

TOJ
DAC

The Turkish
Online Journal
of Design
Art and
Communication





The Turkish
Online Journal
of Design
Art and
Communication

OCTOBER 2024

Volume 14 – Issue 4

DOI: 10.7456/tojdac

ISSN: 2146-5193

Editor

Prof. Dr. Deniz YENGIN

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac>

**ABOUT TOJDAC
(ISSN: 2146-5193)**

TOJDAC aims to publish the original scientific articles of the researchers in line with the principles of international publishing in order to open up to the world under the guidance of science and to reach the society it is in, and to lead their changing and developing demands. TOJDAC Journal; It is a peer-reviewed scientific journal published electronically 4 times a year, in January, April, July and October. In the TOJDAC Journal based on Social Sciences; Research article, compilation and screening article works and related fields in the social sciences close to this, works are accepted within the scope of scientific studies. TOJDAC Journal; It is scanned in international directories such as ULAKBİM, DOAJ (Directory of Open Access Journals), Crossref, Index Copernicus, Academic Search Ultimate (EBSCOhost), Google Scholar and SOBIAD. For TOJDAC Journal with open access;

We will accept your original research and review articles to discuss your views on research articles, review and screening articles and similar social sciences. Please check if the article submission is active. The article acceptance period can be revised at the initiative of the editors. You need to organize your articles according to the draft article and send them with the similarity report. Similarity report upper limit is 10%.

The aim of TOJDAC is to create a source for academics and scientists who are doing research in the arts, design and communication that feature formally well-written quality works. And also create a source that will contribute and help develop the fields of study.

Accordingly, TOJDAC's intentions are on publishing articles and scientific works which are guided by a **scientific quality sensibility**.

Publisher

Çanakkale Onsekiz Mart University

ISSN: 2146-5193

Aim & Scope

Turkish Journal of Design, Art, and Communication (TOJDAC) is an open-access, peer-reviewed, scientific, and international journal that started to be published in 2011. Our journal, aiming to publish national and international high-quality research in design, art, and communication; is published four times a year in January, April, July, and December. Articles submitted for publication in the journal must be scientific and original works in English or Turkish. Original research articles, review articles, interviews, opinions, translations, and book reviews in the fields of design, art, and communication that comply with scientific publication qualifications and publication principles are evaluated.

TOJDAC aims to publish original scientific articles of researchers in line with international publishing principles to reach the society in which it is located by opening up to the world under the guidance of science and leading their changing and developing demands. TOJDAC Journal, providing international visibility to its authors as a journal scanned in international indexes, such as ULAKBİM, DOAJ (Directory of Open Access Journals), Crossref, Index Copernicus, Academic Search Ultimate (EBSCOhost), Google Scholar, and SOBIAD.

TOJDAC publishes studies that evaluate many topics such as media studies, communication research, new media, digital art, virtual reality, digitalization, social media, digital culture, virtual addiction, network society, digital society, digital minimalism, internet of things, virtual reality, artificial intelligence, digital communication, internet, and mass media from the perspective of design, art and communication fields. TOJDAC applies a double-blind peer-review process. The target audience of TOJDAC, which opens to the world under the guidance of science, consists of academics, higher education students, professionals, and related corporate enterprises.

Ethical Principles and Publication Policy

Turkish Journal of Design, Art, and Communication (TOJDAC) adopts a scientific publishing approach based on the principles of transparency. In this direction, the principles under publishing ethics published by the Committee on Publication Ethics (COPE) constitute the basis of TOJDAC's publication policy. Within this

framework, in cases of misuse or violation of publication ethics, it refers to the publication ethics flowcharts (<https://publicationethics.org/resources/flowcharts>) developed by COPE.

The studies requested to be included in TOJDAC should not have been published in another journal or platform before and should not have entered the evaluation stage of another journal. TOJDAC performs a double-blind review process during the evaluation phase of the studies. Accordingly, many factors such as plagiarism, adopting an unrealistic attitude within the scope of authorship and research, violating copyrights, and concealing conflicts of interest are considered against ethical principles. In addition, the fact that humans or animals will be used as data collection tools in any research emphasizes the necessity of obtaining 'Ethics Committee Approval'. Any study determined to be incompatible with ethical principles may be withdrawn from publication.

TOJDAC pays attention to the highest standards of ethical values within the scope of scientific publishing and adopts internationally accepted publishing principles. The authors are responsible for ensuring that the articles comply with ethical rules.

Research Ethics

The journal upholds the highest standards of research ethics and adopts the international principles of research ethics defined below. It is the responsibility of the authors to ensure that manuscripts comply with ethical guidelines. The principles of integrity, quality, and transparency must be ensured in the design, review of the design, and conduct of the research. The research team and participants should be fully informed about the purpose of the research, its methods its anticipated potential uses, and the requirements and risks, if any, of participating in the research. Confidentiality of information provided by research participants and confidentiality of respondents must be ensured. The research should be designed to protect the autonomy and dignity of participants. Harm to participants must be avoided. The research should be planned in a way that does not put participants at risk. Research independence must be clear and explicit; any conflict of interest must be stated. In experimental studies, written informed consent must be obtained from participants who decide to participate in the research. Consent must be obtained from the legal guardian of children and those under guardianship or those with confirmed mental illness. If the study will be carried out in any institution or organization, approval must be obtained from this institution or organization where the study will be conducted.

Ethics Committee Approval

"Ethics Committee Approval" is required for the following research. Approved "Ethics Committee Approval" must be obtained from the institution where the author of the article is located. Researches that require Ethics Committee approval are as follows:

All kinds of research conducted with qualitative or quantitative approaches that require data collection from participants using surveys, interviews, focus group studies, observation, experiment, interview techniques, and the use of humans and animals (including material/data) for experimental or other scientific purposes, clinical research on humans, research on animals and retrospective studies by the law on the protection of personal data.

In addition, it should be stated that the "informed consent form" has been obtained in case presentations, permission should be obtained from the owners for the use of scales, questionnaires, and photographs belonging to others, and it should be stated that the copyright legislation is complied with in the intellectual and artistic works used. In these articles, "Ethics Committee Permission" must be stated in the text. Articles should include a statement that Research and Publication Ethics are complied with.

Open Access

Within the scope of the open access policy adopted by the Turkish Journal of Design, Art, and Communication, all issues and content of TOJDAC, published four times a year in January, April, July, and December, are provided free of charge to the readers. The reader has the right to read, download, and copy the full text of any work published in TOJDAC. This is by the open access definition of BOAI (BUDAPEST OPEN ACCESS INITIATIVE). In addition, it is considered a violation of ethical principles for the reader to use the content for commercial purposes.

Publication Policy

The studies to be published in TOJDAC should be appropriate for the purpose and scope of the journal. In this direction, it is among the important points that the researches have an original value. Plagiarism, duplication, false authorship/ denied authorship, research/data fabrication, article slicing, slicing and dicing, copyright infringement, and concealment of conflict of interest are considered unethical behaviors. All studies that do not comply with accepted ethical standards are removed from publication. The publication of unlawful and/or unethical studies detected after the publication process is stopped in the same way. The article acceptance period can be renewed at the discretion of the editors. In the studies submitted to the journal for publication; the name of any of the authors cannot be deleted from the imprint, a new name cannot be added to the imprint, and the order of authors cannot be changed without the written permission of all authors. Manuscripts should be edited according to the draft article and submitted with a similarity report. In addition, the 'Referee Response File' is requested from our authors for article revision.

Plagiarism Check

The pre-checked studies are scanned using plagiarism software. The iThenticate software is used for studies applied to the problem of plagiarism, defined as the act of copying the ideas or works of another person or institution without permission and using them without specifying the source. Authors are informed in line with the data provided by plagiarism reports. High similarity rates of the studies may be rejected even if they are accepted due to violating the ethical principles of publishing. Accordingly, the upper limit of the similarity report is 10%.

Evaluation Process

All submitted articles must be strictly original work. The article should not have an ongoing evaluation process in another journal. In case of detection of such applications, no other application of the relevant author is accepted to the journal in any way.

The manuscripts received in the journal management system are pre-evaluated by the editors in the following criteria within 4 weeks at the latest. The evaluations are made by the following criteria: suitability to the subject areas of the journal, similarity rate evaluation, compliance with the scientific rules of the journal (APA Rules), publication language (abstract, adequacy of keywords, structured abstract translation, etc.).

Studies that pass the preliminary evaluation stage by the editors are forwarded to 2 referees who are experts in their fields according to the nature of the study. After the study is sent to the referee, the referee indicates to the editorial board whether he/she can evaluate the study within 4 weeks at the latest. Referees who do not indicate are removed from the study and new referees are appointed. According to the nature of the study, the referees evaluate the study on the standard evaluation form. In addition, the referees can also submit notes on the full text indicating their suggestions and opinions to the editorial board if they wish. The period for referee evaluations is set as 4 weeks. The reviewers' opinions guide the editors in making the final decision. The final decision always belongs to the editors.

Referees can express their opinions in 4 ways for the study. These opinions are as follows:

- The manuscript can be accepted (Acceptance): It can be accepted for publication after corrections.
- Few corrections are required (Minor Revision): The editorial board checks whether the corrections have been made and decides.
- Major changes are required in the manuscript (Major Revision): After the corrections, the referee re-evaluates the manuscript. After the study is received by the authors, it is taken to the 2nd round of evaluation.
- The manuscript is not suitable for publication and cannot be published (Rejection): A 3rd or 4th referee may be assigned to the study in line with the referee's opinions, this process works in the same way as the above-mentioned period. After the completion of the evaluation in line with the referees' opinions, the referees' opinions are reviewed by the Editors within at least two weeks.

Responsibility for the Editor and Reviewers

Responsibilities of the Author: It is the author's responsibility to ensure that the manuscript conforms to scientific and ethical standards, so authors must guarantee that the manuscript is original, has not been previously published elsewhere, and is not under consideration for publication in another language. Copyrights should be respected and copyrighted material should be used with the necessary permissions. The work of other authors, contributors, or references cited should be used appropriately and acknowledged in the references. All authors should directly contribute to the academic and scientific integrity of the manuscript; those who do not meet the criteria for authorship but have contributed should be acknowledged in the 'acknowledgments' section. Financial relationships, conflicts of interest, and competition of interest must be declared. In studies involving a human element, it should be stated that 'informed consent' was obtained from the participants, and ethics committee approval was obtained. The author should prepare and submit the manuscript strictly according to the writing rules specified by the journal.

Responsibilities of the Editor: The Editor-in-Chief is responsible for ensuring that manuscripts submitted for publication are evaluated impartially and treated fairly, regardless of the ethnicity, gender, sexual orientation, nationality, religious beliefs, and political philosophy of the authors. The editor-in-chief ensures that reviewers adhere to the principles of impartiality by opposing conflicts of interest. He/she has full authority in the referee assignment process and is responsible for making the final decision on the articles to be published in the journal.

Responsibilities of Reviewers: Reviewers are expected to adhere to the principles of impartiality. They should not have any conflicts of interest with the authors or financial supporters of the research and should be impartial in their evaluations. Reviewers should ensure that all information about submitted manuscripts remains confidential and report to the editor if they encounter any problems such as copyright infringement or plagiarism. Care is taken to keep the identity of the referees confidential during the evaluation process and it is emphasized that the referees should not discuss the articles among the referees.

Copyright

The TOJDAC journal, which adopts the open access philosophy, accepts for review "works that have never been published anywhere before, have not been accepted for publication, and/or have not been submitted for consideration to another journal." During the process of submitting the article via DergiPark, authors upload the 'Transfer of Copyright Agreement' form, signed, within the system and transfer the publication rights of the work to TOJDAC, which is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).

Main Topics of TOJDAC

Media studies, communication research, new media, digital art, virtual reality, digitalization, social media, digital culture, virtual addiction, network society, digital society, digital minimalism, internet of things, virtual reality, artificial intelligence, digital communication, user experience, internet, and mass media from the perspective of design, art and communication fields.

Language of TOJDAC

Turkish and English

Contact

Çanakkale - Türkiye

e-mail: tojdac@gmail.com

web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac>

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication TOJDAC
ISSN: 2146-5193

EDITORS

CHIEF EDITOR

Prof. Dr. Deniz YENGİN, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye
deniz.yengin@comu.edu.tr

EDITOR

Assoc. Prof. Dr. Tamer BAYRAK, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye
tamer.bayrak@comu.edu.tr

CO-EDITOR

Yasemin ÇAKAR, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye
yaseminncakr@gmail.com

EDITORIAL BOARD

Prof.Dr. Hasan SAYGIN (İstanbul Aydın University)
Prof. Dr. Cem Sefa SÜTÇÜ (Marmara University)
Prof.Dr. Erhan AKYAZI (Marmara University)
Prof. Dr. Güven Necati BÜYÜKBAYKAL (İstanbul University)
Prof. Dr. Nilüfer TİMİSİ NALÇAOĞLU (İstanbul University)
Prof. Dr. Okan ORMANLI (İstanbul Kültür University)
Prof. Dr. Aykut ARIKAN (Türkisch-Deutsche Universität)

GUEST EDITORS

Prof. Dr. Cem Sütçü, Marmara University, Türkiye
Assoc. Prof.Dr. Çiğdem Aytekin, Marmara University, Türkiye
Assoc. Prof.Dr. And Algül,, Üsküdar University, Türkiye
Assoc. Prof.Dr. Okan Ormanlı, İstanbul Kültür University, Türkiye
Assist. Prof.Dr. Arzu Eceoğlu, İstanbul Kültür University, Türkiye

SCIENTIFIC COMMITTEE

Prof. Dr. Aysel Aziz, İstanbul Yeni Yüzyıl University, Türkiye, aysel.aziz@yeniyyuzuil.edu.tr
Prof. Dr. Christine I. Ogan, University of Indiana, U.S.A. ogan@indiana.edu
Prof. Dr. Donald L. Shaw, University of North Carolina, U.S.A.
Prof. Dr. Douglas Kellner, UCLA University, U.S.A. kellner@ucla.edu
Prof. Dr. Farouk Y. Seif, Antioch University, U.S.A.
Prof. Dr. Filiz Balta Peltekoğlu, Marmara University, Türkiye, filiz@marmara.edu.tr
Prof. Dr. H.Hale Künüçen, Başkent University, Türkiye, kunucen@baskent.edu.tr
Prof. Dr. Jale Sarmaşık, İstanbul Yeni Yüzyıl University, Türkiye, jale.sarmasik@yeniyyuzuil.edu.tr
Prof. Dr. Safiye Kırlar Aksu, İstanbul Yeni Yüzyıl University, Türkiye, safiye.kirlaraku@yeniyyuzuil.edu.tr
Prof. Dr. Haluk Gürgen, Bahçeşehir University, Türkiye, haluk.gurgen@bahcesehir.edu.tr
Prof. Dr. Jean-Marie Klinkenberg, Liege University, Belgium
Prof. Dr. Judith K. Litterst, St. Cloud State University, U.S.A.
Prof. Dr. Lev Manovich, University of California, U.S.A. manovich.lev@gmail.com
Prof. Dr. Lucie Bader Egloff, Zurich University, Switzerland
Prof. Dr. Korkmaz Alemdar, Atılım University, Türkiye
Prof. Dr. Nazife Güngör, Üsküdar University, Türkiye, nazife.gungor@uskudar.edu.tr

Prof. Dr. Süleyman İrvan, Üsküdar University, Türkiye, suleyman.irvan@uskudar.edu.tr
Prof. Dr. Nurcay Türkoğlu, Arel University, Türkiye, nurcayturkoglu@arel.edu.tr
Prof. Dr. Nilüfer Timisi Nalçaoğlu, İstanbul University, Türkiye, ntimisi@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Nilgün Tatal Cheviron, Galatasaray University, Türkiye, ntatal@gsu.edu.tr
Prof. Dr. Hasan Saygın, İstanbul Aydın University, Türkiye, hasansaygin@aydin.edu.tr
Prof. Dr. Maxwell E. McCombs, University of Texas, U.S.A. maxmcombs@utexas.edu
Prof. Dr. Murat Özgen, İstanbul University, Türkiye, mozgen@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Mutlu Binark, Hacettepe University, Türkiye, mbinark@gmail.com
Prof. Dr. Selçuk Hünerli, İstanbul University, Türkiye, shunerli@gmail.com
Prof. Dr. Suat Gezgin, Yeditepe University, Türkiye, gezgin@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Sung-do Kim, Korea University, South Korea
Prof. Dr. Ümit Atabek, Yaşar University, Türkiye, umit.atabek@yasar.edu.tr
Prof. Dr. Yasemin Giritli İnceoğlu, Galatasaray University, Türkiye, inceoglu@gmail.com
Prof. Dr. Cem Sütçü, Marmara University, Türkiye, csutcu@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Dilruba Çatalbaş, Galatasaray University, Türkiye, dcatalbas@gsu.edu.tr
Prof. Dr. Emel Karayel Bilbil, Marmara University, Türkiye, emelkarayel@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Ceyhan Kandemir, İstanbul University, Türkiye, ceyhan.kandemir@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Erhan Akyazı, Marmara University, Türkiye, eakyazi@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Güven Necati Büyükbaykal, İstanbul University, Türkiye, guvenb@istanbul.edu.tr
Prof. Dr. Nesrin Özdeniz Dönmez, Marmara University, Türkiye, nozdener@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Işıl Zeybek, İstanbul Kültür University, Türkiye, i.zeybek@iku.edu.tr
Prof. Dr. Recep Tayfun, Maltepe University, Türkiye, receptayfun@maltepe.edu.tr
Prof. Dr. Mehmet Üstünipek, İstanbul Kültür University, Türkiye, m.ustunipek@iku.edu.tr
Prof. Dr. Çiğdem Aytekin, Marmara University, Türkiye, cigdem.aytekin@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Tolga Kara, Marmara University, Türkiye, tolgakara@marmara.edu.tr
Prof. Dr. Okan Ormanlı, İstanbul Aydın University, Türkiye, ormanliokan.iku@gmail.com
Prof. Dr. Ayhan Biber, İstanbul Arel University, Türkiye, ayhanbiber@arel.edu.tr
Prof. Dr. İncilay Cangöz, Anadolu University, Türkiye, icangoz@anadolu.edu.tr
Prof. Dr. Banu Manav, Kadir Has University, Türkiye, banu.manav@khas.edu.tr
Prof. Dr. And Algül, Üsküdar University, Türkiye, algul_a@yahoo.com
Prof. Dr. Ahmet Eskicumahı, Sakarya University, Türkiye, ecumali@sakarya.edu.tr
Prof. Dr. Aykut Arıkan, Türkisch-Deutsche Universität, Türkiye, aykut.arikan@tau.edu.tr
Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş, İstanbul İstinye University, Türkiye, hatice.pektas@istinye.edu.tr
Prof. Dr. Erkan Saka, İstanbul Bilgi University, Türkiye, erkan.saka@bilgi.edu.tr
Prof. Dr. Senem A. Duruel Erkılıç, Mersin University, Türkiye, sduruelerkilic@gmail.com
Prof. Dr. Mine Demirtaş, İstanbul Beykent University, Türkiye, seblamine@gmail.com
Prof. Dr. Günseli Bayraktutan, Başkent University, Türkiye, bayrakt@baskent.edu.tr
Prof. Dr. Elvan Özkavruk Adanır, İzmir Ekonomi University, Türkiye, elvan.ozkavruk@ieu.edu.tr
Prof. Dr. Barış Atiker, Aydın Adnan Menderes University, Türkiye, barisatiker@gmail.com
Prof. Dr. Ezgi Öykü Yıldız Balaban, İstanbul Kültür University, Türkiye, e.yildiz@iku.edu.tr
Prof. Dr. Nalan Büker, İstanbul Arel University, Türkiye, nalanbuker@arel.edu.tr
Prof. Dr. Derya Elmalı Şen, Karadeniz Teknik University, Türkiye, d_elmalı@ktu.edu.tr
Prof. Dr. Fatih Us, Ondokuz Mayıs University, Türkiye, mim.fatihus@gmail.com
Prof. Dr. Muteber Erbay, Karadeniz Teknik University, Türkiye, merbay@ktu.edu.tr
Prof. Dr. Serap Yılmaz, Karadeniz Teknik University, Türkiye, serapciveleks@gmail.com
Prof. Dr. Funda Kurak Açıcı, Karadeniz Teknik University, Türkiye, fundakurak@ktu.edu.tr
Prof. Dr. Emine Köseoğlu, Fatih Sultan Mehmet Vakıf University, Türkiye, koseogluemine@gmail.com
Prof. Dr. D. Alper Altunay, Anadolu University, Türkiye, aaltunay@anadolu.edu.tr
Prof. Dr. Ebru Okuyucu, Afyon Kocatepe University, Türkiye, ebruokuyucu@hotmail.com
Prof. Dr. Arif Can Güngör, İstanbul Aydın University, Türkiye, acangungor@aydin.edu.tr

Assoc. Prof. Dr. Can Karagülle, Bolu İzzet Baysal University, Türkiye, karagulle_c@ibu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Nuran Öze, Arkin Yaratıcı Sanatlar ve Tasarım University, Türkiye, nuran.oze@arucad.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Metin Uçar, Kastamonu University, Türkiye, metinucar@kastamonu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Gülçin Cankız Elibol, Hacettepe University, Türkiye, gcelibol@yahoo.com
Assoc. Prof. Dr. Gül Yaşartürk, Akdeniz University, Türkiye, gulyasarturk@yahoo.com
Assoc. Prof. Dr. Önder Yağmur, Atatürk University, Türkiye, oyagmur@atauni.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Nilay Özsvağ Uluçay, Muğla Sıtkı Koçman, Türkiye, nozsavas@gmail.com

Assoc. Prof. Dr. Dilek Tunalı, Dokuz Eylül University, Türkiye, tunali.dilek@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Alım Selin Mutdoğan, Hacettepe, University, Türkiye, smutdogan@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ceren Yegen, Mersin University, Türkiye, cerenyegen@mersin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Selvihan Kılıç Ateş, Balıkesir University, Türkiye, selvihan@balikesir.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Hikmet Eldek Güner, İzmir Demokrasi University, Türkiye, hikmeteldek@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Emine Saka Akın, Karadeniz Teknik University, Türkiye, sakin7@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Yeliz Kuşay, Marmara University, Türkiye, ykusay@marmara.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ceyda Deneçli, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Türkiye, ceyda.denecli@nisantasi.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Aypek Arslan, Ankara Hacı Bayram Veli University, Türkiye, asuman.aypek@hbv.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. İsmail Emre Kavut, Mimar Sinan University, Türkiye, emre.kavut@msgsu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Erdem Öngün, Trakya University, Türkiye, erdemongun@trakya.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Zuhale Akbayır, Marmara University, Türkiye, zuhal.akbayir@marmara.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Deniz Cemal Koşar, Muğla Sıtkı Koçman University, Türkiye, denizckosar@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Serdar Karakaya, Muğla Sıtkı Koçman University, Türkiye, serdarkarakaya62@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Engin Çelebi, Çukurova University, Türkiye, engincelebi@cu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ayten Övür, İstanbul Aydın University, Türkiye, aytenovur@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ayşegül Akaydın Aydın, İstanbul Aydın University, Türkiye, aakaydinaydin@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Songül Aral, İnönü University, Türkiye, songul.aral@inonu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Veli Boztepe, İstanbul Aydın University, Türkiye, veliboztepe@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Tuğba Andaç Güzel, Kayseri University, Türkiye, tugbaandacguzel@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Yelda Yanat Bağcı, Yıldız Teknik University, Türkiye, yeldayanat@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Hicran Özlem Iğın, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, hicranilgin@comu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Ahmet İlker Ceyhan, İstanbul Kent University, Türkiye, ilkayceyhan@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Gözde Sunal, İstanbul Ticaret University, Türkiye, gsunal@ticaret.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Zeynep Pehlivan Baskın, Ankara Hacı Bayram Veli University, Türkiye, zpehlivan@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ersin Diker, Gümüşhane University, Türkiye, ersindiker@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Nizam Orçun Önal, Erciyes University, Türkiye, nizamorcunonal@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ayşenur Ceren Asmaz, Erciyes University, Türkiye, acerenasmaz@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Dilek Çulha, Yalova University, Türkiye, dilek.i.culha@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Duygu Dumanlı Kürkçü, İstanbul Arel University, Türkiye, duygukurkcu@arel.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Filiz Karakuş, Ankara Yıldırım Beyazıt University, Türkiye, ferdemir06@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Hülya Soydaş Çakır, Fenerbahçe University, Türkiye, hulyasacakir@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Eda Öz Çelikbaş, Karabük University, Türkiye, ozedaoz@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Berk Çaycı, İstanbul Ticaret University, Türkiye, bcayci@ticaret.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Özge İslamoğlu, Karadeniz Teknik University, Türkiye, ozgesever@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Deniz Akbulut, İstanbul Aydın University, Türkiye, denizakbulut@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. İlke İter Güven, Dokuz Eylül University, Türkiye, ilke.ilter@deu.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Sarp Bağcan, İstanbul Gelişim University, Türkiye, bagcansarp@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Emel Demir Askeroğlu, Namık Kemal University, Türkiye, edemir@nku.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Merve Çelik Varol, İstanbul University, Türkiye, mervecelik20@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Hüda Sayın Yücel, Kırıkkale University, Türkiye, hudasayn@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Mehmet İlker Berkman, Bahçeşehir University, Türkiye, miberkman@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Evin Eriş, Branderburg University, Germany, erisevin@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Zeynep Biricik, Atatürk University, Türkiye, zeynepd@atauni.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Betül Yazar Koçer, Mersin University, Türkiye, betulyazar@mersin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Nur Emine Koç, İstanbul Aydın University, Türkiye, nurkoc@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Selin Kiraz Demir, Amasya University, Türkiye, kirazselin@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Koray Sevindi, İstanbul Medeniyet University, Türkiye, koraysevindi@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Begüm Aylin Önder, İstanbul Arel University, Türkiye, begumaylinonder@arel.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Fırat Ata, Hatay Mustafa Kemal University, Türkiye, firatata47@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Ramazan Çelik, Trakya University, Türkiye, ramazancelik23@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Gökmen Karadağ, İstanbul Aydın University, Türkiye, gokmenkaradag@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Müge Öztunc, İstanbul Aydın University, Türkiye, mugeoztunc@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Gonca Yıldırım, İstanbul Aydın University, Türkiye, goncayildirim@aydin.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. Firdevs Kulak Torun, Atatürk University, Türkiye, firdevskulaktorun@hotmail.com
Assoc. Prof. Dr. Merve Aydoğdu Çelik, Tekirdağ Namık Kemal University, Türkiye, maydogdu@nku.edu.tr
Assoc. Prof. Dr. K. Pınar Kırkık Aydemir, Abant İzzet Baysal University, Türkiye, mimar844@gmail.com
Assoc. Prof. Dr. Betül Aytepe Serinsu, Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Türkiye, betul.aytepe@gmail.com

