evre; göstergelerin, imge ve sözcüklerin gerçek yansımaları olarak gelişen durumdur. İkinci evre; göstergeler gerçek olanı "hakikati" süsler, abartır ve çarpıtır. Bu evre de gerçeklikten tamamen ayırım yaşanmaz sadece göstergeler gerçekliği yansıtmaya ve sembolleştirmeye devam eder. Üçüncü ve dördüncü evrelerde ise sembolik topluma geçilir. Artık burada sembollerin ve göstergelerin toplum ile ilişkisinin kalmaması hatta insani ilişkilerin bile sembolik ilişkilere dönüştüğü varsayılır. Artık simülak ve taklitler toplumdur. Böyle bir toplumda ne hakikat ne de gerçeklikten bahsedilemez. Tek gerçek biçim hipergerçekliktir (Baudrillard, 1998:14). Gerçekliğin yerini simülasyonun aldığı ve hipergerçeklikten bahsedildiği ileri süren Baudrillard'ın bu düşünceleri günümüzde daha anlaşılır bir hale gelmektedir. Baudrillard, sanal olanın, TV, İnternet, sanal oyunlar, Disneyland ve müzeler gibi gerçeğin yerini aldıklarını söylemektedir (Baudrillard, 2011:34). Sanal ortamlarda insanlar duygu ve düşüncelerini daha kolay ve rahat dile getirdikleri için daha çekici ve yaşanılabilir olması, insanların sanal ortamlara ilişkin gerçeklik alanını ile reel hayatına göre daha gerçek olanı yaşamaktadır. İnsanlar reel hayatlarında gerçekleştiremedikleri şeyleri sanal alanlarda kolaylıkla gerçekleştirmesi simülasyon düzenini benimsemesine yol açmaktadır. Simülasyona ait olan hipergerçek, gerçeğin kendine benzemesine neden olmaktadır. Hipergerçeğin ya da simülasyonun insanları her türlü ilke ve amaçtan caydırabilme özelliği, onun tehlikeli olduğunu göstermektedir. Özellikle iktidarlar açısından önemli bir tehlike teşkil etmektedir (Baudrillard, 2005:194). Artık ışıklandırılmış kinetik mekân ile dinamikleştirilmiş mekâna dayalı sinema görünümüne bürünmüş makro bir iletişim kültürü meydana gelmiştir. Özellikle hayvanlardaki taklitçi uyum sağlama, insanlara özgü bir durum haline gelmiştir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, günümüze ışık tutmakla birlikte o ışığın karamsarlığa yöneldiğini söylemek oldukça mümkündür. Postmodern dünyanın analizini yapan ve yeni kuramlar ortaya koyan Baudrillard, bu analizleri sonucunda vardığı sonuçlar bakımından oldukça karamsar olduğu gibi çözüm yolu sunmaması dikkat çekmektedir. Baudrillard'ın bu analizleri sonrasında çıkarmış olduğu sonuç; "Simülasyon düzeni sessiz yığınlar düzenidir" olmuştur. Gerçekten simülasyon düzeni sessiz yığınlar düzeni midir? İnsanların gerçekliği yeniden yarattığını/kopyaladığını ve kapitalizm ile tüketime yöneldiğini daha sonrasında hipergerçekliğe geçildiğini ifade eden Baudrillard, anlaşılması her ne kadar zor ve karmaşık olsa da oldukça yerinde tespitler yaptığı söylenebilir. Baudrillard'ın yaptığı çalışmalar ve ortaya koymuş olduğu kuramlar, postmodern toplumların analizi bakımından önemlidir.

4. Simülasyon Mekânı Olarak Pavyon

1980'li yıllara kadar sinemanın acıklı, korkunç, olağanüstü olaylarla örülmüş ve bu sinema ile büyüyen kuşakların benliklerinde kalanlar ise kader kurbanı kadınlar, mutsuz erkekler, erkeklerin egemen olduğu bir pavyon imgesidir. Pavyonlar sadece Ankara'da olmasa da Ankara kültüründe çok büyük bir alan kapsamaktadır. Buna bağlı olarak çalışma Ankara'yı temel alarak tartışılacaktır. Ankara'da Maltepe, Çankırı Caddesi, Rüzgarlı Sokak, Cebeci, Esat, İstanbul Yolu üzerine yayılmış olan pavyonların pratikleri arasında farklılıkların görülmesi gayet doğaldır. Pavyon kelimesinin yanı sıra, gazino, gece kulübü, eğlence merkezi olarak da anılmaktadır. İşletmelerin hiç biri pavyon olarak açılmamaktadır. Bu söylemler her biri kendi içerisinde farklı pratikleri de barındırmaktadır. Örneğin Pavyonda konsomatris olurken, gazinoda müzikli dinleti, gece kulübünde revü vardır (Teber, vd. 2017:1). "*Toplumsal boyutunda ise Pavyon, gündelik hayatın kesintiye uğradığı ya da bittiği var sayılan saatlerde, gün içinde ve gündemde olanı anlatırken dans edilen, alkol tüketilen, para harcanan, para kazanılan, âşık olunan, kavga edilen. Yani bir nevi insanların mutsuzluklarından ve tüm karamsarlıklarından sıyrılmaya yeridir.*" Pavyonlar hiyerarşik olarak kendi

aralarında ikiye ayrılmaktadır. Birinci, daha üst seviye olan pavyonlardır. Bu pavyonlara gittiğinizde orada yediğiniz içtiğiniz şeylere ödediğiniz ücretten tutun da garsonlarla muhatap olma şeklinize kadar olan her şey ince elenip sık dokunur. Yani daha dikkatli olarak bulunan ortam içerisinde her bir ayrıntıyı gözden geçirmek gerekir. Çünkü bu pavyonlar içerisinde oluşturulan bir davranış biçimi söz konusudur. Bu davranışın dışında hareket sergilendiği zaman olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Çalışan kadınlara ve sanatçılara dokunmanın kesinlikle hoş karşılanmadığı bu ortamlarda sanılanın aksine nezih bir ortam vardır. İkinci pavyon tipi ise, Tele Bar adı verilen alt seviyede bulunan pavyonlardır. Bu işletmeler, gündelik hayatımızda hepimizin aşına olduğu gece kulüplerini, çalınan müziklerle, mimari tarzı ve müşteri profili ile bir hayli andırıyor. Orada çalışan kadınlarla iletişim kurmak daha kolay ve bütçe olarak da daha uygundur (Teber, vd. 2017:2).