Assoc. Prof. Ebru Çatalakaya Gök, Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar University, Türkiye, ebrugok@mgu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Merve Kaaraoğlu Can, Kütahya Dumlupınar University, Türkiye, mervekaraoglucan@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Tuğçe Çevik, İstanbul Aydın University, Türkiye, tugcecevik@aydin.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Arzu Erçetin, İstanbul Kültür University, Türkiye, a.eceoglu@iku.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Tuğba Renkçi Taştan, İstanbul Ayyansaray University, Türkiye, tugbarenkcitastan@ayvansaray.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Renk Dimli Oraklıbel, Bahçeşehir University, Türkiye, renk.dimlioraklibel@arc.bau.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Bilgen Tuncer Manzakoglu, Bahçeşehir University, Türkiye, bilgen.manzakoglu@arc.bau.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Dilek Karaaziz Şener, Hacettepe University, Türkiye, dsener@hacettepe.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Filiz Bilgin Ülken, Mersin University, Türkiye, filizbilgin77@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Servet Senem Uğurlu, Mimar Sinan University, Türkiye, senem-ugurlu@windowslive.com

Assist. Prof. Dr. Hatice Aybike Karakurt, Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Türkiye, aybikeak@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Oylum Tunçelli, Kocaeli University, Türkiye, oylum.tuncelli@hotmail.com

Assist. Prof. Dr. Asuman Kaya, Eskişehir Teknik University, Türkiye, asumankaya@eskisehir.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Fatma Bulat, Kırıkkale University, Türkiye, f.bulat@kku.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Tuncay Çiçek, Iğdır University, Türkiye, alpago_25@hotmail.com

Assist. Prof. Dr. Sevdâ Emlak, İzmir Demokrasi University, Türkiye, sevdâ.emlak@idu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Hülya Demir, Ondokuz Mayıs University, Türkiye, hulya.demir@omu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Sena Coşkun, Afyon Kocatepe University, Türkiye, senacoskun@aku.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Tahsin Emre Fırat, Atatürk University, Türkiye, tahsinemrefirat@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Betül Hatipoğlu Şahin, KTO Karatay University, Türkiye, betulhatip@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Mehmet Göl, Kütahya Dumlupınar University, Türkiye, mehmet.gol@dpu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Evren Bayramlı, İstanbul Esenyurt University, Türkiye, evrenbayramli@esenyurt.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Ömer Cenap Özdemir, Ardahan University, Türkiye, omercenapozdemir@ardahan.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Çiğdem Erdal, Harran University, Türkiye, cigdemmerdal@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Mehmet Özdemir, Ankara University, Türkiye, mehmet255@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Şenay Baş, Trabzon University, Türkiye, senaybas@trabzon.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Sena Aydın, İstanbul Ticaret University, Türkiye, senaaydin@ticaret.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Onur Yumurtacı, Anadolu University, Türkiye, oyumurtaci@anadolu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Berrin Küçükcan, 29 Mayıs University, Türkiye, berrinb1@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Ayça Yılmaz, Anadolu University, Türkiye, aycayilmazakademik@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Emine Banu Burkut, Konya Teknik University, Türkiye, burkutbanu@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Burak İli, Iğdır University, Türkiye, burakili34@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Hakan Bakar, Iğdır University, Türkiye, hakan.bakar@igdir.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Özlem Kurt Çavuş, Eskişehir Technical University, Türkiye, ozlemkurt@eskisehir.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Mustafa Hikmet Aydıngüler, Topkapı University, Türkiye, hikmetaydinguler@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Seda Gökçe Turan, Bahçeşehir University, Türkiye, sedagokce.turan@bau.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Secil Sever Demir, İzmir Demokrasi Üniversitesi, Türkiye, sesevef@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Dilarak Tekrin, Türk-Alman University, Türkiye, dilara.tekrin@tau.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Alper İşleyen, Amasya University, Türkiye, alperisleyen@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Özden Özlü, Maltepe University, Türkiye, ozdenozlu@maltepe.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Rabia Zamur Tuncer, İstanbul University, rabia.zamur@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Hamit Özyurt, Kahramanmaraş Sütçü İmam University, hcanozyurt@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Orhun Türker, Bolu Abant İzzet Baysal University, turkerorhun@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Selim Çınar, Selçuk University, slmcinar@gmail.com

Assist. Prof. Dr. Aslı Taş Taghinezhad Nourian, Erzurum Teknik University, asli.tas@erzurum.edu.tr

Dr. Rahime Özgün Kehya, Kafkas University, Türkiye, ozgunkehya@gmail.com

Dr. İbrahim Emre Günay, Yıldız Teknik University, Türkiye, ibrahimemregunay@gmail.com

Dr. İrem Yeniceler Kortak, İstanbul Arel University, Türkiye, iremynclr@gmail.com

Dr. Erdem Varol, Niğde Ömer University, Türkiye, erdemvarol355@gmail.com

Dr. Ferda Tazeoğlu Filiz, Selçuk University, Türkiye, ferdatazeoglu@gmail.com

LANGUAGE AND COPY EDITORS

Asc.Prof.Dr. Nur Emine Koç, İstanbul Aydın University, Türkiye, nurkoc@aydin.edu.tr

Asc.Prof.Dr. Feyza Dalaylı, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, feyza.dalayli@comu.edu.tr

Asc.Prof.Dr. Ayşegül Akaydın Aydın, İstanbul Aydın University, Türkiye, aakaydin@aydin.edu.tr
Yasemin Çakar, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, yaseminncakr@gmail.com
Eda Erdem, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, edardm7@gmail.com
Sefa Harranoğlu, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, sefaharranoğlu@gmail.com
Başak Açıkalın, Çanakkale Onsekiz Mart University, Türkiye, basakacikalinc@gmail.com

ÖNEMLİ: Dergide yayınlanan görüşler ve sorumluluk yazarlara aittir. Yayınlanan eserlerde yer alan tüm içerik kaynak gösterilmeden kullanılamaz. Bütün makaleler Turnitin programı ile intihal yönüyle akademik anlamda kontrol edilmektedir.

IMPORTANT: All the opinions written in articles are under responsibilities of the authors. The published contents in the articles can not be used without being cited. All the papers are controlled academically with the Turnitin program.

Editörün Mesajı

Sevgili TOJDAC Okuyucuları,

Bu sayıda Cilt 14, Sayı 4 yayınımızı sizlerle paylaşmaktan mutluluk duyuyoruz. Dergimizin yayınlanan bu sayısında kabul edilen 32 yazarın 22 makalesi bulunmaktadır.

Sevgili okurlar, daha detaylı bilgi almak, öneri ve görüşleriniz paylaşmak ya da eserlerinizi yayınlamak için gönderimlerinizi lütfen aşağıdaki e-posta adresine iletin. Bizlere TOJDAC Sekreterliği tojdac@gmail.com adresinden ulaşabilirsiniz.

İletişimde kalmak ve bir sonraki sayımızda buluşmak umudu ile.

Editör

Prof. Dr. Deniz YENGİN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Çanakkale TÜRKİYE
Tel: 0286 218 00 18
E-mail: tojdac@gmail.com
URL: <http://www.tojdac.org>

From the Editor

Greetings Dear readers of TOJDAC,

We are happy to announce to you that our Volume 14, Issue 4 has been published. There are 22 articles from 32 authors published in this current issue.

Dear readers, you can receive further information and send your recommendations and remarks, or submit articles for consideration, please contact TOJDAC Secretariat at the below address or e-mail us to tojdac@gmail.com

Hope to stay in touch and meeting in our next Issue.

Editor

Prof. Dr. Deniz YENGİN

Çanakkale Onsekiz Mart University
Communication Faculty
Çanakkale TÜRKİYE
Tel: 0286 218 00 18
E-mail: tojdac@gmail.com
URL: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac>

TABLE OF CONTENTS
October 2024 Volume 14 Issue 4
(10.7456/tojdac)

RESEARCH ARTICLES

TRACING EXISTENTIALIST THEMES IN THE FILM THE PIGEON <i>ERDİNÇ YILMAZ</i>	785
RÉSUMÉ AND PORTFOLIO DESIGN IN DESIGNER PORTFOLIO COURSE RÉSUMÉ EVALUATIONS <i>İREM BİLGİ</i>	799
EVALUATION OF İHAP HULUSİ GÖREY'S POSTER DESIGNS THROUGH CONTENT AND EMOTIONAL <i>SEFA ERSAN KAYA</i>	809
A CRITICAL PERSPECTIVE ON THE CULTURE INDUSTRY: THE CASE OF PURPLE ROSE OF CAIRO <i>GİZEM ŞİMŞEK KAYA</i>	826
INVESTIGATION OF THE USABILITY AND USER EXPERIENCE OF MOBILE LANGUAGE LEARNING APPLICATIONS: BUSUU, DUOLINGO, AND MEMRISE <i>OZAN SOYUPAK</i> <i>HALUK İPEK</i>	840
A NEW PERSPECTIVE ON CHINESE RED GLAZE <i>BERK ERGÜL</i> <i>HASAN BAŞKIRKAN</i>	856
INVESTIGATION OF TYPOGRAPHY USE AND FONT DESIGN IN VIRTUAL REALITY ENVIRONMENT <i>ZEYNEP SENA BAĞRIAÇIK</i> <i>ZEYNEP PEHLİVAN BASKIN</i>	869
INSPIRATION FROM NATURE: SYNTHESIS OF BIOMIMICRY AND CERAMIC ART <i>ONURCAN ERDAL</i>	887
INTEGRATION OF DIGITAL FABRICATION LABORATORIES AND COMPUTATIONAL DESIGN INTO THE ARCHITECTURE CURRICULUM IN TÜRKİYE <i>KAMİLE ÖZTÜRK KÖSENCİĞ</i> <i>YAĞMUR BURCU GÜNEŞ</i> <i>MEHTAP ÖZBAYRAKTAR</i>	902
METAVEVERSE AS A SOCIAL MEDIA ENVIRONMENT IN ARCHITECTURE <i>ASLI TAŞ</i> <i>GÜNEŞ MUTLU AVİNÇ</i>	919

NEW JOURNALISM PRACTICES AND FACT-CHECKING REFLEXES AGAINST THE PROBLEM OF INFORMATION RELIABILITY <i>AHMET SERKAN OKAY</i> <i>BAŐAK GEZMEN</i>	935
DEVELOPMENT PROCESS OF THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DESIGN AND MODELING FOR MOBILE GAMES <i>ZEYNEP UHADAR ERDOĐDU</i> <i>ŐEYDA ÜSTÜNİPEK</i>	959
CRISIS MANAGEMENT ON SOCIAL MEDIA: A CASE STUDY OF NEGATIVE INCIDENT IN CORPORATE APOLOGIES <i>ZEYNEP EKMEKİ</i>	973
EXPERIENTIAL LEARNING METHOD IN INTERIOR ARCHITECTURE EDUCATION, STAIRS EXAMPLE, A VERTICAL CIRCULATION ELEMENT <i>MİNE SUNGUR</i> <i>ALİ AKOVA</i>	986
THE EFFECTS OF NAZI PROPAGANDA CINEMA ON POPULAR CINEMA FROM THE PERSPECTIVE OF VISUAL DESIGN: STAR WARS <i>TOLGA GÜROCAK</i>	997
COMMUNICATION WITH PUBLICS FROM A PUBLIC RELATIONS PERSPECTIVE: CONFLICT MANAGEMENT AND COMMUNICATION SKILLS IN MUNICIPALITIES <i>EMEL KUŐKU ÖZDEMİR</i> <i>FUSUN TOPSUMER</i>	1019
ECOLOGY-BASED ARTISTIC PRACTICES: THE IDEA OF ARTIFICIAL NATURE <i>ŐULE SAYAN</i>	1039
MIYAZAKI'S NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND ANIMATED FILM IN THE CONTEXT OF ECOCRITICAL THEORY <i>BAHAR YILDIRIM SAĐLAM</i>	1048
THEMATIC ANALYSIS OF TURKISH SHORT FILMS RELEASED ON MUBI <i>EMRE AŐILIOĐLU</i>	1060
BIOPOWER PRACTICES IN THE CINEMA OF YORGOS LANTHIMOS <i>ONUR AKŐİT</i>	1076
REVIEW ARTICLE	
A HEROINE FROM THE BRUSHES OF 16TH AND 17TH CENTURY ARTISTS; JUDITH AND HOLOFERNES REVIEWS <i>FİLİZ KARA BİLĐİN</i>	1088

CASE REPORT

SOCIAL MEDIA ADDICTION: ORIGINS, DIAGNOSIS CRITERIA AND TREATMENT
TECHNIQUES

NİHAL ACAR

1099

İÇİNDEKİLER
Ekim 2024 Cilt 14 Sayı 4
(10.7456/tojdac)

ARAŞTIRMA MAKALELERİ

GÜVERCİN FİLMİNDE VAROLUŞÇU TEMALARIN İZİNİ SÜRMEK <i>ERDİNÇ YILMAZ</i>	785
TASARIMCI PORTFOLYOSUNDA ÖZ GEÇMİŞ VE PORTFOLYO TASARIMI DERSİ ÖZ GEÇMİŞ DEĞERLENDİRMELERİ <i>İREM BİLGİ</i>	799
İHAP HULUSİ GÖREY'İN AFİŞ TASARIMLARININ İÇERİK VE DUYGU ANALİZİ İLE DEĞERLENDİRİLMESİ <i>SEFA ERSAN KAYA</i>	809
KÜLTÜR ENDÜSTRİSİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ: KAHİRE'NİN MOR GÜLÜ ÖRNEĞİ <i>GİZEM ŞİMŞEK KAYA</i>	826
MOBİL DİL ÖĞRENME UYGULAMALARINDA KULLANILABİLİRLİK VE KULLANICI DENEYİMİNİN İNCELENMESİ: BUSUU, DUOLINGO, MEMRISE <i>OZAN SOYUPAK</i> <i>HALUK İPEK</i>	840
ÇİN KIRMIZISI SIRLARA YENİ BİR BAKIŞ AÇISI <i>BERK ERGÜL</i> <i>HASAN BAŞKIRKAN</i>	856
SANAL GERÇEKLİK ORTAMINDA TİPOGRAFI KULLANIMININ İNCELENMESİ VE YAZI KARAKTERİ TASARIMI <i>ZEYNEP SENA BAĞRIAÇIK</i> <i>ZEYNEP PEHLİVAN BASKIN</i>	869
DOĞADAN İLHAM: BİYOMİMİKRI VE SERAMİK SANATININ SENTEZİ <i>ONURCAN ERDAL</i>	887
TÜRKİYE'DE DİJİTAL ÜRETİM LABORATUVARLARININ VE HESAPLAMALI TASARIMIN MİMARLIK ÖĞRETİM PLANI İLE ENTEGRASYONU <i>KAMİLE ÖZTÜRK KÖSENCİĞ</i> <i>YAĞMUR BURCU GÜNEŞ</i> <i>MEHTAP ÖZBAYRAKTAR</i>	902
MİMARLIKTAKİ BİR SOSYAL MEDYA ORTAMI OLARAK METAVERSE <i>ASLI TAŞ</i> <i>GÜNEŞ MUTLU AVINÇ</i>	919

- BİLGİ GÜVENİLİRLİĞİ SORUNUNA KARŞI YENİ HABERCİLİK PRATİKLERİ VE DOĞRULUK KONTROL REFLEKSLERİ
AHMET SERKAN OKAY
BAŞAK GEZMEN 935
- MOBİL OYUNLAR İÇİN ÜÇ BOYUTLU KARAKTER TASARIMI VE MODELLEMESİNİN GELİŞTİRİLME SÜRECİ
ZEYNEP ÇUHADAR ERDOĞDU
ŞEYDA ÜSTÜNİPEK 959
- SOSYAL MEDYADA KRİZ YÖNETİMİ: KURUMSAL ÖZÜR DİLEME ÜZERİNE OLUMSUZ BİR OLAY İNCELEMESİ
ZEYNEP EKMEKÇİ 973
- İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE DENEYİMSSEL ÖĞRENME METODU, DÜŞEY SİRKÜLASYON ELEMANI MERDİVEN ÖRNEĞİ
MİNE SUNGUR
ALİ AKÇOVA 986
- NAZİ PROPAGANDA SİNEMASININ POPÜLER SİNEMAYA GÖRSEL TASARIM AÇISINDAN ETKİLERİ: YILDIZ SAVAŞLARI
TOLGA GÜROCAK 997
- HALKLA İLİŞKİLER PERSPEKTİFİNDEN KAMULARLA İLETİŞİM: BELEDİYELERİN ÇATIŞMA YÖNETİMİ VE İLETİŞİM BECERİLERİ
EMEL KUŞKU ÖZDEMİR
FUSUN TOPSUMER 1019
- EKOLOJİ EKSENLİ SANATSAL PRATİKLER: SUNİ DOĞA DÜŞÜNCESİ
ŞULE SAYAN 1039
- EKOLEŞTİRİ KURAMI BAĞLAMINDA MİYAZAKİ'NİN RÜZGÂRLI VADI ANİMASYON FİLMİ
BAHAR YILDIRIM SAĞLAM 1048
- MUBİ'DE YAYIMLANAN TÜRK YAPIMI KISA FİMLERİN TEMATİK ANALİZİ
EMRE AŞILIOĞLU 1060
- YORGOS LANTHIMOS SİNEMASINDA BİYO-İKTİDAR PRATİKLERİ
ONUR AKŞİT 1076
- İNCELEME MAKALESİ**
16. VE 17. YÜZYIL SANATÇILARININ FIRÇALARINDAN BİR KADIN KAHRAMAN; JUDİTH VE HOLOFERNES YORUMLARI
FİLİZ KARA BİLGİN 1088

OLGU SUNUMU

SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI: KÖKENLERİ, TANI KRİTERLERİ VE TEDAVİ
TEKNİKLERİ

NİHAL ACAR

1099

DOI Numbers of TOJDAC
October 2024 Volume 14 Issue 4
(10.7456/tojdac)

RESEARCH ARTICLES

- TRACING EXISTENTIALIST THEMES IN THE FILM THE PIGEON
ERDİNÇ YILMAZ *10.7456/tojdac.1509186*
- RÉSUMÉ AND PORTFOLIO DESIGN IN DESIGNER PORTFOLIO COURSE RÉSUMÉ
EVALUATIONS
İREM BİLGİ *10.7456/tojdac.1509190*
- EVALUATION OF İHAP HULUSİ GÖREY'S POSTER DESIGNS THROUGH CONTENT
AND EMOTIONAL
SEFA ERSAN KAYA *10.7456/tojdac.1509316*
- A CRITICAL PERSPECTIVE ON THE CULTURE INDUSTRY: THE CASE OF PURPLE
ROSE OF CAIRO
GİZEM ŞİMŞEK KAYA *10.7456/tojdac.1509463*
- INVESTIGATION OF THE USABILITY AND USER EXPERIENCE OF MOBILE
LANGUAGE LEARNING APPLICATIONS: BUSUU, DUOLINGO, AND MEMRISE
OZAN SOYUPAK
HALUK İPEK *10.7456/tojdac.1510008*
- A NEW PERSPECTIVE ON CHINESE RED GLAZE
BERK ERGÜL
HASAN BAŞKIRKAN *10.7456/tojdac.1510219*
- INVESTIGATION OF TYPOGRAPHY USE AND FONT DESIGN IN VIRTUAL
REALITY ENVIRONMENT
ZEYNEP SENA BAĞRIAÇIK
ZEYNEP PEHLİVAN BASKIN *10.7456/tojdac.1510738*
- INSPIRATION FROM NATURE: SYNTHESIS OF BIOMIMICRY AND CERAMIC ART
ONURCAN ERDAL *10.7456/tojdac.1511526*
- INTEGRATION OF DIGITAL FABRICATION LABORATORIES AND
COMPUTATIONAL DESIGN INTO THE ARCHITECTURE CURRICULUM IN
TÜRKİYE
KAMİLE ÖZTÜRK KÖSENCİĞ
YAĞMUR BURCU GÜNEŞ
MEHTAP ÖZBAYRAKTAR *10.7456/tojdac.1512458*
- METAVESE AS A SOCIAL MEDIA ENVIRONMENT IN ARCHITECTURE
ASLI TAŞ
GÜNEŞ MUTLU AVINÇ *10.7456/tojdac.1513028*

NEW JOURNALISM PRACTICES AND FACT-CHECKING REFLEXES AGAINST THE
PROBLEM OF INFORMATION RELIABILITY

AHMET SERKAN OKAY

BAŐAK GEZMEN

10.7456/tojdac.1513265

DEVELOPMENT PROCESS OF THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

DESIGN AND MODELING FOR MOBILE GAMES

ZEYNEP UHADAR ERDOĐDU

ŐEYDA ÜSTÜNİPEK

10.7456/tojdac.1513365

CRISIS MANAGEMENT ON SOCIAL MEDIA: A CASE STUDY OF NEGATIVE
INCIDENT IN CORPORATE APOLOGIES

ZEYNEP EKMEKİ

10.7456/tojdac.1514099

EXPERIENTIAL LEARNING METHOD IN INTERIOR ARCHITECTURE EDUCATION,
STAIRS EXAMPLE, A VERTICAL CIRCULATION ELEMENT

MİNE SUNGUR

ALİ AKOVA

10.7456/tojdac.1514342

THE EFFECTS OF NAZI PROPAGANDA CINEMA ON POPULAR CINEMA FROM
THE PERSPECTIVE OF VISUAL DESIGN: STAR WARS

TOLGA GÜROCAK

10.7456/tojdac.1516897

COMMUNICATION WITH PUBLICS FROM A PUBLIC RELATIONS PERSPECTIVE:
CONFLICT MANAGEMENT AND COMMUNICATION SKILLS IN MUNICIPALITIES

EMEL KUŐKU ÖZDEMİR

FUSUN TOPSUMER

10.7456/tojdac.1516933

ECOLOGY-BASED ARTISTIC PRACTICES: THE IDEA OF ARTIFICIAL NATURE

ŐULE SAYAN

10.7456/tojdac.1517035

MIYAZAKI'S NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND ANIMATED FILM IN THE
CONTEXT OF ECOCRITICAL THEORY

BAHAR YILDIRIM SAĐLAM

10.7456/tojdac.1519116

THEMATIC ANALYSIS OF TURKISH SHORT FILMS RELEASED ON MUBI

EMRE AŐILIOĐLU

10.7456/tojdac.1521435

BIOPOWER PRACTICES IN THE CINEMA OF YORGOS LANTHIMOS

ONUR AKŐİT

10.7456/tojdac.1522369

REVIEW ARTICLE

A HEROINE FROM THE BRUSHES OF 16TH AND 17TH CENTURY ARTISTS;
JUDITH AND HOLOFERNES REVIEWS

FİLİZ KARA BİLĐİN

10.7456/tojdac.1512822

CASE REPORT

SOCIAL MEDIA ADDICTION: ORIGINS, DIAGNOSIS CRITERIA AND TREATMENT
TECHNIQUES

NİHAL ACAR

10.7456/tojdac.1515522



TRACING EXISTENTIALIST THEMES IN THE FILM THE PIGEON

GÜVERCİN FİLMİNDE VAROLUŞÇU TEMALARIN İZİNİ SÜRMEK

Erdiñç YILMAZ¹



ORCID: E.Y. 0000-0003-1693-3481

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Erdiñç Yılmaz

Gaziantep University, Türkiye

E-mail/E-posta: rdncylmz@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 02.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %4

Revision Requested/Revizyon talebi:

09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

28.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Yılmaz, E. (2024).

Tracing Existentialist Themes in the Film The Pigeon. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 785-798.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1509186>

Abstract

Cinema, with its power to reflect and reproduce reality, is an art closely related to human experience. A vast spectrum of human emotions and ideas, from social issues to personal experiences, can be seen in films. In addition to its ability to reproduce and reflect reality, cinema has a close relationship with philosophy. By presenting philosophical concepts with the help of its unique apparatuses, cinema gives viewers the opportunity to experience and question abstract ideas. In this way, cinema encourages them to think, question and look at the world from a different perspective. Among these perspectives, existentialism, as a philosophical movement, paves the way to explore individual's freedom, responsibility and the necessity of creating one's own meaning. Cinema benefits largely from existentialism because it presents a suitable framework to depict individuals' struggle to exist in this world. This study explores how cinema portrays existentialist themes, focusing on the film *The Pigeon* to examine the connection between individuals and the social world. A combination of descriptive and thematic analyses was performed to uncover existential themes in the film, such as "the absurd", "alienation", "unhomeliness", "anxiety", "forlornness" and "authenticity". The analysis concluded that these recurring themes are prevalent throughout the film. The film clearly shows that the protagonist is pressured by social norms to conform. However, he chooses to follow his own path and finds an authentic way to live his life.

Keywords: Existentialism, Alienation, Unhomeness, Authenticity, The Pigeon.

Öz

Sinema, gerçekliği yansıtmaya ve yeniden üretme gücüyle, insan deneyimiyle yakından ilişkili bir sanattir. Toplumsal meselelerden kişisel deneyimlere kadar geniş bir yelpazede insani duygu ve fikirler filmlerde görülebilir. Gerçekliği yeniden üretme ve yansıtmaya yeteneğinin yanı sıra felsefeyle de yakın bir ilişki kuran sinema, felsefi kavramları kendine özgü aygıtlar yardımıyla sunarak izleyicilere soyut fikirleri deneyimleme ve sorgulama fırsatı verir. Bu sayede sinema izleyiciyi düşünmeye, sorgulamaya ve dünyaya farklı bir perspektiften bakmaya teşvik eder. Bu perspektifler dâhilinde, felsefi bir akım olarak varoluşçuluk, bireyin özgürlüğünü, sorumluluğunu ve kendi anlamını yaratma gerekliliğini keşfetmenin yolunu açar. Sinema, varoluşçuluktan büyük ölçüde yararlanır çünkü bir felsefe akımı olarak varoluşçu düşünce, bireylerin bu dünyada var olma mücadelesini anlatmak için uygun bir çerçeve sunar. Bu çalışma, *Güvercin* filmi örneğinde sinemanın varoluşçu temaları nasıl işlediğini incelemeyi ve bireyler ile sosyal dünya arasındaki bağlantıyı araştırmayı amaçlamaktadır. Filmdeki "absürd (abes)", "yabancılaşma", "evsiz olma", "kaygı", "kimsesizlik" ve "otantik olma" gibi varoluşsal temaları ortaya çıkarmak için betimsel analiz ve tematik analiz yöntemleri kullanılarak bir değerlendirme yapılmıştır. Bu değerlendirmede, varoluşsal felsefenin tarihi boyunca yinelenen temalarının film boyunca yaygın bir şekilde örneklendirildiği sonucuna varılmıştır. Filmin görsel ve işitsel öğeleri ile birlikte anlatısı, kahramanın sosyal normlara uyması için baskı altında olduğunu açıkça göstermektedir. Ancak bu karakter, yaşam serüveninde kendi rotasını izlemeyi seçmekte ve hayatını yaşamak için özgün bir yol arayışını ısrarla sürdürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Varoluşçuluk, Yabancılaşma, Evsiz Olma, Otantik Olma, Güvercin.