Şekil 1: Pavyon Mekânının İçerisinden Bir Görsel

Pavyon mekânı içerisinde bir simülasyondan bahsetmek mümkündür. Bu simülasyon dünyası pavyonun dışındaki hayat ile içerideki hayat olarak ayrım göstermektedir. Bu bağlamda pavyona giden erkeklerin normal gündelik hayatlarından kopuşu, bir simülasyon dünyası olan pavyona gitmesiyle başlar. Bu başlangıç erkeklerin erkeklik inşaları üzerinden şekillendiği ve kendilerini daha iyi hissettikleri bir mekâna giderek gerçeklikten koptuğu ve yeni bir gerçeklik algısı yaratma çabasıdır. Erkeklerin pavyona gitme amacı, arkadaş ortamı, kadınlar ve müzisyenlerdir.

G5: Eğlenmek için giderler. Bazı erkekler pavyonun hastası olur. Orada kadınları masaya oturttururlar, içerler falan. Bazıları da ailesinde huzursuzdur pavyonlarda çaresini arar. (55, Evli, Serbest Meslek, Ayrıltı)

G4: O kişiden kişiye değişir. Ben eğlenmesine gidiyorum. Arkadaşlarla vakit geçsin, sohbet muhabbet olsun, kaynatalım diye. Niye pavyon orası cazip geliyor. Ankara kültürü olmuş. Ankara'da başka yapacak bir şey de yok. Biz öyle düşünüyoruz yani. 3-4 kişi bir araya geldiğimiz zaman "hadi ne yapalım?" pavyona gidelim, diyoruz.(30, Bekâr, Öğretmen, Ovacık)

Pavyon mekânının iç dizaynı, ışıklandırmaları (loş ışıkları) kendisine özgü olmakla birlikte müşterilerin oldukça memnun olduğu bir durumdur. Simülasyonun başlangıcı ise pavyon mekânının içerisine girmekle, loş ışıkların müşterileri karşılamasıyla başlar. Bunun devamında ise pavyonda çalışan kadınların erkekler üzerindeki etkisinden söz etmek gerekir. Bu etki müşterinin parası oldukça istediği kadını masasına çağırabilir ve dertleşme, halleşme içerisine girebilir. Görüşmecilerin ve pavyona gidenlerin çoğunun erkek olmasından dolayı erkekler evinde eşine ya da ailesine derdini paylaşamazken pavyonda çalışan kadına çok rahatlıkla derdini anlatmaktadır. Çünkü pavyon onun için o an bir simülasyondur. Dertlerini, kederlerini, umutsuzluklarını, karamsarlıklarını atmak istediği, unuttuğu ve

bunların sonucunda artık eğlendiği bir dünya olmuştur. Pavyon içerisinde bulunan erkeklerin bu simülasyon dünyasında ne hissettiklerinin ya da kendilerini nasıl hissettiklerinin önemi oldukça büyüktür. Pavyona girdikten sonra farklı bir dünyanın kapılarına giriş yapan erkekler o ortamın durumuna kapılıp kendilerini gerçeklikten kopartarak yeni bir gerçeklik inşa etme sürecine girmektedirler.

G11: İlk etkileşimimde bana sanki hiç ulaşılmaz bir şeymiş gibi geldi ve girdiğimde çok heyecanlanmıştım. Çünkü birçok kez büyüklerimden, gidenlerden duyduğum işte çok farklı bir yer olduğunu şimdi 18 yaşındasın çok fazla kız arkadaşın olmamış ve oradaki kadınların işi gereği sana salça işte sana merhaba demeleri kaç göz yapmaları veya seni kesmeleri işi gereği bunları yapıyorlar ve senin hoşuna gidiyor. Bu dışarıdan anlatıldığı zaman ilgi duyuyorsun. Bir de kültür gereği orada saz ortamı var oynuyorsun.(32, Bekâr, Mühendis, Dikmen)

G1: Pavyon ne hissettiriyor yani heyecanlanıyor insan. İlk defa gittiğin zaman zaten bir değişik ortam ama alıştıktan sonra zaten sanki hani bil ki evin gibi yani. Pavyona gittiğin zaman orası benim gibi hissediyorsun. Garsonu çağırıyorsun şunu getir bunu getir. Emir vermek kendini üstün hissettiriyor. (51, Evli, Serbest Meslek, Ayaş)

G3: Mutluluk yani. Değişik geldi ilk. Ben çok küçük yaşta gittim. Ertesi gün kalktığımda tekrar gidelim diye söylediğim bile oldu yani. Mutlu oluyor insan. Bir de küçük yaşta gidersen garip geliyor yani. Ben gittiğim de saçlarını falan uzundu. Kadınların ilgi odağındaydım. Küçük olduğum için. Hepsini geliyordu makas falan alıyordu ne kadar tatlısın ne kadar güzelsin diye. Öyle olunca da adamın hoşuna gidiyor. (23, Bekâr, Uçak Teknisyeni, Yükseltepe)

İnsanlar yaşadıkları olumlu, olumsuz tecrübelerini aktarmasıyla pavyona gitmemiş bir erkeğin o mekâna dair merak duyguları uyanmaktadır. Bu uyanmanın sonucunda pavyon mekânına gittiğinde kişide heyecan duygusu yaşanmakta ve yeni tecrübelerin kapıları açılmaktadır. Erkekler ilk defa pavyona gittiklerinde simülasyona dâhil olurlar ve daha sonra pavyona gitmeye devam etmeleriyle bu simülasyonun sürdürülmesine katkı sunarlar. Alışkanlık haline gelen bu simülasyon sürecinde artık erkeklerin reel hayatları ile pavyon hayatlarını kıyasladıkları hatta pavyon mekânını evi gibi gördüğü ve pavyon hayatının daha üstün olduğu söylenebilir. Çünkü pavyonda hissettiği duyguları, kendisine davranılma şekillerini reel hayatında yaşamadığından dolayı erkekler simülasyon mekânı olan pavyona daha fazla gitmektedir. Bazı görüşmeciler ise 18 yaşında pavyonla tanıştıklarını o yaşa kadar karşı cins ile herhangi bir ilişkisinin olmamasından dolayı pavyonda çalışan kadınların onlara güzel gelmesi, erkeklik duygularını harekete geçirmesi, beğenildiğini hissetmesi ve ilgi görmesi aslında simülasyonun bir parçasıdır. Ankara'da bulunan pavyonların içeriğini Oyun havaları oluşturduğundan dolayı bir kültürden bahsedilebilir.

G3: Evet bir kültür haline dönüştü. Müzik var, eğlence var yine aynı cevaplar yani. Erkek orada kendini daha rahat hissettiği için dışarı da mesela çok pısrıktır ama pavyonun içine girdiği zaman orada biraz daha rahattır. Orada garsonundan tut, kadınlarına kadar, müzisyenlere kadar herkes seni orada yücelttiği için kendine bir özgüveni gelir o yüzden yani kendini iyi hisseder orada o yüzden de sürekli gitmek ister ve benimser. O şekilde olmayı herkes ister yani herkes benimser. (23, Bekâr, Uçak Teknisyeni, Yükseltepe)

G5: Pavyon kültürü ayrı bir ortam. Pavyona alışkın olan bir insan pavyondan çıkmaz. Başka bir mekâna, normal birahaneye bile gitmez. Pavyona gider özellikle. Bir pavyon kültürü var diyebiliriz. Pavyona takılan erkeklerin durumları iyidir. Normal bir geliri olan insan takılmaz. Alışkanlık haline getiriyor. Benim kendi açımdan müzik için benimsiyorum. Oraya kadın için giden insanlar da var. (55, Evli, Serbest Meslek, Ayvalı)

G7: Ankara da öyle oldu. Zaten köy odasında muhabbet ederdik önceden şimdi o pavyonlarda oluyor ama evrim geçirmiş hali yani. Önceden kadınlarda öyle açık saçık giyinmezdi köy odalarında. Şimdi pavyonda kadınların hepsi çıplak. Sen yemek yemekten vazgeçebilir misin? Ne kadar yemek yemeden durabilirsin? Pavyonda benim için öyle o kadar benimsemişim yani. Kültürümüz öyle. (37, Evli, İşçi, Sincan)

Pavyon mekânı içerisinde oluşan simülasyonun tarihsel bir arka planından söz etmek mümkündür. Bu arka planının yakın zamanında Ankara oyun havasının ilk olarak ortaya çıktığı köy odaları muhabbetleri oluşturmaktadır. Köy odalarından gelen kültür bir pavyon kültürü yaratmıştır. Daha öncelere gidildiğinde ise, Erken Cumhuriyet Dönemi'nde batılı anlamdaki eğlence mekânları "toplumsallaşmanın mekânı" olarak kurgulanmıştır. Ankara'nın geleneksel eğlence yaşamı, 1920'lerin sonlarından itibaren modern eğlence mekanlarının üretimi ile birlikte ciddi değişimlere uğramıştır. Bu dönem içerisinde ön plana çıkan eğlence mekanları arasında Ankara Palas, Karpiç,

Süreyya, Gar Gazinosu, Bomonti Gazinosu, İstanbul Pastanesi, Kutlu ve Özen Pastaneleri, Posta Caddesi meyhaneleri ve Çankırı Caddesi'nin barları sıralanabilir (Önder, 2011:283-284).

İlk olarak Ankara'nın başkent olmasından sonra batılılaşma adı altında Palas adında bir otel açılmıştır. Ankara Palas 1930'larda hizmet alanını genişletmekle birlikte belirli aralıklarla konserler düzenlemeye hatta pavyonunda her gece yabancı sanatçıların yer aldığı programlar sunmaya başlamıştır (Bayraktar, 2013:71). Bu gelişmelerin devamında ise dönemin içkili ve içkisiz lokantaların varlığı söz konusu olurken gazinoların açıldığı dönemle paralellik göstermektedir. Bu mekânların yanı sıra Birahaneler, Meyhaneler ve Barlar açılmaya başlandığı dönem, birbirlerine oldukça yakındır. Bu meyhanelerin yanı sıra açılan barlar da Ankara'da sosyal yaşamın ayrılmaz parçası olmuşlardır. Elhamra Bar'ı, 1926 yılında açılmış ve zamanla toplumsal ve kültürel değişimlere ayak uydurarak günümüzde Elhamra Eğlence Merkezi, haline gelmiştir. Açılan çoğu Gazinolar, Cumhuriyet ile birlikte yeni bir dönüşümün habercisi olma niteliği taşıdığı söylenebilir. Cumhuriyet ideolojisini yaygınlaştırmak adına, toplumu dönüştürecek sosyal pratikler olarak oldukça önemsenen bu etkinliklerin tümünde Yeni Ankaralılar, yabancı diplomatlar, nadiren de olsa Eski Ankaralı zengin tüccarlar yer almaktadır (Bayraktar, 2013:71). Ankara'nın ileri gelenleri ve sadece erkeklerin gittikleri barlarda 1930'lara kadar kanto dinlenmiş, sonrasında yabancı sanatçıların dans ettikleri, şov yaptıkları batı tarzı eğlenceler yaygınlaşmıştır (Tanrıku, 1985:22-27).