INTRODUCTION

Cinema reaches its true potential when it captures and unveils the tangible aspects of reality. This encompasses numerous phenomena that might go unnoticed without the capacity of the motion picture camera to capture them in motion (Kracauer, 1960, p. xlix). Camera's potential to record and disclose hidden realities of everyday life transforms cinema into a medium that makes people think about the things they wouldn't normally pay attention to. Therefore, cinema produces images that invite the audience to see what is not seen in the visible world. It offers a way to refrain from the pre-specified or given meanings of life and see the realities of the world in an alternative gaze (Öztürk, 2017, p. 23). This notion draws a clear connection between cinema and philosophy. The perspectives of the audience are expanded by films, which enable them to see and comprehend subjects they have never thought of before. Occasionally, they push them to consider some of the most fundamental issues that are customarily associated with the field of philosophy (Andersen, 2019, p. 1). In a nutshell, films provoke thought as does philosophy, which constitutes a bridge between cinema and philosophy. Films philosophize in different ways. Sometimes, they put forward a philosophical insight about the human condition. It might even be a mediator for the individual to question their own circumstances of existence and to search for the meaning of life.

It is not bizarre for many individuals to question the significance of their existence and reassess their life trajectories in quest of purpose. This inner questioning may be characterized as an existential crisis which highlights the inherent absurdity of the human condition and the endeavor to derive coherence from it. The philosophical movement of existentialism has its roots in this kind of self-examination that all people can undertake at some point in their lives. Existentialism, which is initially originated in Danish philosopher Søren Kierkegaard's (1813-1855) writings and later associated with Heidegger, Sartre and Camus in the second half of the 20th century right after the WWII, is a philosophical movement about the condition of human existence (Lacey, 1996, p. 108). In a basic description, existentialism can be defined as "*the philosophy of existence, of the nature of human existence, its value, and its meaning*" (Panza & Gale, 2008, p. 1). This unique philosophical movement emphasizes the individuality of every human being as opposed to impersonal, universal human traits (Audi, 1999). In essence, existentialism underscores the significance and purpose of human existence amidst the external facticities dictated by societal norms. Furthermore, existential philosophy centers on the human existential experience, freedom, search for meaning and sense of responsibility. This philosophical approach focuses on exploring the fundamental questions that individuals face in the process of shaping their own existence. Therefore, it can be suggested that existentialism attributes the individual an autonomy of choice. Existentialist thought deals with the human search for a meaningful life and the effort to find one's own existential authenticity. The common themes of this movement are "*the individual, the experience of choice, and the absence of rational understanding of the universe with a consequent dread or sense of absurdity in human life*" (Blackburn, 1996, p. 129).

The relationship between cinema and existentialism points to a rich interaction that brings forward in-depth reflections on human experience. While existential philosophy deals with human existential problems and the search for meaning, cinema conveys various aspects of these problems and produces images in a quest for existentialism. This article examines how cinema engages with existential philosophy. It will be questioned how cinema contributes to understanding, questioning, and expressing the existential condition of individuals and how existential themes are reflected in cinema. Though the existential themes are examined quite commonly in cinema, it is observed that most of the analyses address the films of particular directors such as Ingmar Bergman, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovski and some others. In addition, there are numerous academic works on particular films with existential themes such as *Fight Club* (Fincher, 1999), *Truman Show* (Weir, 1998), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004) and so on. Likewise, in Turkish Cinema, several academic papers and theses have been written on the topic exemplifying some auteurs like Zeki Demirkubuz, Ömer Kavur and Nuri Bilge Ceylan. The common point of these research papers is that they all describe how films communicate with existentialist ideas. However, this research endeavors to seek the common existential concepts such as individualism, absurdity, alienation, freedom and associate these concepts with Heidegger's concept of the *unhomely* which lacks academic attention in film studies. Within this scope, this study aims to examine how cinema explores the relationship that the characters establish with the



social constructs, how they cope with the determinism of this social framework and how they create a sense of belonging in their lives. In doing so, the aforementioned existential themes were taken into account along with Heidegger's concept of the unhomey. With this objective in mind, the film *The Pigeon* (Sıvacı, 2018) was purposefully selected because the protagonist is portrayed in an existentialist crisis which causes a spatial alienation from the established social realm along with an emotional one. He experiences a kind of spatial unhomelessness refraining from his ties with space and seeking refuge on the rooftop of his brother's home, living with a group of domestic pigeons and turning to his inner-self. This alienation from the social, economic and cultural facticities around him leads him to avoid responsibilities and seek a solitary way of life.

CONCEPTUAL FRAMEWORK

The Basics of Existentialism

Existentialism does not seem to have a long history as it came to prominence as a distinctive philosophical movement in the second half of the 20th century. However, it could be reasonably argued that the roots of the main arguments conducted within this movement of thought can be dated back to Aristotle and Plato's *essentialism*. In classical Greek philosophy, the main claim about existence was that everything has an essence. There are some essential attributes that everything exclusively accomodates in their existence. This essence defines what something is. Moreover, what constitutes the identity of a thing is its essence (Cartwright, 1968, p. 615). Plato suggested that all the things in the visible world have an essence, an idea, and a form. Similarly, Aristotle argued that all objects have a core property that is essential to be what it is (Janicki, 2003, p. 274-275). Essentialism puts primal importance on the essence of things and individuals. This perspective delineates individuals with a central essence, prescribing a predefined set of characteristics that define human existence even prior to birth. An individual may remain true to their essence and strive to align their life accordingly, or they may deviate from the predetermined path. Nevertheless, by adhering to their essence, their life becomes a purposeful journey. To put it differently, the essence gives the individual a purpose to follow or a path to walk through in their life. Thus, "existence" and the metaphysical correlative of "essence" differ in meaning. While existence is correlated with consciousness and reason, essence is associated with metaphysics (Runes, n.d.).

Essentialism prevailed as the predominant worldview until the 1800s. 19th century marked an era of transformation for the Western World. The Enlightenment intellectuals had gained eminence as influential figures who questioned established systems such as religion and traditional belief structures. Moreover, the Industrial Revolution had become influential on the way people lived and worked. The world was evolving into an industrialized, scientifically driven, capitalist, and predominantly secular space. Despite being characterized as a social upheaval, there were some negative aspects to this time period for the individual. This process of social, economic and cultural transformation, often referred to by scholars as *modernity*, is closely linked to the deliberate rationalization of the society and a restraint from metaphysical belief systems (Touraine, 2012, p. 26). Modernity clearly attached significance to individuals by recognizing their capacity for rational action, but it also positioned them in a collective framework for the benefit of the nation states (Dunn, 1998, p. 54). When the individuals are reconstructed in a rational collectivity, the conventional belief systems that previously assisted people in making sense of the world and their lives start to feel alien to them (Panza & Gale, 2008, p. 10). Existentialism rose on the wings of this clash between the rationalization endeavors of the era and the individual freedom. It is possible to regard existentialism as a continuation of the modernist thought, but there is more to it. Existentialism is a mindset that acknowledges the complexity of the human world while restraining oneself from giving in to the human desire to overcome this complexity. Unlike Enlightenment ideals, existentialism embraces the ambiguity of life instead of clearing it up. It tries to understand the world as it is and make room for individuals to find their ways in their own terms (Solomon, 2005, p. xi-xii). At this point, it is worth clarifying that existentialism doesn't mean to reject reason and rationality all at once. Existential thinkers do not actually aim to substitute rationality with another commitment such as intuition or divination, nor do they want to promote an unsystematic life without reason (Cooper, 2012, p. 30). They merely believe that there are other ways for humans to understand and interact with the world besides reason (Panza & Gale, 2008, p. 11). What they crucially emphasize is that human beings cannot be reduced to any predetermined patterns and they are free to



choose any path in their lives according to their personal traits. At this juncture, it is crucial to deconstruct the term *existentialism* and examine its evolutionary processes chronologically in order to provide a comprehensive description.

If existentialism is regarded as a philosophical movement, it wouldn't be wrong to claim that Danish philosopher Søren Kierkegaard (1813-1855) was the first existentialist. Kierkegaard introduced his existential perspective in the first half of the 1800s and emphasized personal agency, choice and passion in contrast to the collective ideals of the Enlightenment. He was the first philosopher that presented major existential themes such as “*the absurdity and forlornness of life, the importance and weight of choices, and the need to live passionately and authentically*”. He produced these themes in a Christian point of view, but not in an orthodox standpoint; instead, he claimed that religion is a choice (Panza & Gale, 2008, p. 16). This perspective demonstrated that even a revered belief system such as religion can adopt a subjective framework, allowing individuals to personalize the established truths traditionally held by authority figures. According to Kierkegaard, eternity can only be experienced within the bounds of time and that truth is subjective, emphasizing the individual over the universal. This subjectivity attaches the individual a primacy over the society and its creations. He argued that the social realm imposes a great deal of roles onto the individual, but the right way to live is to strive for stripping of those roles and find the path that leads one out of misery (Dreyfus, 2006, p. 141). In a nutshell, Kierkegaard attached special importance to the human power of choice. Humans find and define themselves via their choices. Kierkegaard posited that through making decisions as opposed to leading a passive life, one is forced to adopt an ethical way of thinking and living (Solomon, 2005, p. 1-2). Philosophizing about human choices can be regarded as a quest to emancipate people from the constraints of the rationalization process, the religious authority and other predetermined social structures. The only authority a person should follow is their own existence and authenticity. One can only find themselves by being loyal to their solitary choices. This view can also be found in Kierkegaard's understanding of truth. He proposed the concept of subjective truth, allowing individuals to interpret established structures based on their authentic selves. Kierkegaard defined truth as “*the objective uncertainty, held fast in an appropriation process of the most passionate inwardness is the truth, the highest truth available for an existing person*” (Kierkegaard, 1992, as cited in Flynn, 2006, p. 9) as opposed to the dominant rational view of his time.

Friedrich Nietzsche (1844-1900) was another philosopher who produced some of the initial concepts of existentialism. Similar to Kierkegaard, Nietzsche scrutinized Christian morality and challenged the notion of the Church as the ultimate intermediary between individuals and reality. He stressed the importance of moving beyond traditional emphasis on rationality and acknowledging the irrational and unconscious aspects of our inner selves. This notion favored the individual over the dominant social sphere and marked a shift from defining human existence in terms of collective reason to highlighting the “*uniqueness of the individual*” (Stoehr, 2006, p. 11-12). The rise of the individual in modernity and moving away from traditional belief systems made Nietzsche declare (1974, p. 181) that “*God is dead*” and humans are the ones who killed him. This point of view contends that the need for supernatural explanations or religious beliefs decreased as modern science had already explained natural phenomena and the functioning of the universe. Put differently, the statement suggests that traditional religious beliefs became less relevant as a result of scientific discoveries and rationality (Flynn, 2006, p. 40). This concept leads to the inference that absolute truth and morality no longer exist. However, Nietzsche (1974, p. 108) also claimed that although God is dead, “*there may still be caves for thousands of years in which his shadow will be shown*” which anticipates that the meanings created around the concept of God will linger in the social realm for a long time. Clearly, what Nietzsche meant by God was the framework created by religion determining the relationship between individuals and God. The idea of the death of God in relation to religion implies that conventional narratives about this relationship are no longer relevant and cannot help people understand their place in the universe (Panza & Gale, 2008, p. 37).

Though Kierkegaard and Nietzsche were regarded as the founders of existentialism as a philosophical standpoint, 20th century philosophers such as Jean-Paul Sartre (1905-1980), Simone de Beauvoir (1908-1986) and Albert Camus (1913-1960) made it a popular field not only in philosophy but also in arts and



literature. Beauvoir and Sartre defined existentialism in ethical terms and suggested that freedom is the fundamental aspect of human existence and should be treated as the basis for all other values. From this point onward, Sartre (1987, p. 13) speculated on what it is to be human and grounded his theory on the notion that “*existence precedes essence*”. This statement contradicts the scholastic thought that essence precedes existence and implies that human nature does not have a predetermined purpose. According to him, man first exists and then acquires a meaning and purpose of his own. That is, man exists before his essence and then defines or determines himself. If existence comes before essence, human beings are naturally free from being defined and determined. However, they are labelled and put into social categories at the moment they are conceived. Therefore, it is also possible to say that “*freedom precedes essence*”. Freedom is deeply engrained in the human reality. A person is not born first and then gain freedom. It is the other way around, a person is free in their essence (Sartre, 1978, p. 25). This idea of freedom has strong ties with selfhood and consciousness. A person can be free if they attain freedom of consciousness; that is, never submitting to what others take them to be. Being conscious means being free, and being free means not having a nature, or essence that would explain who a person is or should be (Crowell, 2012, p. 211). Another figure that produced significant work on existentialism is Albert Camus. Although he declared that he wasn't an existentialist, his primary focus on authenticity makes him a part of the existential framework. Camus mainly focused on the absurdity of life. The absurd can be defined as the conflict that arises between the meaningless reality of nature and our minds' quest for meaning (Camus, 1979, p. 26). Within this contradictory existence, the importance of individual immanence has the utmost importance and Camus believed that a person should rebel against the absurdity of life by being authentic (Golomb, 1995, p. 119). Therefore, it might be suggested that the absurdity of life and the authenticity of the individual are the main concepts in Camus's existentialism.

Recurring Themes in Existentialist Thinking

Although there are a number of philosophers who produced works on the existentialist movement, there are some themes that persist in being addressed. As it is clear from the previous title, existentialism focuses on the matters pertaining to the significance, aim, and worth of human life. Its main concern is on the meaninglessness of life and the individuals' quest on how to construct their lives in this irrational reality. Therefore, the first theme of existentialism can be *the absurd* indicating the irrational condition of the realm that surrounds individuals. Existentialists believe that there is no ultimate purpose or inherent sense to life; the only definition that constitutes life is absurdity. However, people are naturally drawn to finding significance and meaning in their lives. Camus (1979, p. 107) investigated this dichotomy of man vs. the absurdity of life in his essay *The Myth of Sisyphus* which depicts a character's struggle in Greek mythology. Sisyphus is punished by Gods and made to roll a huge rock up a hill, but every time he gets close to the top, the rock rolls back down, and this cycle continues for all eternity. The vain effort of Sisyphus to actualize himself and give meaning to his life is similar to real-life individuals and situations. People have a tendency to find a purpose in life and establish strong ties with the world; however, it is not possible to explain life in rational terms. Camus's concept of the absurd coincides with alienation in some aspects. An absurd universe could make an individual feel alienated. A person who feels alienated may fail in responding to life's requirements. Furthermore, an individual might experience a sense of inadequacy concerning their creative source. Since the self is a temporal process, alienation from oneself can occur through a variety of means, such as self-deception about one's past or abdicating responsibility for one's future. It can also occur when one becomes engrossed in the routine and concerns of daily life in public (Gordon, 1999, p. 5). Alienation is the condition that arises when a person feels like a stranger to his own life and his surroundings. Alienation often brings anxiety which can be defined within the intersection of life's meaninglessness and being aware of it. Though it may seem like a negative feeling, existentialists embrace anxiety. Individuals usually feel anxious about the meaninglessness of life and sometimes they can get carried away with the routines that life brings them. However, when a person is aware of the nothingness and, out of anxiety, take action towards being authentic and finding a path for themselves, they may reach a true freedom (Panza & Gale, 2008, p. 48). Kierkegaard (1980, p. 22) declares that anxiety “*is not depressing but instead is elevating, inasmuch as it views every human being under the destiny of the highest claim upon him*”. As it might be deduced from this sentence, anxiety makes one confront their own existential situation and responsibility, and this takes them to a higher level. Another concept worth mentioning is the *forlornness*. Forlornness is the solitary feeling when a person realizes that life is irrational and absurd. It is mostly associated with



the absence of God. When a person realizes that even if there is God, it wouldn't make any difference, they will feel abandoned (Judaken, 2012, p. 92).

The concepts of anxiety and forlornness have been employed by existentialists very often, but Martin Heidegger (1889-1976) was the one who expanded these concepts and come up with the term *unhomely* (*unheimlich* in Heideggerian terminology). Heidegger (1996, p. 175) argued that anxiety (*angst* in Heideggerian terminology) is a problem of "*being-in-the-world*" (*Dasein* in Heideggerian terminology). According to Heidegger, anxiety emerges from the unknown nature of being-in-the-world. To put it differently, the world may seem alien to an individual and they may feel like the world they call home is actually an uncanny space that give ambiguous sensations. In these occasions, one may have an unhomely experience in which he feels "*not-at-home*". In a nutshell, being unhomely refers to leaving one's familiar, everyday environment and exploring unfamiliar or alien facets of oneself (McCarthy, 2011, p. 111). The concept of unhomely is associated with the feeling of being in a place that is untamed, alienated or far from home. This can refer to the feeling of finding oneself in an unfamiliar environment, both physically and spiritually. Nietzsche also focused on the state of being not-at-home and he attributed a positive meaning to homelessness. He posits the idea that homelessness corresponds to being free from the imposed societal values; in other words, it is "*a force that breaks open ice and other all too thin realities*" (Nietzsche, 1974, p. 338). The homeless are progressive because they have experienced a disintegration in their community in terms of moving away from the belief systems (Gordon, 1999, p. 6). What Nietzsche highlighted here is being conscious about the ambiguity of metaphysics and choosing the self over outer realities. Only by being authentic, a person can achieve a free existence.

Another important theme widely utilized by existentialists is the *authenticity*. This term stands for the human agency that comes into play when the individuals successfully navigate their true selves and extricate themselves from dogmatic and naively accepted moral principles and beliefs. The information and facts that people gather over the course of their lives and that society promotes as necessary components of objectivity are not very relevant when it comes to personal struggle. In this domain, authenticity is paramount and directs people's paths through human life (Golomb, 1995, p. 1). In other words, authenticity is being true to oneself and taking action towards understanding who they are. The idea of authenticity implies three underlying assumptions: "*each human being has a way of being...; the task of life is to come to terms with who one is; and hence to choose those authentic possibilities of being which will enable the self to become who it is*" (Macann, 2014, p. 202). According to these assumptions, every individual is unique and he/she doesn't have to be in line with the dominant meanings of the society he/she was born in. On the contrary, one can only have a free soul if he/she acknowledges that life is absurd and he/she should develop an authentic being in order to lead a meaningful life. Therefore, authenticity gives supremacy to the individual.

Reflections of Existentialism in Cinema

When it comes to fiction, philosophy serves as an interpretive and instructional tool (Boulé & McCaffrey, 2011, p. 6). Fiction creates thought and leads the audiences into a world of questioning. Numerous philosophical movements have garnered the interest of artistic communities, particularly in narrative arts such as literature, theater, and cinema. Nevertheless, it's observed that existentialism stands out as one of the most sought-after perspectives among filmmakers. This is partly because existentialism provides a creative and suitable outline to reflect on the conflicting relationship between the individual and the structure. Cinema does more than just make one experience some intended emotions; it also assists them in analyzing and resolving feelings they already have (Panza & Gale, 2008, p. 325). At this point, it will be beneficial to examine the existentialist tendencies in cinema from around the world under the guidance of academic articles on this subject.

One of the most well-known examples of existential films is Peter Weir's *Truman Show* (1998). The film reflects the existential themes of the absurd, individual freedom, and authenticity by telling the story of Truman Burbank (Jim Carrey), who lives in a small town. A gnawing doubt gradually grows in him and he starts to question the world he lives in. Eventually Truman finds out that he is actually the protagonist of a reality TV Show and his life has been broadcasted live on TV since the very moment



he was born. After coming to terms with his awakening, Truman realizes that his life has been controlled and is the result of outside forces. Eventually, he makes the decision to accept responsibility for his life, reject the authority placed upon him, assert his independence, and create a fulfilling life for himself (Falzon, 2011, p. 18). *Truman Show* embodies an American context delving into capitalist relations of production in the media and consumerism. There are also other films in European cinema which represent existential themes. Italian film director Michelangelo Antonioni's acclaimed films from the early 1960s, *The Adventure* (1960), *The Night* (1961), *The Eclipse* (1962), and *Red Desert* (1964) contain existential meanings in some aspects. These movies explore the conditions of living in a contemporary, industrialized world and demonstrate the impact of this world on people. They show how the fast-paced lifestyle and social pressures can strain relationships and leave people feeling disoriented and without direction. They eloquently capture the ubiquitous feeling of emptiness that frequently accompanies modern existence through Antonioni's skillful use of dialogue and imagery. These movies show how existentialist themes are still very relevant today and how finding meaning becomes even more important in a world where traditional sources of significance are becoming less and less influential (Pamerleau, 2009, p. 85). In addition to Antonioni, Swedish director Ingmar Bergman developed an existential cinema and interrogated the existence of God in several of his films including *The Seventh Seal* (1957), *Through a Glass Darkly* (1961) and *Winter Light* (1963). His films can be analysed within the framework of Kierkegaardian approach to faith and despair. Especially in *Winter Light* several characters serve as powerful examples of despair and the "infinite resignation" of faith (Shaw, 2017, p. 56). Along with the European examples, there are some existential themes in the far eastern countries like Japan. Akira Kurosawa's film *Ikiru* (1952) depicts the story of a bureaucrat who seeks purpose in his life after learning he has a terminal illness. Although the film offers a gloomy atmosphere, it ultimately conveys a hopeful message. It explores the contrast between life and death, revealing the darker aspects of human existence to inspire the audience to discover genuine meaning and happiness.

In addition to the aforementioned existential examples in cinema around the world, Turkish cinema is also rich in depicting existential themes thanks to its long history of social realist films. One of these examples is the early cinema of acclaimed Turkish director Ömer Kavur. Kavur's films, including *Yatık Emine* (1975), *Yusuf ile Kenan* (1979), and *Kırık Bir Aşk Hikâyesi* (1981), are noted for exploring existential themes such as existence, death, and alienation. Especially in the storyline of these films, there are some aspects that coincide with the struggles of the individuals against the social realm. Kavur's characters are in a combat to survive, facing social pressures and being thwarted in their efforts to build a humane life. In these films, characters such as Emine and Yusuf experience a difficult life due to the moral contradictions of society and external circumstances. However, some characters, such as Kenan, manage to preserve their own existence despite these obstacles and find a hopeful future. In *Kırık Bir Aşk Hikâyesi* (1981), Fuat is trapped between his monotonous life and family difficulties. However, this character highlights the value of a person's inner strength when he finds courage in the hope of a new love entering his life (Sancar, 2023, p. 213). Another Turkish director who is known for reflecting on existentialist thought in his films is Zeki Demirkubuz. Demirkubuz's trilogy of films in which existentialist thought is most evident are *Fate* (2001), *The Confession* (2001) and *The Waiting Room* (2003), which are called *Stories on Darkness*. Inspired by existential thinkers such as Sartre, Camus and Kierkegaard, Demirkubuz presented their content in localized free adaptations. Each film in the trilogy references Camus's *The Myth of Sisyphus*, in that even as the characters progress, they return to their starting point. No matter how far they travel, the characters always tend to return to their starting point (Günay & Subölen, 2016, p. 166).

METHODOLOGY

As stated before, this study aims to investigate how cinema reflects on and portrays existential themes, thereby establishing a connection between cinema and philosophy through the sample of the film *The Pigeon* (Sıvacı, 2018). This study has been designed according to the principles of descriptive research combined with a thematic analysis which has been conducted to link the film's themes with existentialism. The main purpose of the descriptive research is to reveal and describe the characteristics of phenomena, objects, people, groups, or organizations (Gürbüz & Şahin, 2017, p. 101). By outlining the key characteristics of a dataset, this method provides a summary of the data. Descriptive analysis goes beyond just summarizing data by also categorizing it into specific groups. This categorization helps



in better understanding the distribution and connections within different sections, making it easier to spot patterns and trends. Organizing data into categories is crucial for simplifying complex information and enhancing the analysis and interpretation of the findings. To perform a descriptive analysis, the researcher must initially establish a theory that outlines the overall guidelines they will follow during the investigation (Berg, 2001, p. 230). In other words, this method “*highlights the outstanding characteristics of a sample, or of the population from which the sample was drawn*” (Gray et al., 2007, p. 398). In accordance with this account, a literature review was initially conducted to determine the characteristics of existentialism and the themes including the absurd, alienation, unhomeliness, anxiety, forlornness, and authenticity were acquired as research categories. In the second stage of the research, these themes were sought in the narrative, visual and auditory elements of the film utilizing thematic analysis method. Thematic analysis is a qualitative method used to analyze classifications and identify themes within data. It provides a detailed illustration of the data and addresses various topics through interpretation. This approach is particularly suitable for studies aiming to explore findings through interpretation. It adds a systematic dimension to data analysis by linking the frequency of themes with the overall content, thereby increasing accuracy, complexity, and enriching the meaning of the research (As cited from Marks and Yardly, 2004 in Alhojailan, 2021, p. 40). In line with this, the recurring themes of existentialist philosophy were taken as categories of research and a thematic analysis was conducted in the light of these categories. Moreover, it is beneficial to express that this study is limited to the film *The Pigeon* (Sıvacı, 2018) which was selected with purposeful sampling method. Depending on the goal of the study, purposeful sampling allows for the selection of information-rich cases, facilitating in-depth research (Büyüköztürk et al., 2014, p. 90).

FINDINGS

The Pigeon directed by Banu Sıvacı in 2018 depicts the story of Yusuf (Kemal Burak Alper), a young man living with his brother and sister-in-law after his parents' death. They live in a small detached house in a slum area of Adana. The family appears to be part of the working class with limited financial resources. The brother, Halil (Ruhi Sarı) works as a mechanic in a car repair shop and he is married to Rümeyza (Demet Genç), who is a housewife. Although Yusuf lives under the supervision of his brother, he leads a solitary life spending most of his time isolated from his family and others. He is an introvert man who seems to find peace only when he is around his domestic pigeons he keeps as pets on the rooftop. He insists on dwelling on the rooftop despite his brother's fierce objections. He tries to meet his personal needs on this place even though the space is not very suitable for it. He bathes on the rooftop using a bucket and sleeps on a mattress placed directly on the floor at night. He gives the impression of being stubbornly resistant to growing up, as he is unwilling to work and support himself independently. As the director Banu Sıvacı describes the protagonist in an interview, “*Yusuf is a young man who tries to keep himself away from the society and creates his own refuge... He is forced to sustain the life he was born into as a man, and he resists this*” (Göl & Ildır, 2021). As can be understood from this description, Yusuf has a problematic relationship with social realm around him. The social norms expect him to work, make money, get married and develop an economically independent life. Nevertheless, these are meaningless to him and he reacts by isolating himself both emotionally and spatially. He adamantly maintains his identity, resisting the facticities that attempt to dictate his actions and define his essence. In this framework, Yusuf can be regarded as an individual in an existential crisis and one that seeks to find a path for himself without losing his identity. In this part of the study, the film *The Pigeon* is examined via the existential themes such as absurdity, alienation, anxiety, forlornness, unhomeliness and authenticity.