Pavyon mekanları içerisinde yaratılan bu simülasyon içerisinde bireyler olmadığı gibi hissettiklerinden dolayı simülasyona katılımlarında devamlılık ve süreklilik sağlanmaktadır. Bunun olmasını sağlayan ise pavyon içerisinde çalışanların müşterilere karşı sergiledikleri tutum ve davranma şeklidir. Bir nevi kölesi gibi davranmakta bu da müşterilerin hoşuna gitmektedir. Böyle oluşan bir simülasyon sürecine herkes katılmak ister. Dolayısıyla bir defa giden birey devamında mutlaka gitmeye devam etmektedir. Pavyon simülasyonuna katılımın hız kazandığı bir dönemde bireyler artık temel ihtiyaç olarak görmekte ve onusuz yapamadığını söyleyerek bu açıklamalarını ise kültüre dayandırmaktadır.

G4: Şu anda bir kültürden ziyade bazılarında alışkanlık. Adam seviyor orayı tek eğlencesi o. Mesela bazı arkadaşlar var cafe'ye gidelim diyorsun adam gitmiyor. Özellikle pavyona gitmek istiyor. Orada da işte bir alışkanlık, bağımlılık olabilir. Şu anda bir kültürden de bahsedebiliriz ama bence kötü bir kültür. Nedeni ise gerçek Ankara muhabbetini kötü yönde gösteren bir kültür Pavyon. Çünkü niye dersen eskiden bu olaylar hep köy odalarında olan şeylermişti. Güzel muhabbetlermişti. Şimdi bunu parayla yaptığın bir yere dönüştü. Biraz da gösteriş âlemi olmuş yani. Kimi konfeti patlatıyor, kimi masaya viski söylüyor yanına yanardönerli tabaklar geliyor. Böyle şeyler bana göre yanlış para tuzağı yani. Yine o da kişiden kişiye değişiyor. Senin cebinde 10.000 TL vardır. Bir gece de o parayı bitirebilirsin orada ama yine bir gece de 200 TL masa hesabı ödeyip kalkmayı da bilirsin. O kişiden kişiye göre değişir. (30, Bekâr, Öğretmen, Ovacak)

Pavyon mekanının oluşumunda bir kültürün aktarımı söz konusuysen bu kültür ekonomi ile birleşerek tam olarak bir simülasyon düzeni yaratmış ve bu simülasyona katılımın bireyin ekonomik durumunun iyi olmasından geçtiği söylenebilir. Dolayısıyla parası olan bireyler pavyonda oluşturulmuş simülasyona katılırken, parası olmayan bireyler bu simülasyona katılamamaktadır. Pavyon içerisinde yaratılan simülasyonun katmanlarından söz edilebilir. Bu katmanların ekonomik temeller üzerine kurulduğu aşikârdır. Pavyonda yaratılmış simülasyona herkes katılabilir. Fakat simülasyon içerisinde ne yediğinizden ne içtiğinizde, neler yaptığınıza göre katmanlara ayrılmaktadır. Bu katmanın en üstünde, alkol tüketmek, masaya kadın oturtmak, yanardönerli tabaklar içerisinde meze söylemek, sahnede oynamak, konfeti patlatmak ve garsonlara verilen bahşişlerden oluşmaktadır. En alt katmanda ise pavyon içerisine girip bir çay söylemek ve oturmak oluşmaktadır. Bu katmanlar kişiden kişiye değiştiği gibi kişinin ekonomik durumuna bağlı olarak şekillenmektedir. Ekonomik durumlarında olumsuz etkiler yaratmasına rağmen bu simülasyona katılmaya devam etmekte ısrarcı olan bir kitle vardır.

G6: Pavyon insanı ekonomik zarara uğrattıyor. Merak işte internette televizyondan görüyor gençler heves ediyor oraya. Ekonomik zarara uğradığını bile bile gidiyor. Borç para buluyor yine gidiyor. Alışkanlık oluyor belli bir zamandan sonra. Cazip geliyor insanlara. (55, Bekar, Çiftçi, Bepazarı)

G12: Kesinlikle. Fazlasıyla ekonomik zarara uğrattır. Pavyon çekiyor insanı. O ortam o ambiyans insanları çekiyor oraya. Parası olsa da olmasa da çok borç batağında, çok kredi borcunda olup da gidenleri biliyorum. Pavyona gidip evini, arabasını kapıranları biliyorum. Öyle bir ambiyans var çünkü orada. Loş ışık, oynayan kadınlar, o ortam. İctikten sonra sarhoşluğun etkisi, güzel kadınlar hepsi etkiler. (32, Bekâr, Memur, Şentepe)

G13: Ekonomik zarara uğrattığımı düşünüyorum tabi ki. Oradaki bir kadına gönlünü kaptırmış olabilir. Kendisi oraya gittiği zaman toplumsal olarak kendisini biraz daha üst seviyede görüyor, saygınlık kazanıyor olabilir. Mesela insanın pavyonda oturma saati bile orada saygınlık kazanmasına neden oluyor. Oradaki bir sanatçıya, kadına ilgi duyuyor olabilir. Evindeki ilişki bozuklukları pavyona gitmesine neden oluyor olabilir. Pavyonda huzur bulunduğunu zannediyor olabilir. (26, Bekâr, Belediye Çalışanı, Etimesgut)