The Absurdity of Life

In *The Pigeon*, the clash between societal norms and the individual autonomy is portrayed with a realistic approach. The conflict between the social norms and the individual is one the main themes the film problematizes. Yusuf is in transition to adulthood. During this transitional phase, societal norms pressure him to conform to a common theme observed by many, where he is compelled to take any available job, marry according to traditional standards, and support his family financially. His identity and essence, on the contrary, require to be away from all these facticities and invest in his passion. Therefore, the protagonist is stuck in this ambivalence placing him in a dead end. When he surrenders to the economic requirements of the modern society and try to work in odd jobs, he reluctantly neglects his birds. Hence,



it would be accurate to assert that the social sphere and Yusuf's individual world do not coincide with each other. This binary opposition can be correlated with Camus's term *the absurd*. Yusuf feels that the mechanism of life that assigns a huge responsibility on the individual is irrational. His pigeons are the only things that make sense to him. This irrational condition can be observed in the film through the use of space, the sound design and the dialogue.

In *The Pigeon*, the use of space in some scenes is planned to demonstrate the absurdity of life. With the aid of the camera angles, the use of space reveals some connotations regarding the dichotomy between the protagonist as an individual and his surroundings. The film opens up with the image of a pigeon hatching from an egg. Yusuf assists the bird in emerging from its eggshell, though the audience only sees his hands gently tending to the animal. Then, the title of the film appears on a black background in white letters: "*The Pigeon*". The next image depicts pigeons in the foreground with a bustling cityscape in the background. Only then, the audience meets the protagonist. The combination of these images signal that the pigeons are of great importance for the character and they constitute a big part of his essence. Apart from the pigeons, the external world does not appear to capture his interest. In addition, the first a few images of the opening scene convey the sense that the pigeons stand for the humanistic side of the protagonist and the external realities are unbearable to him. Yusuf perceives the world as chaotic and irrational which makes him choose to embrace his own essence instead of conforming to the established social patterns. In addition to imagery, this perception is conveyed through the sound design. The film opens with the soothing sound of the pigeons, then these sounds are interrupted by the crashing sounds of the city. A tram passes by in the background and drowns out the sounds of the birds. The prevailing city sounds highlight the inescapable reality of the environment into which one is born. In a nutshell, the antagonistic relationship between the individual essence and the irrationality of the external world can be inferred from the sound design. This duality in sound design is concurrently observed throughout the film.



Figure 1. The pigeons vs. the cityscape (Sıvacı, 2018).

The binary opposition between the predetermined social setting and the individual is conveyed also through the dialogue. All the dialogues between Yusuf and Halil revolves around the reminder that Yusuf needs to find a job and earn an income. Halil, being the older brother, is a symbol of authority and he wants Yusuf to yield to the economic requirements of the system and compromise on his essence. When Halil is introduced to the audience, one of the first things he says is "*Let me talk to İrfan this week so we can arrange a job for you at the car repair joint. This can't go on like this*". Throughout the film, Halil is depicted solely with the aim of assimilating Yusuf into the prevailing economic system, lacking depth or complexity. Another dialogue demonstrates a similar tone. In a dictative manner, Halil says "*He has to work. There's no money for those who don't work. It's a time for making money. You have to be a man, be responsible, and work. You'll also sell those birds*". Similarly, in another scene, Halil reminds Yusuf that if he wants to marry, he needs to have a stabilized income with the words "*What will you do when you fall in love with a girl someday? Your mother is from the old generation, son, she put up with it. Today's girls won't. You'll have to put money in front of today's girls*". These dialogues assert that Yusuf needs to surrender to the economic mechanism to be a part of the system. If not, he will be excluded from the society. Despite Halil's disregard and disdain for Yusuf's efforts, Yusuf seeks to earn money through his pigeons. When he captures a bird which is not a member of the stock, he attends auctions and sells it. He uses the money for his essential expenses and the rest for taking care of the



birds. This approach resonates with his values and priorities. However, at a certain point, Yusuf gives in to the requirements of the economy and gets a job. He does some simple things which does not require any qualifications such as cleaning some used car parts and doing some construction work. In an odd job that he reluctantly accepts, he has to clean up the debris in a ruined warehouse. What he does there is like looking for a needle in a haystack. This action bears parallels to the narrative depicted by Camus in *The Myth of Sisyphus*, suggesting a shared concept between the two. Just like Sisyphus rolls the rock to the top of the hill, Yusuf collects piles of debris, brings them out of the building and collect them in a new pile. However, he does all this in vain because at the end of the day he does not gain anything. This action contradicts his essence, rendering it absurd.



Figure 2. Yusuf in the middle of the debris (Sıvacı, 2018).

Alienation and Unhomeness

Other dominant existential themes in the movie are alienation and unhomeness. These two concepts are very much attached to each other because they both emphasize solitude and a sense of withdrawal from the social sphere. However, while alienation stands for being a stranger to one's surroundings, unhomeness implies an uncanny feeling. Alienation can be observed throughout the film in two ways.

The initial indication of alienation becomes apparent through Yusuf's distinct character compared to his surroundings. He is an introvert person who almost never speaks to people. Initially, the audience may think that he is shy and insecure. However, as the plot unfolds, it is strongly insinuated that Yusuf's silence is a choice because he is just different from the society and he prefers to not confide in people. And when he tries to reveal his identity, he is ridiculed by the people around him. This constitutes another binary opposition between the protagonist who insists to be himself and the people who try to stereotype him, marginalize him and even abuse him. Halil deceives Yusuf regarding the terms of the job and sends him to a remote location, assuring him that he'll return home at night. However, it turns out to be a one-week assignment, leaving Yusuf unaware and deprived of his rights. Moreover, his employer tries to exploit Yusuf's labor making him work long hours with a low wage without any job security. The hypocritical nature of the system causes Yusuf to feel alienated from labor and experience anxiety. He ultimately rebels against his employer and flees the workplace. Walking for a considerable distance, he boards on a train without a ticket, leading him to evade the ticket inspector. Throughout this journey, he is depicted as isolated in the wilderness, disconnected from public spaces. Indeed, numerous scenes throughout the film illustrate Yusuf's estrangement from the urban landscape. When Yusuf runs some errands in the city, he prefers routes where there are no other people. This shows that he deliberately alienates himself from his surroundings.

Another example of alienation in the film occurs when Yusuf is alienated from himself when he surrenders to the system. At one point, Yusuf develops a liking towards a girl he sees in a wedding and he decides to follow his brother's advice and get a stabilized employment hoping that he will get married. This is never stated clearly by the protagonist but it is implied by the images in his dreams. When he starts working, he utters some words similar to his brother's. In a chat with his co-worker, he states that no matter how bad it is, it is a job after all and "...there's no money for those who don't work". In addition, he assumes his brother's role and acts like him in another scene while he talks to his favorite bird named Maverdi. Similar to how his brother assigns tasks to him, he delegates the responsibility to Maverdi to attract stranger birds and add them to the stock with the words "*There's no feed for those who don't*



work, Maverdi”. This change of roles shows that Yusuf acts like he is somebody else. As he fails to be true to himself, he enters a process of self-alienation. It is a process that he is not true to himself which brings anxiety and forlornness at the end. When he actualizes the requirements of the social reality and forsakes his essence, he becomes anxious and agitated. Before long, he grows weary of the responsibilities of his new role and in the end he rebels fiercely against his employer to leave the workplace. This anxiety reveals itself as forlornness or a solitary being. Yusuf almost never communicates with his co-workers unless he has to. At night, while everybody is sleeping, he prefers to go outside and try to communicate with the pigeons in the area. He is portrayed in a lonely atmosphere throughout the film but his forlornness is mostly visible when he is around people.

As mentioned before, Heidegger's concept of the unhomely (*unheimlich*) refers to the existential alienation of human beings and the disturbing experience of their relationship with the world. This concept defines the moments when one feels out of home, discontent, and lacks a sense of belonging. The most striking example of the unhomely in *The Pigeon* is visible through the use of space especially the image of home. The film problematizes the meaning of home as we know it. Yusuf lives with his brother and sister-in-law in a detached house, which they are implied to have inherited from their father, as stated earlier. However, Yusuf prefers to live on the rooftop where he tends to his pigeons. Although Halil wants him to stay indoors, Yusuf insists on spending all his time on the rooftop. This unusual preference reveals that Yusuf has some issues with the conventional ways of dwelling. The home symbolizes the rules, expectations, responsibilities and predetermined roles in life. However, Yusuf has a different kind of nature that nobody comprehends. These conflicting camps show themselves in the character's spatial attitudes.

There are few scenes that depict Yusuf indoors at home and in all of them he hastes to go out. The home is a space of authority and it is an extension of the social sphere. The main authoritative figure is Halil and his main objective is to alter Yusuf's essence. He declares many times that Yusuf is in transition to adulthood and he has to start behaving like an adult or rather “a man”. Being a man includes many things such as getting a job, being responsible, being tough, being strong etc. He is reminded all that when he is at home which makes it a space of the authority rather than a shelter, a haven or simply a private space. Therefore, the home becomes unhomely for Yusuf. It is deprived of its initial meanings and become an uncanny space which makes him feel like an alien. As a reaction to the spatial drawbacks, Yusuf prefers to live on the rooftop where he is close to his pigeons. He can communicate with them without judgmental and hegemonic relationships. Therefore, the rooftop, as an out-of-home space, transforms into a homely space.



Figure 3. Yusuf on the rooftop (Sivaci, 2018).

The notion of homeliness vs. unhomeliness can be best observed at the end of the film when the camera slowly ascends in the air and takes a bird's-eye view. In this shot, the rooftop as Yusuf's living space can be seen in contrast to the other homes and rooftops which makes the vastness of the social sphere clear. This shot gives the impression that all the spaces but the rooftop is unhomely for Yusuf. Although the rooftop seems like an inadequate space for a person to dwell, he uses it as a space where he can practice his personal agency.



Figure 4. Yusuf's home vs. others (Sıvacı, 2018).

Authenticity

In existentialism, the concept of authenticity is defined as being true to one's own self and values, as stated in the conceptual framework of the study. This notion can be observed best within Yusuf's struggling moments to remain true to himself and sustain his essence. There are two instances that put him in a dilemma. One is about working, as mentioned before, and the other includes his battle against a drug-dealer who uses birds to traffic drugs. In the progression of the film, Yusuf stumbles upon a peculiar bird, only to discover a small package attached to its leg. Upon discarding the package, which unbeknownst to him contained drugs, Yusuf decides to sell the bird. Little does he realize, this decision exposes him to the drug dealer's scrutiny, putting him in a vulnerable position. When confronted by the dealer, Yusuf faces threats and witnesses his beloved bird, Maverdi, being harmed with a knife. The dealer's subsequent actions include stealing all the birds, though luckily, Maverdi narrowly escapes this fate because it is kept in a box at the time. Although this is a discouraging event that may easily make a person compromise from his essence, Yusuf does not give up and he fights back. He gives the criminal away and gets him arrested. The next thing he does is to strive for attracting new birds to his rooftop. This entails discovering his own inner truths rather than following social conventions and emancipating himself through living a life that is authentic to these truths. He faces his own existential reality and searches for meaning by remaining true to his own essence. Through this process, he expresses his individuality and struggles to live a true life.

CONCLUSION

It is natural for individuals to question the conditions of their existence and seek ways to remain true to themselves. They endeavor to carve their own paths, aiming to cultivate a free spirit and understand what it means to be truly content within their essence. Existentialism is a philosophical movement that emphasizes human freedom and individual responsibility. This thought questions the pressure of social norms on the individual and emphasizes the individual's effort to create his or her own meaning. According to existentialism, human beings determine their essence through their own actions and try to live an authentic life. In cinema, these themes are reflected through characters' struggles to find their own way against the expectations of society. For example, in many films, protagonists try to discover their own identity and meaning by rebelling against social norms. This process encourages the viewer to reflect on the depths of individual freedom and responsibility. One of these films is *The Pigeon* (Sıvacı, 2018). It depicts the dichotomy between the individual freedom and the hegemony of the social realm. This study explores existential themes within the sample film, examining the complex relationship between the individual and their surrounding world. It focuses on the plot, dialogues, and visual and auditory elements to trace this dynamic struggle.

The descriptive analysis has revealed that the film prominently features the recurring existential themes such as the absurdity of life, alienation and unhomeliness, anxiety and forlornness, and the quest for authenticity. Yusuf, the protagonist, is depicted in an existential dilemma throughout the film. He wants to keep on being true to his essence by taking care of his pigeons and build a life around them. However, he sometimes feels compelled to conform to social expectations. This binary opposition of the individual authenticity and the social field constitutes the absurdity of life. As he grows weary of fulfilling the hegemony of the social expectations, he becomes alienated from his surroundings and also himself. If he chooses to practice his personal agency and ignore the social construct, he is estranged from the social



sphere. On the contrary, when he conforms to societal expectations, he feels he is betraying himself and thus becomes alienated from his true essence. This dilemma also causes anxiety which manifests itself in nervous breakdowns. In this character's case, the alienation process gives way to unhomeliness which appears as a spatial estrangement. Yusuf opts to live apart from his family, preferring instead to reside near his pigeons on the rooftop. Therefore, the evidence suggests that the meaning of space is altered and deterritorialized according to what the dweller interprets it to be. The home as a space is deprived of its privacy and turns to a social construct that imposes predetermined roles on the individual. Last but not least, this film can be read as an individual's quest to protect his authenticity against all the dominant meanings surrounding him. Yusuf may be seen stumbling but he returns to himself and never gives up on his authenticity. The optimistic conclusion of the film particularly implies the character's prioritization of his inherent nature over predetermined societal norms. In light of these observations, it is clear that *The Pigeon* (Sıvacı, 2018) is a film that describes the existential themes as a core component of its narrative, offering profound insights into the human condition and the struggle for individual authenticity.

REFERENCES

- Alhojailan, M. I. (2012). Thematic analysis: A critical review of its process and evaluation. *West-East Journal of Sciences*. 1 (1), 39-47.
- Öztürk, S. (2017). *Sinema Felsefesine Giriş: Film-Yapımı Felsefe*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Andersen, N. (2019). *Film, Philosophy, and Reality: Ancient Greece to Godard*. Abingdon: Routledge.
- Antonioni, M. (Director). (1960). *The Adventure* [Motion Picture].
- Antonioni, M. (Director). (1960). *The Eclipse* [Motion Picture].
- Antonioni, M. (Director). (1961). *The Night* [Motion Picture].
- Antonioni, M. (Director). (1964). *Red Desert* [Motion Picture].
- Audi, R. (1999). *The Cambridge Dictionary of Philosophy* (Vol. 2nd Edt.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Büyüköztürk, Ş., Kılış Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Bergman, I. (Director). (1957). *The Seventh Seal* [Motion Picture].
- Bergman, I. (Director). (1961). *Through a Glass Darkly* [Motion Picture].
- Bergman, I. (Director). (1963). *Winter Light* [Motion Picture].
- Blackburn, S. (1996). *The Oxford Dictionary of Philosophy*. Oxford: Oxford University Press.
- Boulé, J.-P., & McCaffrey, E. (2011). Introduction. In J.-P. Boulé, & E. McCaffrey, *Existentialism and Contemporary Cinema* (pp. 1-16). New York: Berghahn Books.
- Camus, A. (1979). *The Myth of Sisyphus*. Hannondsworth: Penguin Books.
- Cartwright, R. L. (1968). Some Remarks on Essentialism. *The Journal of Philosophy*, 65(20), 615-626.
- Cooper, D. E. (2012). Existentialism as a Philosophical Movement. In S. Crowell, *The Cambridge Companion to Existentialism* (pp. 27-49). Cambridge: Cambridge University Press.
- Crowell, S. (2012). Sartre's Existentialism and the Nature of Consciousness. In S. Crowell, *The Cambridge Companion to Existentialism* (pp. 199-226). Cambridge: Cambridge University Press.
- Demirkubuz, Z. (Director). (2001). *Fate* [Motion Picture].
- Demirkubuz, Z. (Director). (2001). *The Confession* [Motion Picture].
- Demirkubuz, Z. (Director). (2003). *The Waiting Room* [Motion Picture].
- Dreyfus, H. L. (2006). The Roots of Existentialism. In H. L. Dreyfus, & M. A. Wrathall, *A Companion to Phenomenology and Existentialism* (pp. 137-161). Malden: Blackwell Publishing.
- Dunn, R. G. (1998). *Identity Crises: A Social Critique Of Postmodernity*. Minneapolis: University Of Minnesota Press.
- Falzon, C. (2011). Peter Weir's Truman SHow and Sartrean Freedom. In J.-P. Boulé, & E. McCaffrey, *Existentialism and Contemporary Cinema: A Sartrean Perspective* (pp. 17-32). New York: Berghahn Books.



- Fincher, D. (Director). (1999). *Fight Club* [Motion Picture].
- Flynn, T. (2006). *Existentialism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Göl, B., & Ildır, A. (2021, 06 04). *Banu Sivacı ile Güvercin Üzerine Söyleşi: 'Kendi Sığınağında'*. Retrieved 04 17, 2024, from Altyazı: <https://altyazi.net/soylesiler/banu-sivaci-ile-guvercin-uzerine-soylesi/#:~:text=Yusuf%20kendini%20toplumdan%20uzak%20tutmaya,%C3%87%C3%BCnk%C3%BC%20sevgi%20doluldu>.
- Günay, Ö., & Subölen, S. (2016). Zeki Demirkubuz Sineması'nda Varoluşçuluk İzleri: Karanlık Üzerine Öyküler Üçlemesi. *SineFilozofi Dergisi*, 1(2), 147-167.
- Gürbüz, S., & Şahin, F. (2017). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Golomb, J. (1995). *In Search of Authenticity: From Kierkegaard to Camus*. London: Routledge.
- Gondry, M. (Director). (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Motion Picture].
- Gordon, H. (1999). *Dictionary of Existentialism*. Westport: Greenwood Press.
- Gray, P. S., Williamson, J. B., Karp, D. A., & Dalphin, J. R. (2007). *The Research Imagination: An Introduction to Qualitative and Quantitative Research Methods*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Heidegger, M. (1996). *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*. (J. Stambaugh, Trans.) New York: SUNY Press.
- Janicki, K. (2003). The Ever-Stifling Essentialism: Language and Conflict in Poland (1991-1993). In H. Cuyckens, T. Berg, R. Dirven, & K.-U. Panther, *Motivation in Language - Studies in Honor of Günter Radden* (pp. 273-296). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Judaken, J. (2012). Sisyphus's Progeny: Existentialism in France. In J. Judaken, & R. Bernasconi, *Situating Existentialism* (pp. 89-122). New York: Columbia University Press.
- Kavur, Ö. (Director). (1975). *Yatık Emine* [Motion Picture].
- Kavur, Ö. (Director). (1979). *Yusuf ile Kenan* [Motion Picture].
- Kavur, Ö. (Director). (1981). *Kırık Bir Aşk Hikâyesi* [Motion Picture].
- Kierkegaard, S. (1980). *A Sickness Unto Death*. Princeton: Princeton University Press.
- Kierkegaard, S. (1992). *Concluding Unscientific Postscript to Philosophical Fragments*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Kracauer, S. (1960). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New Jersey: Princeton University Press.
- Lacey, A. R. (1996). *A Dictionary of Philosophy* (Vol. 3rd Edt.). London: Routledge.
- Macann, C. (2014). Existentialism, Authenticity and the Self. In F. Joseph, J. Reynolds, & A. Woodward, *The Bloomsbury Companion to Existentialism* (pp. 198-214). London: Bloomsbury.
- McCarthy, V. (2011). Martin Heidegger: Kierkegaard's Influence Hidden and in Full View. In J. Stewart, *Kierkegaard and Existentialism* (pp. 95-126). London: Routledge.
- Nietzsche, F. (1974). *The Gay Science*. New York: Vintage Books.
- Öztürk, S. (2017). *Sinema Felsefesine Giriş: Film-Yapımı Felsefe*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Pamerleau, W. C. (2009). *Existentialist Cinema*. New York: Palgrave Macmillan.
- Panza, C., & Gale, G. (2008). *Existentialism for Dummies*. Hoboken: Wiley Publishing.
- Runes, D. D. (n.d.). *The Dictionary of Philosophy*. New York: Philosophical Library.
- Sivacı, B. (Director). (2018). *The Pigeon* [Motion Picture].
- Sancar, M. K. (2023). Ömer Kavur'un Erken Dönem Filmleri: Varoluşçu Arayışların Sineması. *SineFilozofi*, 8(15), 197-214.
- Sartre, J.-P. (1978). *Being and Nothingness: A Phenomenological Essay on Ontology*. New York: Pocket Books.
- Sartre, J.-P. (1987). *Existentialism and Human Emotions*. New York: Citadel Press.
- Shaw, D. (2017). *Movies with Meaning: Existentialism through Film*. London: Bloomsbury.
- Solomon, R. C. (2005). *Existentialism*. Oxford: Oxford University Press.
- Stoehr, K. (2006). *Nihilism in Film and Television: A Critical Overview from Citizen Kane to The Sopranos*. Jefferson: McFarland.
- Touraine, A. (2012). *Modernliğin Eleştirisi*. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Weir, P. (Director). (1998). *Truman Show* [Motion Picture].





RÉSUMÉ AND PORTFOLIO DESIGN IN DESIGNER PORTFOLIO COURSE RÉSUMÉ EVALUATIONS

TASARIMCI PORTFOLYOSUNDA ÖZ GEÇMİŞ VE PORTFOLYO TASARIMI DERSİ ÖZ GEÇMİŞ DEĞERLENDİRMELERİ

İrem BİLGİ¹



ORCID: İ.B. 0000-0001-5356-5572

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ İrem Bilgi

Ankara Hacı Bayram Veli University, Türkiye

E-mail/E-posta: irem.bilgi@hbv.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 03.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi:

09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Bilgi, İ. (2024). Résumé and Portfolio Design In Designer Portfolio Course Résumé Evaluations. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 799-808. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1509190>

Abstract

A résumé is a way for the designer to express his or her skills and experience. A creative résumé highlights the designer's unique talents and personal style. When recruiters evaluate candidates based on their résumés, a creative résumé stands out and can strike a favorable first impression. This is an opportunity to highlight the designer's creativity and design skills. Harmonious color palettes, layouts and graphic elements demonstrate the designer's communication skills. It is essential for designers to design their résumé in an informative, easy-to-read and eye-catching way, as this document is not only a job application form but also a design product. In this article, it is discussed why a designer's resume should be creative, and the resumes created by the students in the Portfolio Design course conducted by the researcher, as a result of their discovery and subjective evaluation of their knowledge and skills through the SWOT analysis method, are examined. In addition, the importance of the Portfolio Design course, a course in which design students learn to use their résumés to identify their career goals and highlight their experiences and skills, is emphasized.

Keywords: Résumé, Portfolio Design, Résumé Design, Visual Communication Design.

Öz

Öz geçmiş, tasarımcının kendi yeteneklerini ve deneyimlerini ifade etmesinin bir yoludur. Yaratıcı bir öz geçmiş, tasarımcının benzersiz yeteneklerini ve kişisel tarzını vurgular. İşverenler, öz geçmiş üzerinden adayları değerlendirirken, yaratıcı bir öz geçmiş dikkat çekmekte ve ilk izlenimde olumlu bir etki bırakabilmektedir. Bu, tasarımcının yaratıcılığını ve tasarım becerilerini öne çıkarmak için bir fırsattır. Uyumlu renk paletleri, düzenler ve grafik öğeler, tasarımcının iletişim becerilerini gösterir. Tasarımcıların öz geçmişlerinin bilgilendirici, okunması kolay ve dikkat çekici bir şekilde tasarlamaları önemlidir, çünkü bu belge sadece bir iş başvuru formu değil aynı zamanda bir tasarım ürünü olarak da nitelendirilmektedir. Bu makalede bir tasarımcının öz geçmişinin neden yaratıcı olması gerektiği tartışılmış olup araştırmacının yürüttüğü Portfolyo Tasarımı dersinde öğrencilerin bireysel SWOT analizi yöntemiyle bilgi -becerilerini keşfetmesi ve özl olarak değerlendirilmesi sonucu oluşturduğu öz geçmişler incelenmiştir. Bunlara ek olarak tasarım öğrencilerinin kariyer hedeflerini belirlemek, deneyimlerini ve yeteneklerini vurgulamak için öz geçmişlerini kullanmayı öğrendikleri bir ders olan Portfolyo Tasarımı dersinin önemi vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Öz geçmiş, Portfolyo Tasarımı, Öz Geçmiş Tasarımı, Görsel İletişim Tasarımı.

INTRODUCTION

Contemporary designers have to stand out not only for their technical skills but also for their creativity and experience. They need to effectively present their creativity and skills when applying for any job. In this context, designers should not only showcase their projects in their portfolios but also build a résumé that is a reflection of their creativity and professional development. This article aims to emphasize the importance of presenting a creative résumé in designer portfolios and to discuss the key elements for a successful presentation in this field.

The field of design is a dynamic one at the intersection of technological and aesthetic evolution. Being an accomplished designer goes beyond having technical knowledge and skills; it also involves creativity, aesthetics and personal development. Designers carefully construct their portfolios in order to express themselves and effectively address potential employers or clients. However, the mere display of projects may not be considered sufficient to reflect a designer's true potential. At this point, it appears that a résumé in designer portfolios plays a critical role. By reflecting the designer's creative journey and professional development, a résumé is not only a job application form but also a document that can be characterized as a design product.

Creating a good résumé isn't just about listing job experiences and educational background. Designers need to present their projects, achievements, and technical skills clearly and impressively. Additionally, the visual design and layout of the résumé are crucial. Readability, aesthetic arrangement, and visual appeal are significant factors in making a résumé effective. Therefore, a résumé should meet professional standards both in terms of content and design.

The evaluation findings of this article are the designer résumés that emerged in the 4th grade Portfolio Design course, which is the course conducted by a researcher at Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Fine Arts, Department of Visual Communication Design. Portfolios of design students are produced in the course. In the output of the course, portfolio box, résumé, business card and other promotional elements are designed to provide a single visual language unity.

RÉSUMÉ IN PORTFOLIO DESIGN

The concept of portfolio has evolved in various forms from past to present and has been adopted by various professions and disciplines. Especially in art schools, it has been embraced as a tool for students to showcase their own works and projects. Portfolios used to showcase students' artistic talents and track their progress have become a significant criterion for applications and evaluations. A portfolio is a collection of an individual's work, projects or artistic works. This comprehensive collection is often used for job applications or to showcase one's skills and experience in a professional field. For Demir, considering that each designer is unique, it can be said that there is a basic need to reflect different design approaches, and the selection that represents these differences and reveals the identity/style of the designer is called a portfolio (Demir, 2022, p. 12). Portfolio is a tool that carries examples of work that shows what the designer can do (Ambrose & Harris, 2009, p. 146). Thus, a portfolio is a marketing tool that aims to show the designer's most valuable product, himself/herself. A portfolio is proof of the designer's education, experience and ability to solve visual communication problems. Therefore, visual and verbal elements should be balanced and considered, made functional, and made easy to open with accessible examples and samples (Labudovic & Vukusic, 2009, p. 47). "*A portfolio, which expresses who the designer is, how he/she thinks, how long it takes to produce and what quality he/she produces, his/her design and artistic skills, general culture, technology mastery and visual language, is of great importance for designers and design students*" (Demir, 2014, p. 81). Nowadays, even though the portfolio can speak for itself, a résumé must be sent via e-mail in order to get an appointment for a job interview. According to Orosz, résumés aim to direct the job seeker to an interview with a recruiter or hiring manager at a specific company for that position (2020, p. 11). Job candidates are pre-qualified and invited for an interview after their résumés are analyzed. The function of the résumé continues not only before the interview but also after the interview. Candidates leave their résumés instead of leaving their portfolios at every interview. Thus, it is ensured that the interview is a reminder for the employer.

A résumé is a well-structured, easy-to-read, concise presentation of one's skills and achievements (Allen, 2001, p. 1). Résumé is a document systematically listing an individual's education, work experience, skills, achievements, and personal information acquired throughout their life. It is commonly used in job applications or academic applications, serving as a fundamental tool to present a candidate's professional background and qualifications to potential employers or educational institutions. A résumé is a document that states in detail why the employer should hire the person. It constitutes information about the person's profession and provides the employer with an overview of the person's background (Myers, 2014, p. 33). According to Newar, “*a résumé is a person's advertisement*” (2018, p. 3). Your résumé is the most important part of your job search. It acts as your foot in the door and handshake; it summarizes your experience and unique qualities (Bernstein & Weiss, 2020, p. 77).

According to a study by Morgan, how long employers actually spend reviewing a résumé depends on personal preference. In a study by TheLadders, the average amount of time a résumé reviewer spends on their first review is 'six' seconds. In CareerBuilder research, one in five HR managers reported spending less than 30 seconds reviewing applications (2014, p. 85). According to Enelow and Kursmark, those who read a résumé should be able to grasp the important points in a brief 10-second glance (2007, p. 345). Résumés that are examined in such a limited time should be extremely remarkable in terms of design. In the light of this information, a designer's résumé should be an example of a design that presents his/her talents and makes him/her stand out among his/her competitors. As a designer, it should be considered as an opportunity to show how to bring a typographic approach to pure information by designing the résumé as an informative project (Santoro, 2014, p. 307).

Before starting to create a résumé, individuals should first define themselves. They should determine how much they specialize in which field. In this sense, in the first days of the portfolio design course, students are asked to make a personal SWOT analysis. SWOT is known as the abbreviation of strengths, weaknesses, opportunities and threats. According to Teoli et al. (2023), SWOT Analysis is a business strategy tool used to assess an organization's position compared to its competitors. Beyond the business world, SWOT Analysis can also be applied at the individual level to identify a person's strengths and weaknesses and to assess threats and opportunities from the internal and external environment. With SWOT analysis, the answer to which field students want to focus on after graduation of the academic knowledge they have gained for four years is quickly determined.

In the design world, SWOT analysis is a technique that allows designers to gain a strategic perspective by assessing internal and external factors. Firstly, the designer identifies their strengths. For example, they recognize personal skills and advantages such as technical proficiency, creativity, or communication skills. Next, the designer identifies weaknesses, understanding internal constraints such as specific technical deficiencies, time management challenges, or gaps in marketing skills. Another area to consider in SWOT analysis is opportunities. For instance, understanding how designers can benefit from external factors like emerging trends in the industry, developing markets, or technological advancements. Finally, the designer evaluates threats, understanding external risk factors such as increased competition, economic downturns, or technological changes.

SWOT analysis can assist designers in determining career strategies and enhancing their development. This analysis provides a crucial foundation for designers to understand their strengths and weaknesses, evaluate opportunities and threats in the external environment, and support strategic decision-making. Subsequently, designers can begin crafting the most suitable résumé for themselves based on this analysis.

Résumés are generally divided into three main groups. These are chronological, functional and mixed résumé types. Chronological résumés present information in reverse chronological order, starting with the present and working backwards. Students and recent graduates often put education first (Schuman, 2008, p.23). Chronological résumés are usually the most commonly used type of résumés.

Functional résumé is a type of résumé that focuses on skills and abilities, usually not in order of experience. While a traditional chronological résumé lists work experiences in time order, a functional résumé emphasizes the candidate's specific skills, achievements and qualities. According to Allen (2001, p.56), a functional résumé is one that groups together significant accomplishments or responsibilities regardless of where in your career they occurred. The problem here is that most employment managers prefer to look at a person's chronological progression.

A mixed résumé is a combination of a chronological and a functional résumé. In recent years, some student résumés have been prefaced with a brief summary of the individual. Students with little work and work experience present this summary information in a short paragraph in order to express themselves better.

In the portfolio design course, students are generally asked to prepare a chronological résumé. The topics that should be included in the designer's résumé are contact information, educational information, work experiences, certificates, courses, etc. documents, program skills and hobbies. In addition to these, students can also have portrait photographs in which they define themselves professionally. Having a photograph of oneself in the résumé makes it easier for the employer to remember the interview. Students interested in illustration present their portraits with 2D or 3D drawings.

Employers often have to sort through a large number of résumés. Therefore, a résumé should be informative and easy to read. It should list education, experience and skills but never exceed two pages. The person's achievements should be listed separately by category. Within each category, items should be listed in reverse chronological order, with the most recent information first (Vitali, 2003, p.195). Simple graphic elements such as bars, lines, circles can be used to further emphasize the grouping and separation of information. These elements can also be used as simple item markers (Wolk & Currier, 2021. p. 199).

In addition, designers should choose a readable font. Correct font selection, text formatting, use of whitespace, and creating hierarchy enhance the readability and aesthetic appeal of résumés. Typographic elements such as emphasized headings, visual highlighting of key information, and paragraph arrangements help strengthen the candidate's professional identity and attract employers' attention. The font is important for the reader to be able to read the information easily. Using a high-contrast, clean and professional-looking font increases the readability of the résumé and portfolio. Also, using appropriate color palettes is an important element of making a professional impression. Colors can reflect the style and personality of the designer. However, using too many colors or choosing mismatched colors can make the design look cluttered and messy. Therefore, designers should take care to choose a harmonious and professional color palette.

Although there are certain rules for designing a résumé, it can be constructed in countless variations. This section of the article presents examples of student résumés produced in the Portfolio Design course conducted by the researcher. In order to protect the personal data of the students, some of the information in the résumés has been blurred.

In this example, which was selected from the résumé studies that emerged in the portfolio design course, a simple design is seen in which the information is arranged in an orderly order (Figure 1). The student chose to use a black-and-white portrait photograph with a green background at the top left. After the photograph, the first thing to read is the name, surname, title and contact information. Then, there is a short informative paragraph called 'about me' and sentences that are considered important are highlighted with green backgrounds. The student preferred to explain the program skills with a linear infographic. At first glance, the résumé is a successful example of a design that both attracts attention and is easy to read.



Figure 1. Çağla., Courtesy of Çetintaş, (2024). Portfolio Design. Ankara, Türkiye: Ankara Hacı Bayram Veli University, GSF, Department of Visual Communication Design Portfolio Design Course Project.

In another example examined, at first glance, it is seen that the student has drawn a self-portrait (Figure 2). The student, who wanted to show his talent in the field of illustration, created a completely original element by writing his name in his own handwriting. In addition to these, he created the line separating the page from the middle and the program information used as infographics in a sketch style, and drew the icons used in the 'hobbies' heading himself. All these data tell us at first glance that this person is an illustrator. In this way, the student has found an opportunity to showcase their drawing skills and aimed to draw the attention of employers to this aspect.

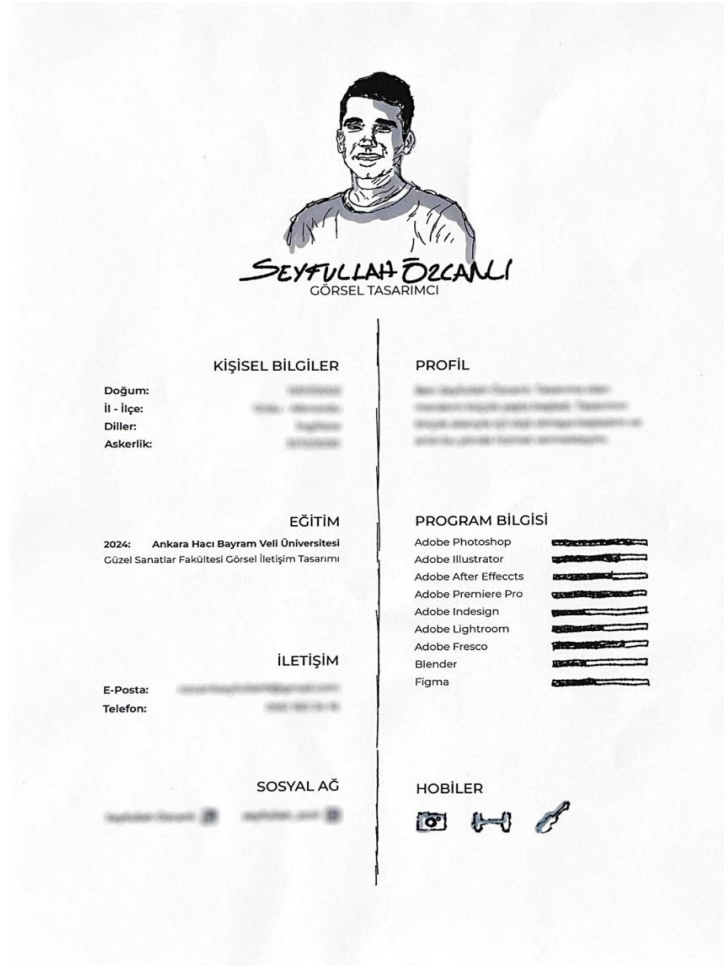


Figure 2. Özcanlı, Seyfullah. With permission, (2024). Portfolio Design. Ankara, Türkiye: Ankara Hacı Bayram Veli University, GSF, Department of Visual Communication Design Portfolio Design Course Project.

In another study, the student wants to gain a place in the sector as a photographer (Figure 3). Therefore, he used a portrait photograph with his camera. Using a page as a cover, he designed the part with his portrait in the form of a photo paper. In this way, he has an unusual background that emphasizes his creativity. When the cover is opened, the information is easy to understand and has an organized appearance. At the same time, he aimed to increase interest by using contrasting colors. In this résumé, unlike the others, the student developed a title that included skills and preferred to describe his skills such as communication, teamwork and leadership. In addition to these, he presented the information contained in some headings through infographic expression. In the student's résumé, it is seen that the information is in order and easy to read.



Figure 3. Bağcıvan, Esra. With Permission, (2023). Portfolio Design. Ankara, Türkiye: Ankara Hacı Bayram Veli University, GSF, Department of Visual Communication Design Portfolio Design Course Project.

Another one of the student résumés was considered successful in the course due to its originality and attractiveness (Figure 4). The student developed herself in the field of 3D illustration and started looking for a job in that field. She drew her own portrait in 3D in an original way. Around the portrait, she drew an illustration resembling a mechanism using vibrant colors through a humorous visual language. Although the student's résumé is difficult to read and follow, it has managed to be interesting. This résumé has completely unique and different features. Therefore, it is much easier for the student to stand out from her competitors.



Figure 4. Yabacı, Celil. With Permission, (2023). Portfolio Design. Ankara, Türkiye: Ankara Hacı Bayram Veli University, GSF, Department of Visual Communication Design Portfolio Design Course Project.

In the other self-portrait analyzed, the student created his self-portrait with a primitive understanding (Figure 5). In order to approach the visual language of the illustration, he wrote his name in his own handwriting and succeeded. At the same time, the icons under the heading 'hobbies' have a visual language in harmony with the illustration. It can be said that spaces are used very effectively in this background. The use of spaces clearly separates the categories from each other. This makes eye tracking and readability much easier. Considering that the most fundamental feature of a résumé in terms of design is to be attention-grabbing and readable, this simple and legible résumé can be counted among successful examples. The student's self-portrait drawing and handwritten name help to showcase their skills related to the field.



Figure 5. Erbaş, Gizem. With Permission, (2024). Portfolio Design. Ankara, Türkiye: Ankara Hacı Bayram Veli University, GSF, Department of Visual Communication Design Portfolio Design Course Project.

CONCLUSION

One of the most important components of a designer's portfolio is the résumé, which serves as a tool to introduce the designer's career and skills to potential employers or clients. The résumé should clearly and effectively present the designer's educational background, professional experience, and competencies. Highlighting design projects and achievements, in particular, helps to emphasize the designer's skills with concrete examples, making them stand out. In this context, the accuracy and up-to-dateness of the information contained in the résumé are noteworthy in leaving a reliable impression.

Additionally, visual design and layout are among the elements that enhance the effectiveness of the

résumé. Designers should arrange their résumés in a way that reflects their creative skills and aesthetic sense. To ensure readability and quick access to information, clear headings, bullet points, and appropriate font sizes should be used. Careful integration of visual elements contributes to a professional appearance of the résumé and captures the reader's attention.

It is also critical to maintain a professional appearance and consistency when preparing designers' résumés and portfolios. The key elements of making a professional impression are a carefully laid out design, a readable font, and the use of appropriate color palettes.

A good résumé is critical for both design and content, and many employers will ignore someone with a poorly designed résumé. Similarly, some employers hire designers based solely on their résumés (Eisenman, 2011, p. 47). Résumé design, which is part of the portfolio design course, is of such a quality that students can apply for a job immediately. When they go for a job interview, they can show their portfolio that they have printed at the end of the course. This course gives visual communication design students the ability to organize and effectively present their work. A well-prepared résumé becomes a significant factor that sets the designer apart from their competitors by showcasing their skills, experiences, and potential in the best possible way. Therefore, designers should pay attention to details and organize their résumés in accordance with professional standards. This will help them seize more opportunities in their careers and achieve their professional goals. The résumés showcased in this study belong to students who successfully completed the course and received positive feedback in job interviews. These résumés have managed to align with the objectives and outcomes of the course.

In conclusion, designers should include a creative résumé in their portfolios and present it in a way that emphasizes their design skills and personal style. Employers can get a positive first impression when evaluating candidates through a creative résumé.

The future of resume design is undergoing a significant transformation with technological advances. Traditional, static resumes are beginning to be replaced by dynamic and interactive digital formats. Artificial intelligence-powered tools offer innovative approaches to resume design, enabling the creation of personalized documents. AI can analyze candidates' competencies, experiences, and career goals, suggesting the most appropriate format and content structure. This process both saves time and helps the candidate reflect their professional profile more effectively. In addition, thanks to AI's data analysis capabilities, strategies such as adapting the resume to specific job positions and keyword optimization can be automatically applied. This increases the likelihood of attracting employers' attention, while also playing an important role as a tool supporting designers' creative processes. Therefore, the integration of AI into resume design will become even more widespread in the future, both in terms of efficiency and competitive advantage.

REFERENCES

- Allen, J. G. (2001). *The Resume Makeover*. ABD: John Wiley & Sons, Inc.
- Ambrose, G., Harris, P. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing.
- Bernstein, B., Weiss, J.H. (2020). *The Big Book Of Job-Hunting Hacks : How To Build A Résumé Conquer The Interview And Land Your Dream Job*. ABD: Skyhorse Publishing.
- Demir, Ç. (2022). Görsel İletişim Tasarımında Portfolyo Tasarımının Önemi. Ö. Durmaz, M.Ertürk (Ed.). in *Görsel İletişimi Tasarlamak* (10-33). İstanbul: Yem Yayın
- Demir, Ç. (2014). Portfolyo Tasarımı ve Portfolyo Tasarımı Ders Projeleri Üzerine Değerlendirmeler. *Sanat Yazıları*, Issue: 30, 79-92.
- Eisenman, S. (2011). *Building Design Portfolios*. ABD: Rockport Publishers Inc.
- Enelow W., Kursmark, L. (2007). *Cover Letter Magic*. ABD: JIST Publishing Inc.
- Labudovic A., Vukusic, N. (2009). *Field Guide: How to be a Graphic Designer?* ABD: Rockport Publishers Inc.
- Morgan, H. (2014). *The Infographic Resume: How to Create a Visual Portfolio that Showcases Your Skills and Lands the Job*. ABD: McGraw-Hill

Myers, D.R. (2014). *The Graphic Designer's Guide To Portfolio Design*. Kanada: John Wiley & Sons, Inc.

Newar, S. (2018). *Art of Resume Making*. Agniveer

Orosz, G. (2020). *The Tech Resume Inside Out*. <https://thetechresume.com/>

Santoro, S. W. (2014). *Guide to Graphic Design*. ABD: Pearson Education, Inc,

Schuman, N. (2008). *The Everything Resume Book*. ABD: Adams Media.

Teoli D, Sanvictores T, An J. (2023). *SWOT Analysis*. In: StatPearls. StatPearls Publishing, Treasure Island (FL).

Vitali, J. (2003). *The Fine Artist's Guide To Marketing And Self-Promotion*. Kanada: Allworth Press.

Wolk, L. & Currier, D. (2021). *No Plastic Sleeves The Complete Portfolio and Self-Promotion Guide*. New York: Routledge.



İHAP HULUSİ GÖREY'İN AFIŞ TASARIMLARININ İÇERİK VE DUYGU ANALİZİ İLE DEĞERLENDİRİLMESİ

EVALUATION OF İHAP HULUSİ GÖREY'S POSTER DESIGNS THROUGH CONTENT AND EMOTIONAL

Sefa Ersan KAYA¹ ●



ORCID: S.E.K. 0000-0003-1754-3901

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Sefa Ersan Kaya

Tokat Gaziosmanpaşa University, Türkiye

E-mail/E-posta: kayasefaersan@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 02.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi:

24.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

29.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Kaya, S. E. (2024). İhap Hulusi Görey'in Afiş Tasarımlarının İçerik ve Duygu Analizi ile Değerlendirilmesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 809-825. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1509316>

Öz

İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımları, estetik, kültürel ve duygusal boyutlarda incelenmiştir. Görey, Cumhuriyet dönemi Türkiye'sinde modernleşme sürecine önemli katkılarda bulunmuş ve çeşitli kamu kurumları için hazırladığı afişlerle tanınmıştır. Afişlerinde sadelik ve netlik ilkeleri öne çıkarken, kullanılan renkler, kompozisyon teknikleri ve tipografik unsurlar dikkat çekici ve anlaşılır bir şekilde sunulmuştur. İçerik analizi yöntemi kullanılarak afişlerdeki görsel, renk ve metinsel unsurlar kodlanmış, frekansları ve yüzdeleri hesaplanmış ve duygusal etkileri değerlendirilmiştir. Bulgular, Görey'in eserlerinin estetik normları ve Türkiye'nin kültürel ve toplumsal dönüşümünü yansıttığını göstermektedir. Çalışma, Görey'in Türk grafik sanatına katkılarını derinlemesine inceleyerek, afişlerinin hem sanatsal hem de toplumsal açıdan önemini vurgulamaktadır. Görey'in tasarımları, Cumhuriyet dönemi Türkiye'sinin yeni kimliğini ve ideallerini görsel olarak temsil etmektedir. Sonuç olarak, bu çalışma Görey'in eserlerinin estetik ve toplumsal değerlerini ortaya koyarak, sanatçının Türk grafik sanatına olan katkılarını belirli bir örneklem içerisinde değerlendirmektedir.

Anahtar Kelimeler: İhap Hulusi Görey, Afiş Tasarımı, Grafik, Tasarım, İçerik Analizi, Duygu Analizi.

Abstract

The poster designs of İhap Hulusi Görey have been examined in terms of aesthetic, cultural, and emotional dimensions. Görey made significant contributions to Turkey's modernization process during the Republican era and is renowned for the posters he created for various public institutions. His posters emphasize simplicity and clarity, with the use of striking and understandable visual and textual elements. Using content analysis, the visual, color, and textual elements of the posters were coded, their frequencies and percentages calculated, and their emotional impacts assessed. The findings indicate that Görey's works reflect both aesthetic norms and Turkey's cultural and social transformation. This study underscores the artistic and social significance of Görey's posters, highlighting his contributions to Turkish graphic art. His designs visually represent the new identity and ideals of Republican Turkey. In conclusion, this study demonstrates the aesthetic and social values of Görey's works, evaluating the artist's contributions to Turkish graphic art within a specific sample.

Keywords: İhap Hulusi Görey, Poster Design, Graphic, Design, Content Analysis, Emotion Analysis.



GİRİŞ

İhap Hulusi Görey, Türkiye'nin grafik tasarım alanındaki önemli figürlerinden biri olarak kabul edilmektedir. 1920'lerden itibaren Cumhuriyet dönemi Türkiye'sinin modernleşme sürecinde önemli rol oynamış ve çeşitli kamu kurumları için hazırladığı afişlerle tanınmıştır. Görey'in afiş tasarımları, dönemin estetik ve kültürel dinamiklerini yansıtan, mesajları net ve etkili bir şekilde ileten eserlerdir. Bu çalışma, İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımlarını estetik, kültürel ve duygusal boyutları açısından değerlendirebilmek için sanatçının eserlerinin içerik ve etki analizini yapmayı amaçlamaktadır.

Görey'in tasarımları, sadelik ve netlik ilkeleri üzerine kuruludur. Bu afişlerde kullanılan görsel ve metinsel unsurlar, dikkat çekici ve anlaşılır bir şekilde sunulmuş olup, toplumsal ve kültürel mesajlar içermektedir. Afişlerdeki renk seçimleri, kompozisyon düzenlemeleri ve tipografik öğeler, sanatçının minimalizm ve etkileyicilik anlayışını yansıtmaktadır. Ayrıca, bu afişler milli ve modern temaları bir araya getirerek, Cumhuriyet dönemi Türkiye'sinin yeni kimliğini ve ideallerini görsel olarak temsil etmektedir. Bu bağlamda, Görey'in afiş tasarımlarının biçimsel özelliklerini anlamak için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır.

İçerik analizi, metin ve görsel materyallerin sistematik bir şekilde incelenmesini sağlayan nitel ve nicel bir araştırma yöntemidir. Bu kapsamda, afişlerde yer alan görsel, renk ve metinsel unsurlar kodlanmış, bu unsurların frekansları ve yüzdeleri hesaplanmış, ayrıca afişlerin duygusal etkileri değerlendirilmiştir. Bu yöntemler, Görey'in sanat anlayışının ve afişlerinin alıcı üzerindeki etkilerinin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır.

Bu araştırma, İhap Hulusi Görey'in Türk grafik sanatındaki katkılarını ve onun afiş tasarımlarının estetik ve toplumsal değerlerini daha derinlemesine incelemek açısından önemlidir. Görey'in eserleri, sadece dönemin estetik normlarını değil, aynı zamanda Türkiye'nin kültürel ve toplumsal dönüşümünü de yansıtmaktadır. Bu çerçevede, çalışmanın bulguları hem sanat tarihi hem de iletişim çalışmaları açısından katkılar sunmayı hedeflemektedir.

YÖNTEM

Bu çalışmada, İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımlarını analiz etmek için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, metinsel, görsel veya işitsel iletişimin sistematik olarak analiz edilmesini içeren yaygın olarak kullanılan bir araştırma yöntemidir (Gicevic ve diğerleri, 2016). Hem niceliksel hem de niteliksel olarak ele alınabilir; ilki sistematik veri kodlaması yoluyla araştırma hipotezlerini test etmek için tümdengelimsel bir yaklaşım içerirken, ikincisi açık ve derinlemesine metin analizi için tümevarımsal bir yöntem kullanır (Nefes, 2020 s. 2). Bu teknik, iletişim içeriğinin nesnel, sistematik ve nicel olarak tanımlanmasına olanak tanır (Horúcková & Berthet, 2017 s. 34). Ayrıca içerik analizi, araştırma bağlamlarında belge analizine yönelik sistematik ve titiz bir yaklaşım olarak nitelendirilmektedir (White & Marsh, 2006 s. 22). İçerik analizinin önemli bir yönü, verileri kategorize etmek ve analiz etmek için kullanılan çerçeveler olan kodlama şemalarının geliştirilmesidir (Qu & Chen, 2019). Bu kodlama şemaları, bilgileri düzenlemek ve verilerden anlamlı çıkarımlar yapmak için kullanılmaktadır (Martin ve diğerleri, 2020 s. 341). Bu analiz kapsamında, afişlerde yer alan görsel, renk ve metinsel unsurlar kodlanmış, frekansları ve yüzdeleri hesaplanarak afişlerin duygusal etkileri değerlendirilmiştir. Çalışmada kullanılan afişler rastgele örneklem yönteminin basit rastgele örnekleme türü kullanılarak evreni temsil edebilecek şekilde kullanılmıştır. Rastgele örnekleme, popülasyondan seçileceklerin tamamen şansa bağlı olarak ve her birinin eşit olasılıkla seçildiği bir yöntemdir. Bu yöntem, örneklemedeki her birimin popülasyondaki diğerlerine eşit seçilme şansına sahip olmasını sağlar. Rastgele örnekleme, genellikle araştırmanın bulgularını daha geniş bir popülasyona genelleme amacıyla kullanılır ve örneklemin temsiliyetini artırır (Creswell, 2014, s. 143). Basit rastgele örnekleme ise örneklemin popülasyonu doğru bir şekilde temsil etmesini sağlayarak seçim yanlılığını en aza indirmekte ve sonuçların güvenilirliğini artırmaktadır (Astalini ve diğerleri, 2021 s. 531). Kullanılan bu yöntemler, Görey'in afiş tasarımlarına ait değerlendirme bulgularının geliştirilmesine imkân sağlamaktadır.

Bu bilgiler doğrultusunda ilk adım olarak, afişlerde yer alan görsel, renk ve metinsel unsurlar belirlenmiş ve kodlanmıştır. Bu kodlama şeması, afişlerin içeriklerinin sistematik bir şekilde analiz edilmesini

sağlamıştır. Kodlama süreci görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duygular gibi belirli kategorilere ayrılmıştır.

Görsel Elemanlar, afişlerde yer alan insan figürleri, semboller, nesnelere gibi görsel bileşenler bu kategori altında toplanmıştır. Örneğin, sporcu figürleri, bayraklar, fabrikalar gibi unsurlar görsel elemanlar olarak kodlanmıştır.

Renkler, afişlerde kullanılan ana ve yardımcı renkler bu kategori altında değerlendirilmiştir. Ana renkler, afişin genel atmosferini belirleyen temel renklerdir (örneğin mavi, kırmızı), yardımcı renkler ise ana renkleri destekleyen ve vurgulayan renklerdir.

Metinsel Unsurlar, afişlerdeki başlıklar, sloganlar ve metinler bu kategori altında kodlanmıştır. Metinsel unsurlar, afişin verdiği mesajı doğrudan ileten dilsel bileşenlerdir.