Simülasyona katılımın süreklilik kazanmasında ekonominin etkisi olduğu düşünülse de aslında ekonomik durumu pavyonda yaşanan simülasyona katılmayı karşılayamayacak durumda olsa da kredi çekerek, borç bularak gitmeye devam ettiği gözükmektedir. Adım adım ilerleyen bu süreç, deneyimlerin aktarılmasıyla simülasyona katılımın yerini artık post modern dünyada internet ve televizyon ön plana çıktığı için artık bu platformlardan pavyon mekânında yaşanan simülasyonu görmek katılmalarına neden olmaktadır. Ayrıca pavyona gitmek için çok fazla sebebi içerisinde bulunduran bu simülasyon sürecinde, katılan birey orada çalışan bir kadına aşık olabilir, dostu olabilir ya da sahneye çıkan bir sazıcı için gidiyor olabilir şeklinde uzatılabilir. Dikkat çekilmesi gereken bir nokta da pavyon mekânı içerisinde böylesi bir simülasyona katılan bireyin çevresi içerisinde de simülasyona katılanlar ağırlıkta olduğu için kendisine bir toplumsal anlamda saygı kazandırdığını düşünmesidir. Böylesi bir durumda halkaların iç içe geçtiği görülmektedir. Simülasyonun sonuçlarından bahsedecek olursak önemli noktada reel hayatlarında ciddi sorunlar yaratmakta ve ekonomik durumlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Sorunların yaşandığı iki boyuttan bahsedilebilir. Bunlar bireyin sosyal yaşantısında aksaklıklara ve devamında aile hayatlarındaki ilişkilerin zayıflamasına hatta kopmasına neden olmaktadır.

G12: Cebindeki bütün parayı pavyonda harcarsa başka sosyal yaşantısı kalmaz. Gitmezse ailesine, kendisine zaman ayırabilir. Sabah işte akşam pavyonda. Ailesiyle zaman geçireceğine pavyonda geçiriyor. O zaman ailesini yada orayı tercih edecek. (32, Bekâr, Memur, Şentepe)

G10: Etkiler. Alkol alıyorsun, gece takılıyorsun uyuyamıyorsun sabah yapacak bir şey bulamıyorsun o yüzden yani. Sabahki bütün sosyal hayatın bitiyor. Oralara çok müptela bir şekilde gittiğin zaman sabah kalabalığın içine girmek istiyorsun giremiyorsun yani. (65, Evli, Emekli Memur, Esertepe)

Pavyon mekânının açılış saatleri akşam 7-8 kapanış saatleri ise gece 4-5'dir. Dolayısıyla pavyonda geçirilen zaman bireyi sonraki gün içerisinde daha etkisiz, verimsiz kılmakla birlikte sosyal yaşantılarını ve iş yaşantılarını olumsuz yönde etkilemektedir. Pavyon mekânına daha çok hafta sonu gitmeyi tercih edenler ise ailesi ile ilgili plan, program veya etkinlikte bulunamazken bu durum ailevi ilişkilerinde de yavaş yavaş bozulmalara sebep olmaktadır. Mekân içerisinde alınan alkolden dolayı bir sonraki günün verimsiz geçmesi hatta pavyon içerisinde yaratılan simülasyona artık bireyin kendisini adaması noktasında sosyal yaşantısı içerisinde insan içine çıkmakta zorlandığı görülmektedir. Çünkü hem toplumsal anlamda "ayyaş, pavyoncu" şeklinde etiketleniyor hem de simülasyon dünyasına alıştığından dolayı artık sosyal yaşantısı içerisindeki gerçeklikten koparak ayak uydurmakta zorlanıyor. Etiketleme/damgalama teorisinin⁴ etkisi oldukça önemlidir. Bu teoriye göre birey gündelik deneyimlerinden kaynaklı toplum tarafından oluşturulmuş kültür ve normların dışında kalmasından dolayı toplum dışına itilir. Bireyi var eden toplumsal ilişkileri zayıflamakla birlikte toplum tarafından soyutlanır. Pavyona gitmesinden dolayı damgalanmış bir birey ile pavyona gitmeyen başka bir bireyin toplum tarafından kabul görüşü farklılık göstermektedir. En temel örneklerden gidecek olursak, bir kız isteme merasiminde damgalanan bireyin evlenme olasılığı oldukça düşükken, pavyona gitmeyen yani damgalanmamış bireyin evlenme olasılığı oldukça fazladır. Bu nedenle ikisi arasında sosyal sınırlar net bir şekilde çizilmektedir. Damgalama teorisi, bireyin psikolojik anlamda çöküşüne neden olmakla birlikte sosyal ilişkilerinde ve çevresiyle olan etkileşiminde kopukluklara yol açmaktadır. Bireye en yakın olan ailesi ile ilişkisi zayıflayan birey artık kendisine daha çok dert edinmeye başlamış ve gerçeklikten tamamen kopmak isteyerek daha fazla pavyon içerisinde yaratılan simülasyona katılmaya çalıştığı görülmektedir.

Pavyon simülasyonunun yaratmış olduğu sonuçların hepsine olumsuz demek doğru olmaz. Çünkü öznel bir mekân ile ilgili ya da bir olay ile ilgili, görsel ve işitsel kodları, anlama ve yaşantılarına yön vermesi noktasında farklılıklar olmaktadır. Dolayısıyla pavyon simülasyonunun yaratmış olduğu sonuçlar bazı kişiler için olumlu yönde etki yarattığı söylenebilir.

⁴ Goffman'a göre damgalamada damgalanan birey bir grup veya topluluğun içerisinde bütünü bir parçasını temsil ederken zamanla lekelenmiş, değeri düşmüş bir konuma itilmektedir. Damgalanan bireye toplum tarafından kötü ve utanç verici sıfatlar atfedilmektedir. Bu durum normal bireyler ile damgalanan bireyler arasındaki sosyal sınırları çizmektedir (Goffman, 1963: 3-6).

G9: Pavyon özgüvenini kazandırır. Erkeklik duygularını orada yaşıyor erkek daha sonra sosyal yaşantıda yaşıyor. Ben önceden kadınlarla konuşamazken oraya gittikten sonra oradaki kadınlarla konuşa konuşa bu sefer özgüvenim yerine geldi. Bu benim sosyal yaşantımı etkilemez olur mu tabi ki etkiledi.(28, Bekâr, Tekniker, Batkent)

Pavyon simülasyonu içerisinde bireyin yaşamış olduğu tecrübeleri, sosyal yaşantısında kullanması bazı durumlarda olumlu sonuçlar yaratabilmektedir. Bunun en başında öncelikle bireyin özgüvenini kazanmasına ve sosyal yaşantısı içerisinde iletişim ve etkileşimi kolaylaştırdığı söylenebilir. Çünkü birey bu simülasyon içerisinde daha çok karşı cinsle yönelmekte kadınlar ile konuşmakta ve devamında bu durum sosyal yaşantısında kendisine karşı cinsle karşı iletişim kurmasının nasıl olduğu noktasında bir örnek teşkil etmektedir. Simülasyon içerisinde kazanılan olumlu veya olumsuz tecrübeleri, deneyimleri çok kolaylıkla sosyal yaşantısı içerisinde sergilemektedir. Onun için pavyon mekânı tam olarak bir simülasyondur. Sosyal yaşantısında ilişkileri nasıl olması noktasında kendisinin alıştırma yaptığı, antrenman yaptığı bir mekândır. Pavyon içerisinde yaratılan simülasyona katılan bireylerin habitusları benzerlik göstermektedir. Dolayısıyla sosyal yaşantılarını olumlu yönde etkileme noktasında genelleme yapılabilecek bazı durumlardan söz edilebilir. Simülasyon mekânına katılımın sağlanmasından ve sıklaşmasından dolayı ciddi ölçüde etkilenen aile içerisinde iletişimin, etkileşimin zayıflaması, olumsuz yönde etkilenmesi ise birey için daha fazla sorun teşkil etmekle birlikte simülasyona daha fazla katılımın sağlandığı görülmektedir.

G8: Etkilenir. Pavyona gittiğinde kesinlikle ailene yalan söylemen gerekiyor. Evliysen özellikle eşine. Babana, annene. Cebindeki parayı orada yersin evine gelirsın bakkala veresiye ekmek yazdırırsın. Ailevi ilişkiler de ise çok büyük bir ayırım var. Öteki karısının dırdırını dinleyene kadar pavyondaki kadının yanına kaçar orada hayatını sürer. Ailevi ilişkin iyiye nadir gidersin. Ama kötüyse zaten pavyondan çıkmazsın. Evde karımın dırdırını dinleyene kadar pavyondaki kadını oynaşırım daha iyi.(35, Bekâr, Şoför, Yenikent)

G2: Çok aşırı gidenlerin etkiler. Evini boşlayanlar olur. Eşinden ayrılanlar olur bu pavyon yüzünden. Oraya gidip ne bileyim evini geçindirmeye harcayacağı parayı oraya harcayıp evini geçindiremeyip borç batağına düşüp intihar eden bunların hepsi olan şeyler. Medyadan da olsun, şeyden de olsun hep gördüğümüz şeyler. Ailesini etkiliyor illaki. Yuvasını dağıtanlar oluyor. (33, Boşanmış, Muhasebeci, Keçiören)

G5: Ailevi ilişkileri kötü olan erkeklerin %70'i pavyona düşer. Çünkü mutluluğu dışarıda arıyor. Erkek evine geliyor karısının suratı bir karış, ilgi yok alaka yok bu erkek mutluluğu dışarıda arar. (55, Evli, Serbest Meslek, Ayrıcalı)

Ailevi ilişkilerin olumsuz yönde etkilenmesine sebep olan pavyon simülasyonu başta bir yeni bir gerçeklik algısı olarak başlamakta ve artık devamında yaşanan olumsuz sonuçlardan dolayı artık tek gerçeklik mekânı haline gelmektedir. Ailevi ilişkilerinde sorun olan bireyler bir kaçış olarak pavyonu görmekte ve burada yaratmış olduğu gerçekliği yaşamaya daha çok çalışmakla birlikte gerçeklik algılarının yer değişmesinden dolayı sosyal yaşantısındaki, reel hayatındaki gerçekliği kabul etmeme durumu yaşanmaktadır. Bunun sonucu olarak pavyon mekânının yaratmış olduğu simülasyona katılımın artmasının ve daha sık olmasının önünü açmaktadır. Bunun yanı sıra bireyin pavyona gitmesini ailesinden saklaması da bu açıklamanın kapsamı içerisinde. Ailevi ilişkilerinde yaşanan sorunlar eşinin soğuk davranması, annesinin veya babasının soğuk davranmasından ya da sorun yaşamasından dolayı erkek birey yaratmış olduğu yapay gerçekliği daha cazip görmekte ve oraya doğru yönelmektedir.