Duygular, afişlerin alıcı üzerinde yaratması beklenen duygusal etkiler bu kategori altında incelenmiştir. Duygular, pozitif, nötr ve negatif olarak üç ana gruba ayrılmıştır. Pozitif duygular arasında mutluluk, güven, başarı; nötr duygular arasında bilgilendirme ve açıklama; negatif duygular arasında ise endişe ve korku yer almıştır. Duygu analizinin temel yönlerinden biri, duyguların farklı kanallar aracılığıyla tanınmasıdır. Bu çalışmada duygu analizi afişlerin tasarım unsurları, renk seçimi ve metin içeriklerinin verdiği mesaj gibi bileşenler aracılığıyla izleyiciye ilettiği duygusal mesajları anlamak amacıyla yapılmıştır. Bu bağlamda, afişlerin her bir duygusal kategoriye nasıl hizmet ettiği ve alıcı üzerindeki potansiyel etkilerinin durumu ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışmada araştırma amacına uygun olarak doğrudan duygu analizi yöntemi yerine afişlerdeki biçimsel özelliklerin içerik analizine bağlı olarak duygu karşılıkları incelenmiştir.

Kodlama şeması oluşturulduktan sonra, her bir afişte yer alan kodlanmış unsurların frekansları belirlenmiştir. Bu aşamada, her bir görsel elemanın, rengin, metinsel unsurun ve duygusal ifadenin afişlerde kaç kez tekrarlandığı sayılmıştır. Frekans sayımı, belirli unsurların afişlerde ne sıklıkla kullanıldığını ve hangi unsurların daha baskın olduğunu ortaya koymaktadır. Belirli içerik unsurlarının sıklığı sayılarak ve analiz edilerek, bu unsurların bağlamsal kullanımına dayalı sonuçlar ve yorumlar çıkarılabilmektedir (Hsieh & Shannon, 2005).

Frekans sayımının ardından, her bir kategori için toplam unsurlar içindeki oranlar hesaplanmıştır. Bu hesaplamalar, her bir kodun afişlerdeki toplam içerik içindeki yüzdesel dağılımını göstermektedir. Yüzde hesaplama, afişlerde hangi unsurların daha yoğun kullanıldığını ve genel kompozisyon içinde ne kadar yer kapladığını anlamamıza yardımcı olmaktadır. Yüzde hesaplamaları aşağıdaki formül kullanılarak yapılmıştır:

$$\text{Yüzde} = \left(\frac{\text{Kategori Frekansı}}{\text{Toplam Frekans}} \right) \times 100$$

Son aşamada, afişlerin izleyici üzerindeki duygusal etkileri değerlendirilmiştir. Duygu analizi, afişlerin içerdiği mesajların alıcıya nasıl hissettirdiğini ve hangi duyguları tetikleyebileceğini incelemektedir. Bu analizde, pozitif, nötr ve negatif duyguların her bir afişte ne kadar yer kapladığı ve genel duygusal etkinin nasıl dağıldığı değerlendirilmiştir.

Bu metodolojik yaklaşım, İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımlarındaki görsel, renk ve metinsel unsurların yanı sıra bu afişlerin izleyici üzerindeki duygusal etkilerini detaylı bir şekilde analiz etmeyi sağlamıştır. Bu sayede, Görey'in sanat anlayışı, görsel iletişimi ve afişlerinin etkileyciliği üzerindeki sanatsal ve bilimsel temeller daha iyi anlaşılabilir olacaktır.

İhap Hulusi Görey

Türkiye'de afiş sanatının gelişimi, Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerinden başlayarak Cumhuriyet'in ilk yıllarında belirginleşmiştir. Bu dönemde afiş tasarımları genellikle resim kullanmadan, yazı odaklı olarak çeşitli etkinlikler için yapılmıştır. Batı dünyasında sanat akımları ile

gelişen afiş sanatı, Türkiye'de bu dönemde henüz önemli bir ilerleme kaydedememiştir. Ancak Almanya'da afiş sanatı üzerine eğitim alan ve Türkiye'ye döndükten sonra bu alanda çalışan sanatçılar vardır. Bu sanatçılar arasında en öne çıkan isimlerden biri İhap Hulusi Görey'dir (Deliduman & Çakmak, 2017).

1898 yılında Mısır'da doğan İhap Hulusi Görey, eğitimine burada başladıktan sonra Münih'te Haimann Schule ve Kunstgewerbe Schule'deki atölyelerde çalışmıştır. Türkiye'ye döndükten sonra çeşitli devlet kurumları için afişler hazırlamıştır (Merter, 2008). Cumhuriyet döneminde afiş ve afiş sanatı henüz yeni bir kavram olmasına rağmen, Batı'da sanat, tiyatro, reklam, sinema, siyasi ve ideolojik afişler kitle iletişiminde önemli bir rol oynamaktaydı. İlk afiş örnekleri arasında 1545 yılında Lukas Cranach tarafından hazırlanan el ilanları (Flugblätter) bulunmaktadır (Er, 2012). Görey, Kübizm, Fovizm ve Empresyonizm gibi çeşitli sanat akımlarından etkilenmiş ve bu durum eserlerinin çeşitliliğine yansımıştır.

Doğu ve batı sentezini ustalıkla kullanabilen Görey, geleneksel Türk motiflerini modern Batı teknikleriyle harmanlayan yenilikçi sanat yaklaşımıyla tanınmaktadır. Görey, yeni kurulan Türkiye Cumhuriyeti'nin ideolojisini halka duyurmak ve benimsetmek amacıyla, dönemin en etkili kitle iletişim araçlarından biri olan afişleri kullanarak önemli bir iletişimci rolünü üstlenmiştir (Er, 2012 s. 131). Devletin, halkın çağdaş giyinmesi ve yerli mallarını kullanması gibi isteklerini Görey halka afişleriyle bildirerek onları teşvik etmiştir (Dikmen, 2023 s. 140). Çalışmalarında genellikle canlı renkler, cesur fırça darbeleri ve dinamizm duygusu ön plandadır. Sanatında Türk kültürünün ve tarihinin özünü yakalamakla özellikle ilgilendiği, Osmanlı minyatürlerinden, halk sanatından ve mimarisinden ilham aldığı görülebilmektedir.

Görey'in afiş tasarımları Osmanlı'dan Cumhuriyet Türkiye'sine geçiş sürecini afiş pratiği aracılığıyla tanımlamakta ve görünür kılmaktadır. Afişleri tamamlayan ve mesajı iletme sorumluluğunu üstlenen temel kompozisyon elemanı olarak yazı formuna verdiği önem ve ona estetik bir kişilik kazandırma çabası, oldukça özgün bir durum ve örnektir. Bu nedenle, kullandığı imgeler, kaligrafik düzenlemeler ve genel görsellik, erken Cumhuriyet Dönemi'nin görsel algısı, zihniyeti ve ideolojisi hakkında çok sayıda tespit ve gözlem yapma fırsatı sunabilmektedir. Bu bağlamda Görey'in afişlerindeki kompozisyon öğeleri, odak noktası, hiyerarşi ve renk kullanımı gibi kavramlar içerik analizi olarak değerlendirilmiştir.

Bir sanat eğitimcisi olarak Görey, Türk sanat ortamına önemli katkılarda bulunmuştur. İhap Hulusi Görey'in çalışmalarında, yenilikçi üslup ve geleneksel Türk motiflerinin modern sanatsal tekniklerle harmanlandığı görülebilir. Bu eserlerde desen bilgisinin yanı sıra ışık, gölge, tipografi ve renk kullanımlarındaki bütünlük dikkat çekmektedir. Desenler, afişlerin estetik yapısını zenginleştirirken, ışık ve gölge kullanımı derinlik ve üç boyutluluk hissi katmaktadır. Bu teknikler, görsel öğelerin öne çıkmasını ve arka plandan ayrılmasını sağlayarak, izleyicinin dikkatini çekmeyi hedeflemektedir. Tipografi, afişin iletişimsel yönünü güçlendirir; yazı tiplerinin seçimi, boyutları ve düzenlemeleri, metinlerin okunabilirliğini ve mesajın netliğini artırır. Renk kullanımı ise, duygusal etkiler yaratmakta ve estetik bütünlüğü sağlamaktadır. Görey'in afişlerinde renklerin hem estetik uyum sağlamak hem de belirli duyguları ve mesajları iletme amacıyla dikkatlice seçildiği görülebilmektedir. Bu unsurların birleşimi, Görey'in afişlerinin etkili bir iletişim aracı olarak işlev görmesini ve dönemin estetik ve kültürel değerlerini başarılı bir şekilde yansıtmasını sağlamaktadır.

Cumhuriyet Dönemi Grafik Sanatı

Cumhuriyet dönemi grafik tasarımı, Türkiye'nin modernleşme sürecinin bir parçası olarak, estetik ve işlevsel yönden önemli bir gelişim göstermiştir. Bu dönemdeki grafik tasarımlar, toplumsal değişim ve kültürel dönüşümle doğrudan ilişkili olup, görsel iletişimin ve kamu bilincinin şekillendirilmesinde kritik bir rol oynamıştır. Bu dönemdeki tasarımlar, sadeleştirilmiş formlar, geometrik desenler ve minimalist bir yaklaşım ile dikkat çeker. Modern estetik anlayışı, grafik tasarımın işlevselliğini ve etkileyciliğini artırmıştır.

1923'te Cumhuriyet'in ilanından sonra, 1928'de gerçekleştirilen Harf İnkılabı, iletişimde devrim

niteliğinde bir dönüm noktasıydı. Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşu, sanat ve kültür alanında da büyük bir dönüşüm dönemini başlatmıştır. Bu yeni dönemde, modernleşme ve Batılılaşma idealleri doğrultusunda grafik sanatları da önemli bir gelişim göstermiştir. Okuma yazma oranındaki artışla birlikte basılı materyallerin üretimi de hız kazanmıştır. Grafik tasarım, Cumhuriyet döneminde toplumsal mesajların ve devlet politikalarının iletilmesinde önemli bir araç olarak kullanılmıştır. Afişler, broşürler ve diğer basılı materyaller aracılığıyla halkı bilgilendirme, eğitim verme ve teşvik etme amaçlanmıştır. Bu tasarımlar, kamu bilincini artırma ve sosyal değişim hedeflerini destekleme amacı taşımaktadır. Cumhuriyet dönemi grafik sanatı, yeni Türkiye'nin ideallerini ve vizyonunu yansıtmak amacıyla güçlü görsel anlatımlar kullanarak halka hitap etmeyi hedeflemiştir. Toplumun yeniden inşa edilmesi sürecinde afiş sanatçılarına büyük sorumluluklar düşmüştü. Bu dönemde İhap Hulusi Görey, diğer birkaç meslektaşı gibi devletçilik politikalarını destekleyen çalışmalarını dikkat çekmektedir. Bu sanatçılar yalnızca estetik görseller oluşturmakla kalmayıp, aynı zamanda topluma yeni bir kimlik kazandırma görevini de üstlenmişlerdir.

Cumhuriyet döneminde 1930'lu yılların başında planlı ekonomik ve devletçilik politikasına geçiş yapılmıştır. Bu yıllar devlet tarafından kurulan önemli kurumların olduğu yıllara denk gelmektedir. Bu politika yerli mallarının tanıtımı ve milli ekonomi ile sanayileşmenin hızlanması için önemli yıllardır. Devam eden süreçte büyük ekonomik buhrandan etkilenmemek için toplumda tasarruf bilinci uyandırmak, yerli malları desteklemek ve dışa kapalı ekonomiyi canlandırmak için önemli iletişim araçları olarak afişler kullanılmıştır.

Afiş tasarımlarında dönemin tasarım özellikleri olarak modernleşme ve batı etkileri mevcuttur. Sade ve minimalist yaklaşım benimsenmiştir. Geometrik formlar, düz çizgiler ve temiz yüzeyler, Batı'nın modern tasarım anlayışını yansıtacak şekilde kullanılmıştır. Karmaşık dekoratif öğelerden kaçınılarak, temel işlevleri yerine getiren ve mesajları net bir şekilde ileten tasarımlar tercih edilmiştir. Tipografi, Cumhuriyet dönemi tasarımının önemli bir parçasıdır. Modern yazı tipleri kullanılmış, tipografik düzenlemelerle okunabilirlik artırılmıştır. Başlıklar, alt başlıklar ve metinler arasındaki hiyerarşi net bir şekilde oluşturulmuştur. Renkler, tasarımlarda belirgin bir şekilde yer almıştır. Canlı ve güçlü renk paletleri kullanılmıştır. Renklerin seçimi, estetik uyum ve duygusal etki yaratma amacı güderken, aynı zamanda devlet politikalarını ve sosyal mesajları vurgulamak için stratejik olarak kullanılmıştır. Tasarımlarda ikonografi ve semboller önemli bir yer tutmaktadır. Ulusal semboller, kültürel referanslar ve toplumsal mesajlar, tasarımların anlamını ve etkisini artırmak için kullanılmıştır. İhap Hulusi Görey'in afişlerinde bu tasarım özelliklerini görmek mümkündür.

Görey'in afişlerinde millî duyguların, Batılılaşmanın ve refahın izleri açıkça görülebilmektedir. Bu afişlerde görsel unsurlar yalın bir şekilde işlenmiştir. Görey'in afiş tasarımlarının temelini idealize karakterler oluşturmaktadır. Görey'in çalışmaları, başta tasarım tarihi olmak üzere, kültürel ve sosyolojik açılarından önemli birer gösterge olarak değerlendirilir. Cumhuriyet döneminde Türk modernleşmesinin bir gelişim projesi olarak ilerlediğine dair izlenim, Görey'in eserlerinden elde edilebilir. Devletin ve iktisadi kurumların temsilini ön plandadır. Görey, sosyal devlet kavramını Beykoz Kunduraları, Yalova Kaplıcaları, Kızılay, Yeşilay, Ziraat Bankası ve Sümerbank gibi iktisadi kurumlar aracılığıyla güçlü ve anlamlı bir dizi imge olarak sunmaktadır. Bu kurumlar, sosyal devlet anlayışının güvence sağlayan ve kodlayıcı unsurları olarak öne çıkmaktadır.

Afiş sanatının gelişimini 1890'lı yıllarda Avrupa'da ortaya çıkan 'Art Nouveau' akımı, beraberinde getirmiştir. Bu akımın Türkiye'ye girişi, Cumhuriyet'in ilk yıllarına denk gelmektedir. Genç Cumhuriyet'in tüm grafik işlerinde İhap Hulusi Görey'in üçgen imzasını görmek mümkündür. Görey, Cumhuriyet ideolojisini halka aktaran bir kitle iletişimcisiydi. Çizdiği insan ve vatandaş imgeleriyle adeta Cumhuriyet'in propagandasını yapan bir sanatçı olarak öne çıkmıştır. Dönemin teknolojik imkânlarının kısıtlılığı karşısında Görey'in yalın ve net tasarım anlayışı ilgi çekmiştir. Yerli malları, Beykoz kunduraları, Sümer bank reklamları gibi birçok yerli kuruluş onun ilginç anlatım biçimi ve çizimleri ile duyurulmuştur (Markut, 2024).

Görey, Anadolu'da okuma yazma seferberliği ilan edilirken Atatürk'ün isteği doğrultusunda Alfabe kitap kapağını tasarlamış ve sonrasında Demir Yolları, Devlet Hava Yolları, Deniz Yolları, Belediye

Tahvilleri, Tekel, Sümerbank, Tayyare Piyangosu (günümüzde Milli Piyango olarak bilinir) ve Emlak Kredi gibi kurumların kimliğini oluşturmuştur (Yarar, 2024).

İhap Hulusi Görey, Cumhuriyet dönemi reformları ile birlikte uygarlığa ve toplumun karanlıktan aydınlığa yükselişine devlet perspektifinden odaklanmıştır (Dikmen, 2023 s. 147). Bu bağlamda, grafik tasarım alanındaki çalışmalarıyla toplumun düşünsel dönüşümüne katkıda bulunmuş ve modern Türkiye'nin görsel kimliğinin oluşturulmasında önemli bir rol oynamıştır. Dönemin tasarım özellikleri ve Görey'in tasarım prensipleri sosyal, politik ve estetik değişimlerin anlaşılmasını sağlamaktadır. Görey'in bu dönemdeki eserleri, grafik tasarımın Cumhuriyet ideolojisinin halka aktarılmasında nasıl etkili bir araç olarak kullanıldığını göstermektedir.

Afiş Sanatının Teorik Temelleri

Afiş sanatında estetik, görsel unsurların dikkat çekici ve etkili bir şekilde kullanılmasıyla ilişkilidir. Estetik ilkeler, kompozisyon, renk kullanımı, tipografi ve görsel hiyerarşi gibi tasarımın temel prensiplerine dayanmaktadır. İhap Hulusi Görey'in afiş çalışmalarında bu prensiplerin kullanımı ve tekrarları bulgular kısmında görülebilmektedir.

Kompozisyon, afişin genel düzeni ve yapısı, izleyicinin dikkatini çekmek ve mesajı net bir şekilde iletmek için kritik öneme sahiptir. Simetri, asimetri, denge ve hiyerarşi gibi kompozisyon teknikleri, afiş tasarımında sıkça kullanılmaktadır (Wong, 1993). Renk Kullanımı, renkler, afişin duygusal etkisini ve dikkat çekiciliğini artırmaktadır. Renk teorisi, sıcak ve soğuk renkler, kontrast ve uyum gibi kavramlar, afiş tasarımında önemli bir rol oynamaktadır (Itten, 1970). Tipografi, metin ve yazı karakterleri, mesajın iletilmesinde ve görsel estetiğin sağlanmasında önemli bir yer tutmaktadır. Tipografinin okunabilirliği, font seçimi ve yerleşimi, afişin etkisini doğrudan etkilemektedir (Brighurst, 2002). Görsel hiyerarşi, afişteki bilgilerin ve görsellerin önem sırasına göre düzenlenmesi, izleyicinin dikkatini çekme ve bilgilendirme sürecini optimize etmektedir.

Afiş sanatı, görsel iletişimin bir biçimi olarak, iletişim teorileri çerçevesinde de incelenebilir. Bu bağlamda, afişlerin mesaj iletme süreci ve izleyici üzerindeki etkisi, çeşitli iletişim modelleri kullanılarak analiz edilebilmektedir.

Yaygın Model: Claude Shannon ve Warren Weaver tarafından geliştirilen bu model, iletişimi bir verici, mesaj ve alıcı arasındaki süreç olarak tanımlamaktadır. Afiş, bu modelde bir mesaj taşıyıcısı olarak görülür ve verici (tasarımcı) tarafından oluşturulan mesaj, alıcı (izleyici) tarafından algılanır (Shannon & Weaver, 1949).

Anlam Kuramı: Roland Barthes'ın göstergebilimsel analizi, afişlerin anlam katmanlarını ve sembolik içeriklerini incelemektedir. Barthes'a göre, afişler denotatif ve konotatif anlamlar taşıyan semboller kullanarak izleyiciyi etkilemektedir (Barthes, 1977).

Kitle İletişim Teorisi: Afişler, kitle iletişim araçları olarak geniş kitlelere hitap eder ve kamuoyu oluşturma, bilinçlendirme veya reklam amaçları doğrultusunda kullanılırlar. Bu teori, afişlerin toplumsal ve kültürel etkilerini analiz etmektedir (McQuail, 2010).

Afiş tasarımlarının temel iletişim pratiklerini oluşturan bu modellerin belirgin özellikleri İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımlarında da görülebilmektedir. Özellikle reklam amaçlı ve bilinçlendirme temalı afişleri kitle iletişim teorisi ile paralellik göstermektedir. Bu amaçla seçilen örnekleme bağlı olarak afişlerin biçimsel özellikleri içerik analizi ile kitle iletişim teorisinin toplumsal ve kültürel etkilerine odaklanarak bulgular bölümünde detaylı olarak incelenmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde, İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımlarının içerik analizi ve duygusal etkileri üzerine yapılan detaylı incelemenin sonuçları sunulmaktadır. Elde edilen bulgular, Görey'in eserlerinde kullanılan görsel ve metinsel unsurların frekansları ile bu unsurların alıcı üzerindeki duygusal etkilerini kapsamlı bir şekilde değerlendirmektedir.



Şekil 1. İhap Hulusi Görey, Sümer Bank Yerli Malları Reklam Afişi

Başlık ve Ana Mesajın Analizi: "Yazlıklarınızı Pazarlarımızdan Tedarik Ediniz". Bu başlık, yerli ürünlerin satışını teşvik etmek amacıyla yazlık kıyafetlerin pazarlardan temin edilmesini önermektedir.

Görseller ve Semboller: Afişte, beyaz takım elbise giymiş, şapkalı ve kravatlı bir erkek figürü yer almaktadır. Arkasında büyük bir güneş ve ışınları var.

Güneş: Yaz mevsimi ve sıcak hava vurgusu yapmaktadır.

Erkek Figürü: Güven ve kalite sembolü olarak tasarlanmıştır. Şık ve iyi giyimli olması, kalite ve lüksü temsil etmektedir.

Beyaz, sarı ve kırmızı ağırlıklı renkler kullanılmıştır.

Beyaz, temizlik, saflık ve yazlık kıyafetlerin hafifliği, sarı, güneş, enerji ve canlılığı ve kırmızı, dikkat çekici ve vurgu amaçlı kullanılmıştır.

Metinsel Analiz: Afişin sol üst köşesinde Sümer Bank logosu ve "Yerli Mallar Pazarı" ifadesi yer almaktadır. Bu, yerli üretimi destekleyen bir kampanya olduğunu vurgulamaktadır. "Yazlıklarınızı Pazarlarımızdan Tedarik Ediniz" ifadesi, okuyucuya doğrudan bir çağrıda bulunan yerli ürünleri tercih etmeye yönlendiren bir mesaj taşımaktadır.

Kültürel ve Tarihsel Bağlam: Afişin dili ve görsel stili, 20. yüzyılın ortalarına ait olduğunu göstermektedir. O dönemde yerli üretimi desteklemek, ekonomik bağımsızlığı teşvik etmek için önemli bir propaganda aracıydı. Bu dönemde Sümer Bank, bu tür kampanyalarla tanınmış bir devlet kurumuydu.

Duygu Analizi:

Pozitif Duygular: Güven, kalite ve yerli üretim gururu.

Nötr Duygular: Bilgilendirme ve teşvik.

Negatif Duygular: Bu afişte negatif duygular gözlemlenmemektedir.

Yukarıda ifade edilen değerlendirmeler sonrası afişte yer alan kodlanmış unsurların frekansları belirlenmiştir (Şekil 1). Aşağıda, afişte kullanılan her bir görsel elemanın, rengin, metinsel unsurun ve duygusal ifadenin kaç kez tekrarlandığı sayılmıştır. Frekans sayımının ardından, her bir kategori için toplam unsurlar içindeki oranlar hesaplanmıştır. Tablo 1’de her bir kodun afişlerdeki toplam içerik içindeki yüzdesel dağılımını verilmiştir.

Kodlama ve Frekans:

Görsel Elemanlar: 2 (Erkek figürü, Güneş)

Renkler: 3 (Beyaz, Sarı, Kırmızı)

Metinsel Unsurlar: 2 (Yerli Mallar Pazarı, Yazlıklarımızı Pazarlarımızdan Tedarik Ediniz)

Duygular: 5 (Güven, Kalite, Yerli Üretim Gururu, Bilgilendirme, Teşvik)

Toplam ve Yüzde Hesaplama:

Toplam Unsur Sayısı: 12

$$\text{Görsel Elemanlar Yüzdesi: } \frac{2}{12} \times 100 = 16.67\%$$

$$\text{Renkler Yüzdesi: } \frac{3}{12} \times 100 = 25.00\%$$

$$\text{Metinsel Unsurlar Yüzdesi: } \frac{2}{12} \times 100 = 16.67\%$$

$$\text{Duygular Yüzdesi: } \frac{5}{12} \times 100 = 41.67\%$$

Tablo 1. İhap Hulusi Görey Sümer Bank Yerli Malları Afişi Analizi

Kategori	Frekans	Yüzde
Görsel Elemanlar	2	16.67%
Renkler	3	25.00%
Metinsel Unsurlar	2	16.67%
Duygular	5	41.67%

Tablo 1’de İhap Hulusi Görey’in afiş tasarımlarında kullanılan görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duyguların frekanslarını ve yüzdelere göstermektedir. Görsel elemanların toplam içindeki oranı %16.67, renklerin oranı %25.00, metinsel unsurların oranı %16.67 ve duyguların oranı %41.67 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, afişin kompozisyonunda hangi bileşenlerin daha fazla yer kapladığını ve duygusal etkinin ne kadar güçlü olduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 2. İhap Hulusi Görey, Aygaz Reklam Afışı

Başlık ve Ana Mesajın Analizi: "*Tezekle Odunu Defettik, Aygaz Aldık Rahat Ettik*" Bu başlık, eski ısınma yöntemleri olan tezek ve odunun yerine Aygaz'ın kullanılmasını ve bunun getirdiği rahatlığı vurgulamaktadır. Aygaz'ın hayatı kolaylaştırdığı ve daha modern bir yaşam sunduğu ana mesajını içermektedir.

Görseller ve Semboller: Afışte başörtülü bir kadın figürü ve elinde Aygaz tüpü bulunmaktadır. Kadın, geleneksel kıyafetler içinde, modern yaşamın bir unsuru olan Aygaz tüpünü tutmaktadır.

Kadın Figürü, geleneksel yaşamı ve değişimi temsil ederken Aygaz Tüpü, modern teknolojiyi ve yaşam kolaylığını simgelemektedir.

Arka Plan, köy manzarası, geleneksel yaşamın arka planını oluşturmaktadır. Beyaz, mavi, siyah ve yeşil tonları kullanılmıştır.

Beyaz, temizlik ve saflığı, mavi, güven ve huzuru, siyah, ciddiyeti ve güvenilirliği, yeşil, doğa ve geleneksel yaşamı temsil etmektedir.

Metinsel Analiz: "*Tezekle Odunu Defettik*": Eski yöntemlerden kurtulma ve modernleşme mesajı, "*Aygaz Aldık Rahat Ettik*": Aygaz kullanımının getirdiği rahatlık ve kolaylığı ifade etmektedir. Duygusal mesaj olarak geçmişten geleceğe, zorluktan kolaylığa geçişin olumlu etkisi verilmiştir.

Kültürel ve Tarihsel Bağlam: Kadının geleneksel kıyafetleri ile modern bir ürün olan Aygaz'ın bir arada kullanılması, Türkiye'de modernleşme sürecini yansıtmaktadır. 20. yüzyıl ortalarında Türkiye'de köyden kente göç ve modern ev aletlerinin yaygınlaşması ekonomik ve sosyal değişimi göstermektedir. Afişin tarihsel bağlamı muhtemelen 1960'lar ve 1970'lerde, Türkiye'nin hızlı ekonomik ve sosyal değişim geçirdiği bir dönemi işaret etmektedir.

Duygu Analizi:

Pozitif Duygular: Rahatlık, memnuniyet, modernleşme.