G3: Mesela çalıştığım iş yerinde bir abi var. Abi götürüyüm, getireyim seni falan diyorum arada. Tamam, sorun değil diyor. İki tane çocuğu var. Ama ben çok duramam, bir iki bir şey içerim diyor. Abi yenge diyorum. Yengene söylerim sorun yok diyor hani. O bana güvendiği için benim ne yapıp ne yapmayacağımı biliyor yani ben yengene söylesem bile gelirim yani sorun olmaz diyor. Öyle insanlar da var yani. Ha ben kız arkadaşına söylesem evlendiğimde eşime söylesem ben pavyona gidiyorum diye izin vermez yani. Ben evli olsam gidemem. Desen ki sana güvenmiyor mu? Güveniıyor. Ama aynı şekilde sen onu gönderir misin dersen bende göndermem. Onunda o kararına saygı duymak lazım. (23, Bekâr, Uçak Teknisyeni, Yükseltepe)

Ailevi ilişkileri iyi olan bireylerin bu simülasyona tamamen katılmadığını söylemek doğru değildir. Çünkü ailevi ilişkileri zarar görmeyecek bir şekilde pavyon içerisinde yaratılan simülasyona katılım sağlanmaktadır. Bu nokta da birey ve ailesi arasındaki ilişkinin ya da karşılıklı anlaşmanın olduğu daha sıklıkla görülmektedir. Ailevi ilişkileri daha çok olumsuz yönde etkileyen bir pavyon simülasyon sürecinde bu simülasyona katılan erkek bireyler, sorunlarının kaynağına yönelmesi ayrı bir tartışma ve araştırma konusudur. Ailevi ilişkilerin sağlıklı, sorunlu olması bireyi pavyona gitmesi noktasında tam anlamıyla geçerli bir sebep olarak görünmemektedir. Birey sadece aile

yaşantısından ibaret değildir. Yaşadığı diğer olumsuzlukları, sorunları unutmak, aşmak veya bu sorunlardan kaçmak için pavyon içerisinde yaratılan simülasyona yönelmektedir. Gerçekliğin yanılsamalarla çoğaldığı hatta kaybolduğu böyle bir dünya da gerçeklik kendisini yeniden üretmekte ve devamında süreklilik kazanmaktadır.



Şekil 2: Pavyon Mekânı İçerisinde Yaratılan Simülasyondan Bir Görüntü

Sonuç Yerine

Sonuç olarak pavyonun aslında bir simülasyon alanı olarak görüldüğünü söyleyebiliriz. Pavyona girildiği zaman oranın kendine ait kuralları olduğu gibi her şey farklıdır. Pavyona giden bir erkek birey oradaki tanınırlığına göre, parasına göre veya daha önceki tecrübelerine göre bazı davranış kalıplarını sergileyebilir. Bu davranış kalıpları beğenilmek, el üstünde tutulmak, değer verilmekten geçtiği için öyle bir pavyon ortamında yani simülasyon ortamında erkek bireyin davranışlarında değişiklikler olmaktadır. Bununla birlikte simülasyon mekânı olarak pavyon, yapılan araştırma sonucu çıkan verilerden referansla erkeklerin bakış açılarının ikiye ayrıldığını söyleyebiliriz. Birincisi pavyonu tamamen bir gerçek hayat olarak nitelendirenler. Bu bireyler sık sık pavyona giden, ailesi ile ilişkileri bozulmuş, zarar görmüş bireylerin bu bakış açısına daha yakın olduğu söylenebilir. Pavyon mekânını, pavyon ortamını gerçek hayat olarak nitelendirip, tüm hayatı orası şeklinde gören erkeklerden oluşmaktadır. İkincisi ise pavyonu bir simülasyon mekânı olarak görüp, gerçek hayatında bir antrenman sahası olarak gören erkek bireyler olduğu söylenebilir. Örneğin bir Pilot'un eğitiminde kokpitte simülasyon ortamında eğitim verildiği bilinir. Aynı durumu gerçek hayat içerisinde ayrıştıran erkeklerin olduğu, yani pavyon mekânını, oradaki kadınlar ile erkekler ile kurmuş olduğu ilişkilerin kendisini dışarıda ki hayatına hazırladığını düşünmektedir. Bir erkek pavyonda kadınlarla konuşup, değer verildiği hissedip özgüvenini kazanarak normal hayatındaki tecrübelerde daha rahat ettiğine, yol gösterdiğine inanmaktadır. Sonuç olarak pavyon mekânının bir simülasyon mekânı diyebilmemiz için gerekli verilerin analizi yapılmıştır.

Bu analizlerin sonucunda pavyon içerisinde yaratılan simülasyon dünyasına katılımın sağlanabilmesi için öncelikli en temel şartın ekonomiden, yani paradan geçtiğinin altını çizmek gerekir. Aksi takdirde pavyon içerisinde yaratılan simülasyona katılımın olmayacağı sonucuna varılabilir. Çünkü çay içmek için de oraya gidebilirler fakat öyle bir

simülasyon içerisinde olmalarının sebeplerinden bir tanesi ise alkoldür. Dolayısıyla ekonomik durumlarının hangi düzeyde olduğuyla birlikte simülasyonun katmanları içerisinde bireyler konumlanmaktadır. Bu katmanlar içerisinde şekillenen bireylerin yaşantıları farklılık göstermesinden dolayı simülasyon sürecinde yer aldıkları konum ne olursa olsun sürekli katılımın sağlandığı görülmüştür. Bu simülasyona katılımın sağlanmasından sonra sosyal yaşantılarında sorunlar, problemler yaşanmakta ve bunun sonucunda birey gerçeklik algısı zarar görmektedir. Buna bağlı olarak kendisine yaratmış olduğu yapay bir gerçeklik olan pavyon mekânına daha çok gitmekte ve bir kaçış yolu olarak görmektedir. Çünkü içerisinde bulunduğu simülasyon eğlence ve kadın üzerine kurulu olduğu için erkekler kendilerini böylesi bir simülasyon içerisine gözleri kapalı bir şekilde atmaktadırlar. Ekonomik durumları her ne kadar önemli olsa da parası olmayan erkeklerin de kredi çekerek, borçlanarak ısrarla bu simülasyon sürecine katıldıkları görülmektedir. Durumun bu kadar karamsar olmasından dolayı pavyon mekânlarının insanlar üzerinde olumsuz etkileri oldukça fazladır. Fakat bazı katılımcıların görüşlerine göre pavyona gitmeden önceki hayatı ile pavyona gittikten sonraki hayatını kıyasladıkları ve pavyon içerisinde yaratılan simülasyonun hayatlarında olumlu etki yarattığı görülmektedir. Bu durumun gerçekleşmesini sağlayan ise kadınlar ile olan iletişim, etkileşim becerilerini geliştirmesinden geçmektedir. Simülasyon içerisinde kadınlar ile iletişim kuran erkekler, bu simülasyona katılmadan önce sosyal yaşantılarında kadınlarla iletişim kurma noktasında sorunlar yaşadığını ve iletişimin olmadığını söylerken bu simülasyon süreciyle birlikte iletişim kurma noktasında yaşadıkları sorunların aşıldığını ve rahat bir şekilde iletişim kurduklarını söylemektedir. Bu durum onlar açısından olumlu gözükse de kadınların sömürülmesi noktasında bir kapı aralamakta ve ayrı bir tartışma konusu açmaktadır.

Simülasyon sürecinde erkek bireyler sosyal yaşantılarında yaşanan aksaklıkları dile getirirken, kamusal alanlara çıkmakta zorlandıklarını ve kendilerini toplumun bir parçası olarak görmediklerinin sonucuna varılmıştır. Ayrıca pavyon mekânının çalışma saatleri dikkate alındığında erkeklerin sosyal hayatında ve iş hayatında olumsuz sonuçlar doğurduğu görülmektedir. Kendilerini alkolünde etkisi ile gün içinde etkisiz, verimsiz, yorgun, bitkin hisseden erkek bireyler içerisinde yaşadıkları gerçeklikte ayakta kalmakta zorlanmaktadır. Son olarak ise pavyon simülasyonunun olumsuz sonuçları arasında ailevi ilişkilerin etkilenmesinden söz edilebilir. Ailevi ilişkilerin zayıflaması, zarar görmesi, sorunlar yaşanması hatta boşanmaların olması, pavyon mekânı içerisinde yaratılan simülasyona katılan erkeklerin yaşadıkları sonuçlar arasında değerlendirilebilir. Bir gerçeklik algıları olan ev içi ilişkileri zamanla deforme olarak “bu bir süreç ve pavyon simülasyonu ile sağlanmakta” yerini yaratılmış olan farklı bir gerçeklik olan pavyon mekânı almaktadır.

Etik Standart ile Uyumluluk

Çıkar Çatışması: Yazarlar herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan eder.

Etik Kurul İzni: Bu çalışma için etik kurul iznine gerek olmadığını beyan ederim. Eser yayınlandıktan sonra doğabilecek etik sorunların sorumluluğu kendime aittir.

Teşekkür:

Çalışmanın olgunlaştırılmasına katkılarından dolayı Doç. Dr. Armağan Öztürk’e teşekkür ederim.

KAYNAKÇA:

- Anık, M. (2016). “Aykırı Bir Düşünür Olarak J. Baudrillard ve Gösteriş Amaçlı Tüketim. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 9 (47), 441-453.
- Baudrillard J. (1998) Simülakrlar ve Simülasyon, Oğuz Adanır (çev), Dokuz Eylül Yayınları, İzmir.
- Baudrillard, J. (2001). The Vital İllusion, Julia Witwer (Ed). USA: Columbia University Press.
- Baudrillard, J., & Adanır, O. (2002). *Çaresiz Stratejiler*. Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. Çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Bayraktar, A. N. (2013). Başkent Ankara’da Cumhuriyet Sonrası Yaşanan Büyük Değişim: Modern Yaşam Kurgusu ve Modern Mekânlar. Ankara Araştırmaları Dergisi 4(1), 67-80.
- Önder, D. (2011). Sosyomekansal Bir Tarih: Ankara Kentinde Eğlence-Dinlence Mekanlarının Değişen Biçimi ve Anlamı. Kent Bölgeler, Metropolitan Alanlar ve Büyükşehirler: Değişen Dinamikler ve Sorunlar/3. Kentsel Bölgesel Araştırmalar Sempozyumu Bildiri Kitabı, 279-295.
- Dağ, A. (2017). Jean Baudrillard’da Simülatif Düzene Bir Başkaldırı Eylemi Olarak Terörizm.
- Goffman, E. (1963), Stigma: Notes On The Management of Spoiled Identity, ABD: Prentice-Hall, Inc
- Karakuş, H. (2016). *Delik Boru: Türkiye’deki Akademisyen Kadınlar Üzerine Bir Analiz*.
- Kocabıyık, O. O. (2016). Olgubilim ve Gömülü Kuram: Bazı Özellikler Açısından Karşılaştırma. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6(1), 55-66.
- Neuman, W. L. (2012). Toplumsal Araştırma Yöntemleri (Cilt I). S. Özge, Çev.). Ankara: Yayınodası.
- Tanrıkulu, D. (1985). Ankara’da eğlence yaşamı 1928-38. Mimarlık, 2-3.
- Teber, B., Şaşmaz, M. & Taygan, A (2017). “Pavyonları Bir de Bizden Dinleyin”. <https://medium.com/comd434/pavyonlar%C4%B1-bir-de-bizden-dinleyin-44934ad5d7cb>. Erişim Tarihi: 06.06.2019
- Yıldırım, Ali & Şimşek, Hasan (2011). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 8. Basım.