Nötr Duygular: Bilgilendirme, açıklama.

Negatif Duygular: Eski yöntemlerin zorluklarını hatırlatma (tezek ve odun kullanımı).

Yukarıda ifade edilen değerlendirmeler sonrası afişte yer alan kodlanmış unsurların frekansları

belirlenmiştir (Şekil 2). Aşağıda, afişte kullanılan her bir görsel elemanın, rengin, metinsel unsurun ve duygusal ifadenin kaç kez tekrarlandığı sayılmıştır. Frekans sayımının ardından, her bir kategori için toplam unsurlar içindeki oranlar hesaplanmıştır. Tablo 2’de her bir kodun afişlerdeki toplam içerik içindeki yüzdesel dağılımını verilmiştir.

Kodlama ve Frekans:

Görsel Elemanlar: 3 (Kadın figürü, Aygaz tüpü, Köy manzarası)

Renkler: 4 (Beyaz, Mavi, Siyah, Yeşil)

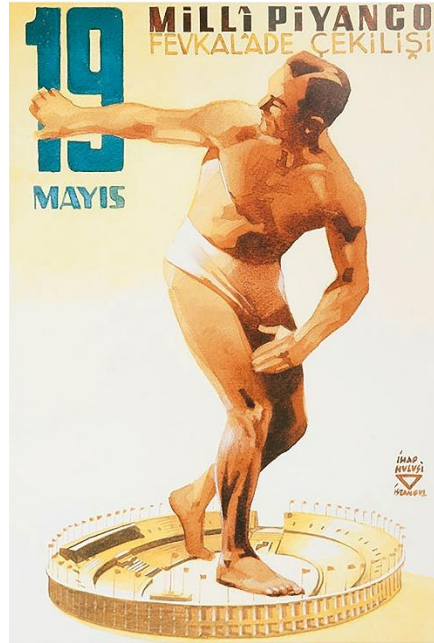
Metinsel Unsurlar: 2 (Tezekle Odunu Defettik, Aygaz Aldık Rahat Ettik)

Duygular: 4 (Rahatlık, Memnuniyet, Modernleşme, Bilgilendirme)

Tablo 2. İhap Hulusi Görey Aygaz Reklam Afişi Analizi

Kategori	Frekans	Yüzde
Görsel Elemanlar	3	21.43%
Renkler	4	28.57%
Metinsel Unsurlar	2	14.29%
Duygular	4	28.57%

Tablo 2’de, Aygaz afişinde kullanılan görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duyguların frekanslarını ve yüzdelere göstermektedir. Görsel elemanların toplam içindeki oranı %21.43, renklerin oranı %28.57, metinsel unsurların oranı %14.29 ve duyguların oranı %28.57 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, afişin kompozisyonunda hangi bileşenlerin daha fazla yer kapladığını ve duygusal etkinin ne kadar güçlü olduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 3. İhap Hulusi Görey, Milli Piyango Reklam Afişi

Başlık ve Ana Mesajın Analizi: "Millî Piyango Fevkalade Çekilişi- 19 Mayıs". Bu başlık, belirli bir tarih (19 Mayıs) ve özel bir çekilişi (Fevkalade Çekilişi) vurgulamaktadır. Ana mesaj, Milli Piyango çekilişine katılımı teşvik etmek ve tarihsel bir önemi olan 19 Mayıs gününe dikkat çekmektir.

Görseller ve Semboller: Afişte, sporcu bir erkek figürü yer almaktadır. Bu figür, antik Yunan

sporcularını andıran bir şekilde tasvir edilmiştir.

Sporcu figürü, güç, dayanıklılık ve başarı sembolünü stadyum, sporun ve müsabakanın gerçekleştiği yer olarak, katılım ve rekabet duygusunu pekiştirmektedir.

Mavi, güven ve sadakati, kahverengi, dayanıklılık ve doğallığı, beyaz, temizlik ve saflığı temsil etmektedir.

Metinsel Analiz: Türkiye için önemli bir tarih olan Atatürk'ün Samsun'a çıkarak Kurtuluş Savaşı'nı başlattığı gün 19 Mayıs vurgusu yapılmıştır. Türkiye'nin milli piyango, bu da milli bir etkinliği temsil etmektedir. Fevkalade Çekiliş, özel ve önemli bir çekiliş olduğuna vurgu yapmaktadır.

Kültürel ve Tarihsel Bağlam: 19 Mayıs, Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı olarak kutlanır. Bugün, gençlik ve spor temalarıyla ilişkilidir. Sporcu figürü, Türkiye'de gençliği ve sporcu ruhunu temsil etmektedir. 19 Mayıs'ın sporla ilişkilendirilmesi anlamlıdır. Milli piyango, devlet tarafından düzenlenen resmi bir çekiliş olup, toplumda yaygın olarak bilinmektedir.

Duygu Analizi:

Pozitif Duygular: Başarı, güven, milli gurur.

Nötr Duygular: Bilgilendirme, açıklama.

Negatif Duygular: Bu afişte negatif duygular gözlemlenmemektedir.

Yukarıda ifade edilen değerlendirmeler sonrası afişte yer alan kodlanmış unsurların frekansları belirlenmiştir (Şekil 3). Aşağıda, afişte kullanılan her bir görsel elemanın, rengin, metinsel unsurun ve duygusal ifadenin kaç kez tekrarlandığı sayılmıştır. Frekans sayımının ardından, her bir kategori için toplam unsurlar içindeki oranlar hesaplanmıştır. Tablo 3'te her bir kodun afişlerdeki toplam içerik içindeki yüzdesel dağılımını verilmiştir.

Kodlama ve Frekans:

Görsel Elemanlar: 2 (Sporcu figürü, Stadyum)

Renkler: 3 (Mavi, Kahverengi, Beyaz)

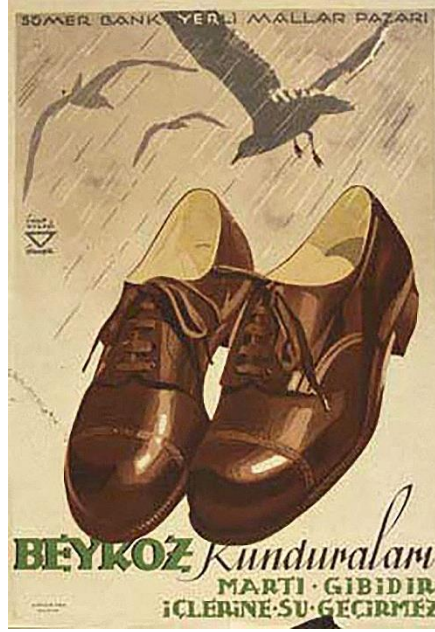
Metinsel Unsurlar: 3 (19 Mayıs, Milli Piyango, Fevkalade Çekiliş)

Duygular: 4 (Başarı, Güven, Milli Gurur, Bilgilendirme)

Tablo 3. İhâp Hulusi Görey Milli Piyango Reklam Afişi Analizi

Kategori	Frekans	Yüzde
Görsel Elemanlar	3	21.43%
Renkler	4	28.57%
Metinsel Unsurlar	2	14.29%
Duygular	4	28.57%

Tablo 3'te, Milli Piyango afişinde kullanılan görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duyguların frekanslarını ve yüzdelerini göstermektedir. Görsel elemanların toplam içindeki oranı %18.18, renklerin oranı %27.27, metinsel unsurların oranı %27.27 ve duyguların oranı %36.36 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, afişin kompozisyonunda hangi bileşenlerin daha fazla yer kapladığını ve duygusal etkinin ne kadar güçlü olduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 4. İhap Hulusi Görey, Sümer Bank, Beykoz Kunduruları Reklam Afişi

Başlık ve Ana Mesajın Analizi: "*Beykoz Kunduraları Martı Gibidir, İçlerine Su Geçirmez*". Bu başlık, Beykoz Kunduraları'nın su geçirmezlik özelliğini vurguluyor ve bu özelliği martıların su geçirmez tüylerine benzetmektedir. Ana mesaj olarak Beykoz Kunduraları'nın kalitesini ve dayanıklılığını ön plana çıkarmaktadır.

Görseller ve Semboller: Afişte, bir çift parlak ve sağlam görümlü kundura ile arka planda uçan martılar yer almaktadır. Yağmurlu bir hava tasviri yapılmıştır. Kundurular, ürünün kalitesini ve sağlamlığını temsil ederken martılar ve yağmur, kunduruların su geçirmezlik özelliğini sembolize etmektedir.

Kahverengi, güvenilirlik ve dayanıklılığı, beyaz, temizlik ve saflığı, yeşil, doğa ve tazeliği, gri, nötr ve ciddiyeti temsil etmektedir.

Metinsel Analiz: Afişin üst kısmında Sümer Bank logosu ve "*Yerli Mallar Pazarı*" ifadesi yer almaktadır. Bu, yerli üretimi destekleyen bir kampanya olduğunu vurgulamaktadır. "*Beykoz Kunduraları Martı Gibidir, İçlerine Su Geçirmez*": Ürünün üstün özelliklerini ve kalitesini belirten slogan olarak ifade edilmiştir.

Kültürel ve Tarihsel Bağlam: Afiş, Türkiye'deki yerli üretim ve kaliteli malzeme kullanımını teşvik etmektedir. Beykoz Kunduralarının, bu dönemde kalite ve dayanıklılık sembolü olarak bilindiğini yansıtmaktadır. Sümerbank, Türkiye'nin ekonomik kalkınma döneminde önemli bir kurum olarak, yerli üretimi destekleyen ve tüketicilere güvenilir ürünler sunan bir marka algısı yaratmaktadır.

Duygu Analizi:

Pozitif Duygular: Güven, dayanıklılık, kalite.

Nötr Duygular: Bilgilendirme, açıklama.

Negatif Duygular: Bu afişte negatif duygular gözlemlenmemektedir.

Yukarıda ifade edilen değerlendirmeler sonrası afişte yer alan kodlanmış unsurların frekansları belirlenmiştir (Şekil 4). Aşağıda, afişte kullanılan her bir görsel elemanın, rengin, metinsel unsurun ve duygusal ifadenin kaç kez tekrarlandığı sayılmıştır. Frekans sayımının ardından, her bir kategori için toplam unsurlar içindeki oranlar hesaplanmıştır. Tablo 4'de her bir kodun afişlerdeki toplam içerik

içindeki yüzdesel dağılımını verilmiştir.

Kodlama ve Frekans:

Görsel Elemanlar: 3 (Kundura, Martılar, Yağmur)

Renkler: 4 (Kahverengi, Beyaz, Yeşil, Gri)

Metinsel Unsurlar: 2 (Beykoz Kunduruları Martı Gibidir, İçlerine Su Geçirmez; Sümer Bank Yerli Mallar Pazarı)

Duygular: 4 (Güven, Dayanıklılık, Kalite, Bilgilendirme)

Tablo 4. İhâp Hulusi Görey Sümer Bank Beykoz Kunduruları Reklam Afîşi Analizi

Kategori	Frekans	Yüzde
Görsel Elemanlar	3	23.08%
Renkler	4	30.77%
Metinsel Unsurlar	2	15.38%
Duygular	4	30.77%

Tablo 4'te, Beykoz Kundura afişinde kullanılan görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duyguların frekanslarını ve yüzdelerini göstermektedir. Görsel elemanların toplam içindeki oranı %23.08, renklerin oranı %30.77, metinsel unsurların oranı %15.38 ve duyguların oranı %30.77 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, afişin kompozisyonunda hangi bileşenlerin daha fazla yer kapladığını ve duygusal etkinin ne kadar güçlü olduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 5. İhâp Hulusi Görey, Saygısızlıkla Savaş Derneği Afîşi

Başlık ve Ana Mesajın Analizi: "*Vatandaş, Aldırmamazlık Etme*". Bu başlık, toplumsal sorumluluğu ve duyarlılığı vurgulamaktadır. Ana mesaj olarak vatandaşların toplumsal kurallara uyması ve saygısızlık edenlere karşı duyarsız kalmaması gerektiği mesajı verilmektedir.

Görseller ve Semboller: Toplumda düzen ve saygıyı temsil eden şapkalı ve takım elbiseli bir adam figürü yer almaktadır. Levhalar, her biri farklı bir mesajı içeren toplumsal kurallar ve yasakları temsil etmektedir. Alt kısımda yürüyen insanlar, toplumun genelini temsil ediyor ve toplumsal düzenin önemini vurguluyor. Cami figürü, kültürel ve tarihsel bağlamı güçlendirmektedir.

Yeşil, güven, doğa ve düzeni, kırmızı, dikkat ve uyarıyı, sarı, uyarı ve bilgiyi, mavi, sadakat ve güveni temsil etmektedir.

Metinsel Analiz: "Yere Tükürene", "Yasak Dinlemeyene", "Herkesin Rahatını Bozana", "Saygısızlıkların Her Türüsüne": Bu metinler, çeşitli toplumsal kuralları ve saygısızlıkları ifade etmektedir. "Aldırmamazlık Etme": Toplumun bu tür saygısızlıklara karşı duyarsız kalmaması gerektiği vurgulamaktadır. "Saygısızlıkla Savaş Derneği": Toplumsal düzeni ve saygıyı savunan bir dernek olduğunu belirtmektedir.

Kültürel ve Tarihsel Bağlam: Afiş, toplumsal düzenin ve karşılıklı saygının önemini vurgulamaktadır. Özellikle kamu alanlarında ve sosyal yaşamda uyulması gereken kurallar üzerine odaklanmaktadır. Bu tür afişler, muhtemelen 20. yüzyılın ortalarında, toplumun modernleşme sürecinde toplumsal düzeni sağlama çabalarını yansıtmaktadır. Afişte kullanılan Sultanahmet Camii olması muhtemel figür, İstanbul'un önemli bir simgesi olarak toplumsal ve kültürel değerleri temsil etmektedir.

Duygu Analizi:

Pozitif Duygular: Düzen, güven, toplumsal sorumluluk.

Nötr Duygular: Bilgilendirme, açıklama.

Negatif Duygular: Saygısızlık ve rahatsızlık uyarısı.

Yukarıda ifade edilen değerlendirmeler sonrası afişte yer alan kodlanmış unsurların frekansları belirlenmiştir (Şekil 5). Aşağıda, afişte kullanılan her bir görsel elemanın, rengin, metinsel unsurun ve duygusal ifadenin kaç kez tekrarlandığı sayılmıştır. Frekans sayımının ardından, her bir kategori için toplam unsurlar içindeki oranlar hesaplanmıştır. Tablo 5'te her bir kodun afişlerdeki toplam içerik içindeki yüzdesel dağılımını verilmiştir.

Kodlama ve Frekans:

Görsel Elemanlar: 4 (Adam Figürü, Levhalar, Yürüyen İnsanlar, Cami)

Renkler: 4 (Yeşil, Kırmızı, Sarı, Mavi)

Metinsel Unsurlar: 6 (Yere Tükürene, Yasak Dinlemeyene, Herkesin Rahatını Bozana, Saygısızlıkların Her Türüsüne, Aldırmamazlık Etme, Saygısızlıkla Savaş Derneği)

Duygular: 4 (Düzen, Güven, Toplumsal Sorumluluk, Bilgilendirme)

Tablo 5. İhap Hulusi Görey Saygısızlıkla Savaş Derneği Afişi Analizi

Kategori	Frekans	Yüzde
Görsel Elemanlar	4	22.22%
Renkler	4	22.22%
Metinsel Unsurlar	6	33.33%
Duygular	4	22.22%

Tablo 5'te, Vatandaş afişinde kullanılan görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duyguların frekanslarını ve yüzdelerini göstermektedir. Görsel elemanların toplam içindeki oranı %22.22, renklerin oranı %22.22, metinsel unsurların oranı %33.33 ve duyguların oranı %22.22 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, afişin kompozisyonunda hangi bileşenlerin daha fazla yer kapladığını ve duygusal etkinin ne kadar güçlü olduğunu ortaya koymaktadır.

TARTIŞMA

İhap Hulusi Görey'in afişlerinde estetik anlayışın temeli, sadelik ve netlik ilkelerine dayanmaktadır. Bu afişlerde kullanılan renkler, kompozisyon teknikleri ve tipografik unsurlar, mesajı etkili bir şekilde

iletmek ve izleyicinin dikkatini çekmek amacıyla seçildiği söylenilebilir. Örneğin, "*Sümer Bank Afişi*"nde beyaz, sarı ve kırmızı renklerin kullanımı, temizlik, enerji ve dikkat çekicilik duygularını uyandırmaktadır. Beykoz Kundura Afişi'nde kahverengi, beyaz ve yeşil tonları, güvenilirlik, temizlik ve doğallık mesajlarını iletme için kullanılmıştır. Bu tür renk seçimleri, afişlerin duygusal etkisini artırarak izleyicinin zihninde güçlü bir izlenim bırakabilmektedir.

Görey'in afişleri, Türkiye'nin Cumhuriyet dönemi modernleşme sürecini yansıtan görsel belgeler olarak değerlendirilebilir. Sanatçının eserlerinde sıkça görülen milli ve modern temalar, yeni Türkiye Cumhuriyeti'nin kimliğini ve ideallerini görsel olarak temsil etmektedir. Özellikle "*Vatandaş Afişi*"nde yer alan Sultanahmet Camii figürü, İstanbul'un simgesi olarak kültürel ve tarihsel bağlamı güçlendirmektedir. Bu tür kültürel referanslar, izleyiciye hem tarihsel bir perspektif sunmakta hem de milli kimliğin önemini vurgulamaktadır. Cumhuriyet döneminin toplumsal ve kültürel değişimlerindeki yansı bu afişlerin üzerinde güçlü duygusal etkiler yaratabilmektedir. Sanatçının eserlerinde sıklıkla görülen pozitif duygular, güven, kalite, modernleşme ve milli gurur temaları etrafında şekillenmiştir. Örneğin, "*Milli Piyango Reklam Afişi*"nde başarı, güven ve milli gurur temaları öne çıkarken, "*Aygaz Reklam Afişi*"nde rahatlık ve memnuniyet duyguları vurgulanmaktadır. Bu duygusal etkiler, afişlerin alıcıya doğrudan hitap etmesini ve mesajın daha güçlü bir şekilde iletilmesini sağlayabilmektedir.

Afişlerde kullanılan görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duyguların frekans ve yüzde değerleri (Sümer Bank Afişi: Görsel Elemanlar (%16.67), Renkler (%25.00), Metinsel Unsurlar (%16.67), Duygular (%41.67) Aygaz Reklam Afişi: Görsel Elemanlar (%21.43), Renkler (%28.57), Metinsel Unsurlar (%14.29), Duygular (%35.71) Milli Piyango Afişi: Görsel Elemanlar (%18.18), Renkler (%27.27), Metinsel Unsurlar (%27.27), Duygular (%27.27) Beykoz Kundura Afişi: Görsel Elemanlar (%23.08), Renkler (%30.77), Metinsel Unsurlar (%15.38), Duygular (%30.77) Vatandaş Afişi: Görsel Elemanlar (%22.22), Renkler (%22.22), Metinsel Unsurlar (%33.33), Duygular (%22.22)) oranlandığında kullanılan unsurların dengeli bir şekilde dağıtıldığını ve her afişte duygusal unsurların yüksek bir yüzdeye sahip olduğunu görülebilmektedir.

Bu oranlar, Görey'in afiş tasarımlarının estetik ve iletişim teorilerine dayandığını gösterebilmektedir. Kitle iletişim teorisi örnek olarak verilebilir. Renk teorisi, kompozisyon ilkeleri ve görsel hiyerarşi gibi tasarım prensiplerinin kullanımı Görey'in tasarımlarının belirli estetik ve iletişim kurallarına dayandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda Görey'in afişlerinin, sanatsal değeri kadar bilimsel ve teknik bilgiye dayalı bir temeli olduğunu da göstergesidir.

SONUÇ

Çalışmada, İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımları estetik, kültürel ve duygusal boyutlarda incelenmiş; sanatçının eserlerinin içerik ve etki analizleri yapılmıştır. Görey'in afişlerinde kullanılan görsel, renk, metinsel ve duygusal unsurların belirli oranlarda dağılımını ortaya koymuş ve bu unsurların alıcı üzerindeki etkilerini değerlendirmiştir. Sonuçlar, Görey'in afişlerinde estetik anlayışın sadelik ve netlik ilkelerine dayandığını, renklerin ve tipografi hiyerarşisinin dikkatli seçildiğini ve mesajların etkili bir şekilde iletilildiğini göstermiştir.

Araştırmanın temel bulguları, Görey'in afişlerinde estetik anlayışın sadelik ve netlik ilkelerine dayanmasıdır. Kullanılan renkler, kompozisyon teknikleri ve tipografik unsurlar, dikkat çekmek ve mesajı etkili bir şekilde iletme amacıyla bilinçli bir seçkinin sonucudur. Renk seçimleri, afişlerin duygusal etkisini artırarak zihninde güçlü bir izlenim bırakabilmektedir. Ayrıca, Görey'in afişleri, Türkiye'nin Cumhuriyet dönemi modernleşme sürecini yansıtan görsel belgeler olarak değerlendirilebilir. Sanatçının eserlerinde milli ve modern temalar, yeni Türkiye Cumhuriyeti'nin kimliğini ve ideallerini görsel olarak temsil etmektedir. Özellikle "*Vatandaş Afişi*"nde yer alan Sultanahmet Camii figürü, İstanbul'un simgesi olarak kültürel ve tarihsel bağlamı güçlendirmektedir.

Afişlerde kullanılan simgesel ve bağlamsal metaforlar güçlü duygusal etkiler yaratabilmektedir. Örnek olarak pozitif duygular, güven, kalite, modernleşme ve milli gurur gibi temalar etrafında şekillenmektedir. Bu çerçevede tasarımlarda birçok tasarım ve iletişim parametrelerinin bilinçli bir şekilde oluşturulduğu söylenebilmektedir. Bu duygusal etkiler, afişlerin alıcıya doğrudan hitap etmesini

ve mesajın daha güçlü bir şekilde iletilmesini sağlayan unsurlardır. Afiş tasarımlarının amacı belirli bir mesajı etkili, hızlı ve görsel olarak çekici bir şekilde iletmektir. Afişler, genellikle geniş kitlelere hitap eden ve belirli bir bilgi, duygu, fikir veya ürün hakkında farkındalık yaratmayı hedefleyen grafiksel iletişim araçlarıdır. Bilgi vermek, farkındalık yaratmak, ikna etmek, duygusal etki yaratmak ve marka ve kimlik tanıtımı şeklinde amaçlar detaylandırılabilir. Bulgular ışığında, Görey'in afiş tasarımlarında milli ve toplumsal amaçlar dâhilinde bu özelliklerin tümünün dikkatle kullanıldığı görülmektedir.

Afiş tasarımının, denge, görsel hiyerarşi, orantı, görsel devamlılık, vurgulama ve bütünlük olan beş temel ilkesi Görey'in afişlerinde duyguyu ön planda tutacak şekilde tasarlanmıştır. Ortaya çıkan tüm bu kavramlar, görsel elemanlar, renkler, metinsel unsurlar ve duyguların frekans ve yüzde değerleri olarak oranlanarak sayısallaştırılmıştır. Yapılan analiz sonucu, kullanılan unsurların dengeli bir şekilde dağıtıldığını ve her afişte duygusal unsurların yüksek bir yüzdeye sahip olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada tipografi öğeleri slogan ve metin olarak değerlendirilmiştir. Bu içerik ve duygu analizine ek olarak gelecek çalışmalarda tipografinin yazı tipi ve boyutunun duygusal etkilerinin de ortaya konulması önerilmektedir.

Çalışmada, Görey'in örnek olarak ele alınan afişlerindeki kompozisyon unsurlarının bilimsel olarak desteklenerek sayısal olarak değerlendirildiği bir araştırma modelini sunmaktadır. Afiş tasarımlarında oransal dağılım olarak kompozisyon öğeleri ve duygusal-anlamsal bağlamların oluşturulması gelecek çalışmalarda bir model oluşturabileceği ve daha geniş sanat ve tasarım çalışmaları alanına katkıda bulunabileceği açısından önemli görülmektedir.

Sonuç olarak, İhap Hulusi Görey'in afiş tasarımları, Türkiye'nin modernleşme sürecinde önemli bir rol oynayan görsel iletişim araçlarıdır. Bu çalışma, Görey'in eserlerinde belirgin olan estetik, kültürel ve duygusal unsurları detaylı bir şekilde ortaya konularak sanatçının basitlik ve netlik ilkelerine dayanan estetik anlayışı verilerle vurgulamıştır. Görey'in afişleri, Türkiye'nin toplumsal ve kültürel dönüşümüne katkıda bulunarak yeni Türkiye Cumhuriyeti'nin ideolojisini halka etkili bir şekilde iletmıştır. Bu bağlamda, eserler hem sanatsal hem de toplumsal açıdan büyük bir öneme ve grafik tasarım tarihinde özel bir yere sahiptir. Bu çalışma, afişlerin estetik ve duygusal değerlerinin yanı sıra, bilimsel ve teknik temellerini de ortaya koyarak, sanatçının Türk grafik sanatına katkılarını içerik ve duygu yönünden ele almaktadır.

KAYNAKÇA

- Astalini, A., Kurniawan, D., & Wulandari, M. (2021). Students' perceptions of the physics-mathematical e-module on partial differential material based on gender. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3), 529-538. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35338>
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. New York, NY: Hill and Wang.
- Bringhurst, R. (2002). *The Elements of Typographic Style*. Point Roberts, WA: Hartley & Marks Publishers.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Deliduman, C. & Çakmak, S. (2017). Kültürel Afiş Uygulamalarında İllüstrasyon, *İdil Dergisi*, 6(29), 331-328. Doi:10.7816/idil-06-29-05
- Dikmen, B. (2023). Türkiye Cumhuriyeti'nin Öncü Grafik Tasarımcılarından İhap Hulusi Görey, *Yeni Yüzyılda İletişim Çalışmaları Dergisi*, 4(8), 135-151. ISSN: 2757-7007
- Er, M. (2012). İhap Hulusi Görey'in Cumhuriyet Dönemi Afişlerinin Göstergebilimsel Açısından İncelenmesi, *Türkbilig*, (23), 115-132.
- Gicevic, S., Aftosmes-Tobio, A., Manganello, J., Ganter, C., Simon, C., Newlan, S., ... & Davison, K. (2016). Parenting and childhood obesity research: a quantitative content analysis of published research 2009–2015. *Obesity Reviews*, 17(8), 724-734. <https://doi.org/10.1111/obr.12416>
- Horúcková, M. and Berthet, T. (2017). Content analysis applied to social and environmental reporting. *Acta Academica Karviniensia*, 17(4), 32-45. <https://doi.org/10.25142/aak.2017.028>
- Hsieh, H. and Shannon, S. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health*

- Research, 15(9), 1277-1288. <https://doi.org/10.1177/1049732305276687>
- Itten, J. (1970). *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Markut. (2024). İhap Hulusi Görey, Erişim: 13 Haziran 2024. <https://markut.net/sayi-9/ihap-hulusi-gorey/>
- Martin, J., Watson, J., & Barnes, R. (2020). Shared decision making about blood tests: secondary analysis of video-recorded primary care consultations. *British Journal of General Practice*, 70(694), e339-e347. <https://doi.org/10.3399/bjgp20x709409>
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London, UK: Sage Publications.
- Merter, E. (2008). *Cumhuriyeti Afişleyen Adam. İhap Hulusi Görey 110 Yaşında*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Nefes, T. (2020). Using content analysis to study political texts: notes on turkish parliamentary debates. *Mediterranean Politics*, 27(2), 264-271. <https://doi.org/10.1080/13629395.2020.1809175>
- Qu, J. and Chen, J. (2019). An investigation of benchmark image collections: how different from digital libraries?. *The Electronic Library*, 37(3), 401-418. <https://doi.org/10.1108/el-10-2018-0195>
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- White, M. and Marsh, E. (2006). Content analysis: a flexible methodology. *Library Trends*, 55(1), 22-45. <https://doi.org/10.1353/lib.2006.0053>
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*. New York, NY: John Wiley & Sons.



KÜLTÜR ENDÜSTRİSİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ: KAHİRE’İN MOR GÜLÜ ÖRNEĞİ

A CRITICAL PERSPECTIVE ON THE CULTURE INDUSTRY: THE CASE OF PURPLE ROSE OF CAIRO

Gizem ŞİMŞEK KAYA¹



ORCID: G.Ş.K. 0000-0001-7514-9828

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Gizem Şimşek Kaya

İstanbul Kültür University, Türkiye

E-mail/E-posta: g.simsek@iku.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 02.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi:

11.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Şimşek Kaya, G. (2024). Kültür Endüstrisine Eleştirel Bir Bakış: Kahire'nin Mor Güllü Örneği. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 826-839. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1509463>

Öz

Sinema başlangıçta gündelik hayatın içinden olayları beyaz perdeye yansıtırken, insanlar üzerindeki etkilerinin fark edilmesiyle birlikte ideolojik bir kitle iletişim aracına dönüşmüştür. Toplumların sinemayı etkilemesinden daha fazla egemen güçlerin toplumlara etkilemesini sağlayan bir araç haline gelen sinema, bu gücünü kullanırken sanat dalı olmaya da devam etmektedir. Bu çalışmada Woody Allen'ın Kahire'nin Mor Güllü (1985) adlı filmindeki ana karakter Cecilia'nın içerisinde bulunduğu 1930'lu yıllardaki Amerika'nın toplumsal hayatında yaşadıkları ve filmin içerisine serpiştirilmiş olan ideolojik söylemler incelenecektir. Yöntem olarak eleştirel söylem analizinin kullanıldığı bu çalışmada sinemanın kültür endüstrisinin büyük bir parçası olmasından hareketle, sinema ve sinemanın izleyiciler üzerindeki etkilerinden bahsedilecek, ardından filmin baş kahramanı olan Cecilia karakterinin gerçekliğini ve sinemaya bağlanmasına neden olan yani Cecilia'nın yaşamının gerçekliğini yapılandıran tarihsel, kültürel, ekonomik ve sosyal koşullar açıklanarak eleştirel söylem üzerinden incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Kahire'nin Mor Güllü, Eleştirel Söylem Analizi, Kültür Endüstrisi, Fantezi, Sinema.

Abstract

Initially, cinema projected events from everyday life onto the silver screen, but as its effects on people became apparent, it evolved into an ideological mass communication tool. Cinema, which has become a means for dominant powers to influence societies more than societies influence cinema, continues to function as an art form while wielding this power. This study will examine the experiences of the main character Cecilia within the societal context of 1930s America in Woody Allen's The Purple Rose of Cairo (1985), as well as the ideological discourses embedded within the film. Employing critical discourse analysis as the method, this study will discuss the role of cinema as a significant part of the culture industry and its impact on audiences. Subsequently, the historical, cultural, economic, and social conditions that shape Cecilia's reality and lead to her attachment to cinema will be explained and analyzed through a critical discourse lens.

Keywords: The Purple Rose of Cairo, Critical Discourse Analysis, Culture Industry, Fantasy, Cinema.



GİRİŞ

Sinema öncelikle insanları eğlendirme amacıyla ortaya çıkan, sonrasında ise sanat dalı ve endüstri haline dönüşen bir kavramdır. İlk dönemlerini gerçekliği peliküle kaydederek başlayan sinema, zaman içerisinde öykü anlatmaya başlamasıyla sanata dönüşmüş, Hollywood'un ana akım sinema olarak endüstrileşmesiyle birlikte de bir sanayi haline gelmiştir. Toplumu kayıt altına alarak başlayan sinemanın serüveni; öykü anlatmaya başlamasıyla toplumu yansıtan, endüstri haline geldikten sonra ise ideolojileri yansıtmak adına kullanılan bir araç haline dönüşmüştür.

Sinema, ilk kullanıldığı zamanlarda salt bir teknik buluş ve hareketli görüntüleri yakalayan araç durumundan toplumları peşinden sürükleyen bir konuma gelmiştir. Bugün ise sinema; geniş kitlelere seslenebilen bir kitle iletişim aracı, yüksek getiri potansiyeli taşıyan ticari bir meta, kullanılan teknik ekipman ve farklı iş bölümlerinde istihdam sağladığı çalışanlarıyla ileri düzey bir endüstri konumundadır. Sinemanın en önemli özelliği; tüm sanat dallarını içinde barındıran bir sanat dalı olmasıdır. Sinema, hayatın somut ve soyut olgularını kendine özgü yöntemlerle yeniden kurgulayarak yaşamdaki anlamı, güzellikleri hissettiren, kötülükleri, çirkinlikleri ve tezatları çarpıcı biçimde dile getiren bir sanat formu durumundadır (Kuyucak Esen, 2019).

Diğer sanat dallarına kıyasla yeni bir sanat dalı olmakla birlikte icadından kısa bir süre sonra sinemanın bireyleri ve toplumları etkileme gücü fark edilmiştir. Kitleleri peşinden sürükleme, dönüştürme potansiyeline sahip olan sinema bu bağlamda ABD başta olmak üzere gelişmiş ülkelerde kısa zamanda büyük bir endüstri haline gelmiştir. Endüstrileşen sinema ekonomik getirisiyle zaman içinde devasa film şirketlerini ortaya çıkarmıştır. Sinemanın kazandığı bu popülerlik doğal olarak onu toplumsal fenomenlerle ilişki içine sokmuş; böylece sinema endüstriyel, teknik ve sanatsal özellikleriyle toplumun bütün kesimini etkileyen bir yapıya bürünmüştür. Bu bağlamda sinema zaman içerisinde toplumsal bir olgu haline gelmiştir.

Sinema, içinde izleyicilerin üzerinde etkili olan ve kamuoyu oluşturmak için yapılmış siyasal unsurlar taşımaktadır. İzleyiciler bu unsurlardan dolayı veya doğrudan etkilenebilmektedir. Sinema seçilmiş ve birleştirilmiş temsili öğeler yoluyla birtakım tezler ileri sürmekte, bunu yaparken de seyirciyi belli bir konuma ya da bakış açısına telkin etmektedir (Güçhan, 1999).

Sinema, başlangıcından itibaren kadınların kolayca katılabileceği ortak eğlence alanı ve ortak kamusal alan haline gelmiştir. Bu bağlamda sinema, kadın ve erkeğin eşit olarak yararlanabildikleri, ataerkil bir alan oluşturmayan ancak içerisinde ideolojik olarak öykülemeleriyle ataerkil ideolojiye hizmet de edebilen bir araç durumundadır. Buna ek olarak, yirminci yüzyılın başındaki ortam olarak sinema ve yedinci sanat da kamusal alanın yeniden tanımlanmasına neden olmuştur. Klasik algıda “*kamusal alan*”; halkın sorunlarının, ihtiyaçlarının ve sorumluluklarının tartışıldığı, planlandığı, kararlaştırıldığı, çözüldüğü ve sonunda bir “*kamuoyu*” olarak oluştuğu bir alanı tanımlamaktadır. Sinema ise yönetmeninden senaristine değin öykülemenin içerisinde yer alan kişilerin ideolojileri doğrultusunda oluşturulduğu için halkın duygu ve düşüncelerini yansıttığı gibi, filmlerden yansıtılan ideolojiler de izleyiciler tarafından alımlanabilmektedir (Demiray, 2015). Bu bağlamda izleyiciler izledikleri filmler üzerinden hayatlarını şekillendirebildikleri gibi filmler de hayatın içerisinde gündelik sorunları gösteren bir araç konumunda kullanılabilmektedir.

Çalışmanın konusu olan *The Purple Rose of Cairo* (Allen, 1985) filminde baş karakterin bir kamusal alan olan sinema salonuna giderek, hayaller dünyası olarak bilinen sinemaya kaçışı sırasında, hayal ile gerçeğin yer değiştirmesi ve filmde yer alan karakterin canlanarak seyirci konumundaki kadımla aşk yaşaması üzerine kurulmuştur. Bu çalışmada kültür endüstrisinin durumu, ana akım sinemanın vermekte olduğu ataerkil ideolojinin kullanımı üzerinden eleştirel söylem analizi ile incelenmiştir. 1985 yapımı olan bu filmin seçilmesinin nedeni, Başak Demiray'ın kadın sinema seyirciliği ile gerçek-fantezi dillemması üzerinden incelediği “*Fantasy Asks: Where the Reality Ends?*” makalesi ve sinoptikon gibi kavramlar özelinde yazılan makaleler içerisinde değinilmesi dışında, ülkemizde bu filme dair herhangi bir akademik inceleme yapılmamış olmasıdır. Bu bağlamda toplum, kadına bakış, kültür endüstrisi üzerinden filmin incelenmesine karar verilmiştir.

Bu çalışmada sinema ve 30'lu yılların Amerika'sındaki gündelik hayat arasındaki ilişki ortaya konulmaya çalışılmış; dönemin siyasal ve toplumsal yapısı *Kahire'nin Mor Gülü* filmindeki söylemler üzerinden çözümlenmiştir. Bu araştırmada yöntem olarak eleştirel söylem analizi seçilmiştir. Eleştirel söylem analizi, tarihsel olması ve betimsellikten uzak olmasıyla birlikte ideolojinin oluşturulmasına yönelik ilgiyi ön plana çıkarması bağlamında diğer söylem türlerinden ayrılmaktadır. Eleştirel söylem çözümlemesi, söylemin ardındaki ideolojiyi dilbilim temelinde ortaya çıkarma yöntemidir (Vardar, 1998). Bahsi geçen teknikte, verili tarihsel döneme ait toplumsal ve kültürel yapılar, ilişkiler ve süreçler arasında bulunan nedensellik ve belirleyicilik gibi bağlantıları açığa çıkarmak amaçlanmaktadır. Bu bağlamda ideoloji, güç ve toplumsal bakış açısı gibi kavramlar da doğrudan sürece ortak olmaktadır.

THE PURPLE ROSE OF CAIRO



Şekil 1. The Purple Rose of Cairo filminin afişi (IMDB, n.d.)

Yapım : 1985, ABD , 84 dk.

Yönetmen : Woody Allen

Senaryo : Woody Allen

Görüntü Yönetmeni : Gordon Willis

Müzik : Dick Hyman

Oyuncular : Mia Farrow, Jeff Daniels, Danny Aiello, Edward Herrmann, John Wood, Deborah Rush, Van Johnson, Zoe Caldwell, Eugene Anthony

Filmin Konusu

1930'lu yılların ortalarında ABD'deki 'büyük ekonomik buhran' tüm ağırlığıyla hüküm sürerken New Jersey'in küçük bir kentinde bir lokantada garson olarak çalışan Cecilia geleceği olmayan işinden ve kaba saba bir insan olan işsiz ve alkolik kocasından bunalmış, çaresizce sığınacağı bir şeyler aramaktadır. Buhran yıllarında birçoklarının yaptığı gibi o da gerçeklerden kaçmak, bir süreliğine de olsa hayal dünyasına dalıp mutlu olmak için fırsat buldukça kendini sinemanın loş salonuna atar. Bir karabasana benzeyen yaşantısına ancak bu şekilde katlanabilmektedir. Bir gün 'Kahirenin Mor Gülü' adlı bir filmi beşinci kez izlerken garip bir şey olur, filmin baş oyuncusu olan Tom Baxter seyircilerin arasındaki Cecilia'ya dönerek 'Bunca kez geldiğine göre filmi çok sevmiş olmalısın' diyerek perdeden çıkıp salona atlayıverir ve filmdeki rol arkadaşlarının bütün itirazlarına rağmen filme geri dönmeyi reddeder. Filmde havalı kaşif bir arkeoloğu canlandıran Tom Baxter ve gerçek dünyadaki hayranı olan Cecilia birlikte şehri gezerler ve birbirlerine aşık olurlar. Ortadaki tek sorun Tom'un gerçek olmamasıdır. Tom'un yokluğunda perdedeki siyah beyaz film kesintisiz olarak devam etmektedir, ancak filmin diğer oyuncularını Tom olmadan konuyu toparlayamazlar ve sürekli olarak kendi aralarında tartışırlar. Film yapan şirket de paniktedir, zira başka sinemalarda gösterilen filmlerdeki diğer Tom Baxter'lar da perdeden çıkmaya çalışmaktadırlar. Çaresiz kalan film şirketi yetkilileri filmde Tom Baxter'ı canlandıran Gil Shepherd'ı bulurlar ve durumu kurtarması için Cecilia'nın yaşadığı kente gönderirler.

Kahire'nin Mor Gülü'nü Koklamak

1929 yılında yaşanan büyük ekonomik kriz Amerika başta olmak üzere sanayileşmiş toplumları vurmuş, fabrikalar kapanmış ve birçok kişi bu yüzden işsiz kalmış, tarlalar sürülemedi ve işsizlik tüm Amerika'ya hâkim olmuştur. Bu dönemde kadınlar, erkeklerin I. Dünya Savaşı nedeniyle savaşa gitmeleriyle başladıkları çalışma yaşamlarına devam etmişler; yaşamlarındaki tek mutluluk kaynakları da sanayi haline dönüşmüş filmlerin oynatıldığı sinemalara gitmek olmuştur (Temizer, 2019).

Ev kadını sinemanın karanlığında onu toplumla biraz daha bütünleştirmeyi öngören filmlere rağmen, tıpkı ev ve dinlenince denen şeylerin var olduğu günlerde pencereden dışarıyı seyrettiği gibi, başkalarının denetlenmeden birkaç saat geçireceği bir sığınak bulmuştur. Büyük kentlerdeki işsizler ise sıcaklığın kontrol edilebildiği bu mekânları yazın serinlik, kışın ise sıcaklık için tercih etmiştir (Adorno, 2009). Hiç şüphe yok ki, benzer bir reaksiyon farklı yaklaşımlarla hâlâ devam etmektedir. Günümüzde bile insanlar akın akın başkalarının yaşamına öykünmek için sinemalara koşmaktadır. Kusursuz, bir başka deyişle mükemmel insanların ve adaletin var olduğu o hayali dünya; içinde yaşadığımız adaletsiz ve acılarla dolu gerçek dünyadan daha yaşanılabilir bir yer olarak kabul görmektedir. Bir gün zengin olabilecekleri, şampanya içip yalnızca keyif sürebilecekleri bir dünya hayaline biraz daha özenbilmek için...

1930'lu yılların ortalarında ABD'de "büyük ekonomik kriz" tüm ağırlığıyla hissedilirken, New Jersey eyaletinin küçük bir kasabasında, lokantada garson olarak çalışan Cecilia; ölesiye çalıştığı ve geleceği olmayan işinden, kaba saba bir insan olan işsiz, kumar bağımlısı ve alkolik kocası Monk'dan bunalmış, çaresizce sığınacağı bir şeyler aramaktadır. Monk, Cecilia'nın gece gündüz çalışarak kazandığı paraları ondan almakta; kumar, kadınlar ve alkol için harcamakta bunları yaparken de Cecilia'ya bir ayak bağıymış gibi davranmaktadır. Kriz yıllarında çalışmanın başlangıcında değinildiği şekilde birçok kişinin yaptığı gibi o da gerçeklerden kaçmak, bir süreliğine de olsa hayal dünyasına dalıp, mutlu olmak için fırsat buldukça kendini sinemanın loş salonuna bırakmaktadır. Bir başka deyişle, Adorno'nun bahsettiği "sığınma" kaçmaktadır. Bir karabasına benzeyen yaşantısına ancak bu şekilde katlanabilmektedir. Kocasına kızıp eşyalarını toplayıp evi terk etmeyi her denediğinde, kendini gideceği tek sığınak olarak gördüğü sinemada bulmaktadır.

Filmi izlerken soğuktan ve sokaklardan kurtulmakta ancak film bittiğinde yine kocasına ve evine geri dönmek zorunda kalmaktadır. Gidecek başka bir yeri yoktur; ya evine dönecektir ya da hayat kadını olacaktır.

Cecilia seyrettiği her filmde bir sonraki gün, filmi gerçekmişçesine algılayarak kız kardeşine anlatmaktadır. Filmin yıldızının giydiği elbiselerden, yediği yemeklerden ve gittikleri yerlerden bahsetmekte; kendisini filmdeki yıldızın yerine koymaya çalışmaktadır. Toplum ekonomik bir krizin, kıtlığın ve işsizliğin ortasında iken Cecilia'ya süt banyosu yapıp, kokteyllerden sıkılan insanların yaşamının nasıl olduğunu hayal etmek çekici gelmektedir. Sinemadayken seyirci yoksul karaktere büyük ikramiyenin çıkacağını ve onun sonunda zengin olacağını bilir. Dolayısıyla kendisinin başına milyonda bir gelebilecek bu durumu, sanki kendi başına gelmişçesine sevinçle karşılar. Böylelikle film seyircisine "Bir gün senin de başına gelebilir" mesajını verir gibi görünür ancak seyircinin başına gelme ihtimali çok çok azdır (Adorno, 2009). Bu şekilde seyirci umudunu korumaya devam eder ve bu umut da katlanılması güç yaşamını bir nebze çekilir kılmaktadır.

Dördüncü Duvarın Yıkılması

Bir gün Cecilia, "Kahire'nin Mor Gülü" adlı filmi beşinci kez izlerken garip bir şey olur ve filmin baş oyuncusu olan Tom Baxter seyircilerin arasındaki Cecilia'yı fark eder. Bu, biraz önce söz ettiğimiz milyonda bir ihtimalden biridir.

Başroldeki Tom her zamanki mizansenini yarıda bıraktığında Cecilia şaşırır; çevresine, diğer seyircilere bakarak koltuğunda kıpırdanır. Siyah beyaz perdede Tom'un yüzü görünür – önde sinema seyircilerinin başlarının ve sırtlarının renkli görüntüleri vardır.

TOM (Perde dışındaki Cecilia'ya doğru bakıp başını sallayarak) Tanrım, bu filmi gerçekten seviyor olmalısın.

Kamera yeniden sinema salonundaki Cecilia'ya ve yanında oturan şaşkına dönmüş diğer seyircilere döner.

CECILIA (Gözleri Tom'da, kendi kendisini göstererek) Ben mi?

Ardından Tom Baxter perdeden çıkıp salona atlayıverir ve filmdeki rol arkadaşlarının bütün itirazlarına rağmen “*Birbirinin aynı olan 2000 gösterimden sonra özgürüm*” diyerek filme geri dönmeyi reddeder. Bazı seyirciler bayılır, sinema çalışanları müdürü çağırmaya gider. Müdür geldiğinde sinema perdesindeki oyuncularla konuşarak onları yatıştırmaya çalışır. Seyirciler, tartışmakta olan film oyuncularını patlamış mısırlarını yerken izlemeye devam etmekte; sinemanın işletmecisi ve yer gösterici kız ise duruma çare aramaktadırlar. Filmin oyuncuları gerçek dünyadaki konuşmaları duyabilmekte ve cevap verebilmektedir.

Seyirci ve oyuncuların film esnasında aralarında bulunan perde kalkmış, bir diğer deyişle dördüncü duvar yıkılmıştır. Ersan İlal’in kitle iletim araçlarıyla ilgili çalışmalarında değindiği üzere “*iletim*” durumu ortadan kalkmış ve seyirci ile oyuncuların karşılıklı etkileşime geçtikleri bir ortam oluşmuştur (İlal, 1997). Sinemanın filmin çekildiği zamanda gerçekleşen olay örgüsü ve kalıcılığı silinmiş, yerine tiyatro duygusunu hissettiren “*şimdiki*” zaman içerisinde etkileşimle gerçekleşen bir durum ortaya çıkmıştır.



Şekil 2. Purple Rose of Cairo

Ancak Murat Gülsoy’un söylediği gibi “*Tiyatro sahnesi olmadığı için oyuna son veremezler. Gerçek hayat olmadığı için de hikâyeye devam edemezler. Gerçekte biri hayatı terk ettiğinde (yani öldüğünde) ardında asla boşluk kalmaz. Doğa boşluğu sevmez (horror vacui) sözü gerçek yaşam için geçerlidir; ama Kahire’nin Mor Gülü’nde bu sözün tersine çevrildiğini görürüz. Bu da bize garip bir zevk verir. Aslında o narsistik, çocuksu yanımızdır bu zevki alan: Öleceğini bir türlü kabullenemeyen, biz öldükten sonra hayatın tamamen durması gerektiğini, biz olmadan hayatın ne gibi bir anlamı olabileceğini düşünen tarafımızdır*” (Gülsoy, 2010). Aynı zamanda The Purple Rose of Cairo bir metafilemdir; çünkü kendi önermesine meydan okumaktadır (Dunne, 1987)

Bu filmde dördüncü duvarın yıkılmasına gönderme yapmış olan Woody Allen, *Annie Hall* (Allen, Annie Hall, 1977) da dahil olmak üzere birçok filminde dördüncü duvarı yıkan yabancılaştırma efektleri kullanmıştır. Sinema anlatısında dördüncü duvarın yıkılmasını ve seyircinin aktifleştirilmesini sağlayan yabancılaştırma efektleri, sıklıkla oyuncuların direkt seyirciye hitap ederek konuşması, çekim ekipmanının kadraj içinde bırakılması, filmsel mekân algısını bozacak kurgusal hataların özellikle planlanması gibi yöntemler ile kendisini göstermektedir. Yabancılaştırma efektlerinin kullanımına, Avrupa sanat sinemasının yanı sıra 1970’li yıllarda yükselişe geçen, yeni Hollywood sinemasında da anlatının eleştirel yapısını destekleyecek bir unsur olarak sıklıkla başvurulmuştur. Klasik Hollywood

sinemasının aksine, içinde yaşadıkları dünyaya eleştirel bir gözle bakan, biçimsel denemelere girişmekten çekinmeyen ve sinemayı sanatsal bir yaratıcılık alanı olarak benimseyen bu hareket içerisinde Woody Allen, Dennis Hooper, John Cassavettes, Robert Altman, Mike Nichols gibi yönetmenler öne çıkmaktadır (Tınaz, 2023). Dolayısıyla, Woody Allen onun açısından bir yönetmen imzası olarak da nitelendirebileceğimiz dördüncü duvarı yıkma eylemini, en sevdiği film olarak nitelendirdiği *Kahire'nin Mor Gülü*'nde (2012) de dolaylı olarak kullanmıştır.

Beyaz Perdeden Gerçek Dünyaya Geçiş

Filmde Tom Baxter havalı bir kâşif arkeoloğu canlandırmaktadır. Egzotizm yüklü Doğu ülkeleri batılılar için hazzı, cinselliği ve yoksulluğun içerisindeki özgürlüğü çağrıştırmaktadır. Hollywood'un bu klişesi birçok filmde karşımıza çıkmaktadır. Oryantalist filmlerde beyaz erkek kahraman safari kıyafetleri içerisinde gezinmekte, beyaz kadın kahramanlar ise yoksulluğun ve kirliliğin ortasında bembeyaz kıyafetleri içerisinde parıldamaktadırlar (Erken, 2009). Beyaz kahramanın gittiği Doğu ülkesindeki gerek Arap gerek Hintli gerekse Çinli olan yerli halklar hep ilkel konumda görülmektedirler. Beyaz modern kahraman ile yerli barbar Doğulu'nun birbiri için öteki konumuna geçmekte olduğu bu filmler Hollywood'un çok kullanmakta olduğu, klişeleşmiş örneklerdir. Ayrıca maceracı Batılı kâşif, Hollywood tarafından kadınlara nasıl davranması gerektiğini bilen ve her zaman tutkulu bir aşık olmayı becerebilen bir karakter olarak çizilmiştir. Dolayısıyla Tom tüm kadınların arzuladığı maceraperest, tutkulu bir kâşif arkeolog karakteri olarak beyaz perdeden gerçek dünyaya adımını atmıştır.

Tom ve gerçek dünyadaki hayranı Cecilia birlikte şehri gezer ve birbirlerine aşık olurlar. Dans eder ve yemeğe giderler. Cecilia evlendiğinden bu yana kocası tarafından hiç yemeğe çıkarılmamış ve dansa götürülmemiştir. Hayali gerçek olmuş, dans etmiş ve yemeğe çıkmıştır ancak bir sorun vardır; o da Tom'un gerçek olmamasıdır. Tom'un kendisi gerçek olmadığı gibi, gittikleri yerlerde büyük bir havayla şampanya isteyip, filmdeki gibi hareket etmesi sonrasında hesap gelince parasının da kendisi gibi gerçek olmadığını fark edeceklerdir. Gerçek yaşamda, filmlerde olduğu gibi zenginlik ve lüksün çok da mümkün olmadığı bu şekilde vurgulanmaktadır.

Cecilia ile Tom hesabı ödeyemedikleri lokantadan kaçarlar. Tom parkta duran bir arabaya yönelir, kullanmaya çalışır ancak anahtarı olmadığından başarılı olamaz. Filmdeyken rahatça kullanabildiği arabayı neden kullanamadığını bir türlü anlayamaz. Bu sahne, filmlerdeki mükemmel insanların, gerçek yaşamda mükemmel olmaktan uzak olduklarını yani “mükemmel”in aslında var olmadığını altını çizen sahnelerden biri olarak dikkati çekmektedir.

George Bernard Shaw “*Hayatta iki trajedi vardır. Bir tanesi isteklerinizi gerçekleştirilememektir. Diğeri ise gerçekleştirilmektir*” demiştir. Cecilia'nın idolünün olağanüstü bir biçimde beyaz perdeden çıkıp dünyaya gelmesi onun sorunlarını çözmek bir yana dursun, artıracaktır (Gabbard & Gabbard, 2001).

Arabadan inip koşmaya başlarlar ve lunaparka gelirler. Burada Tom Cecilia'yı ilk kez öper. Filmlerde görülen öpüşme sonrası ekran kararmasının yaşanacağını sanan Tom, ekranın karararmaması nedeniyle şaşırır ve gerçeklikte insanların nasıl seviştiklerini merak eder. Paraları gerçek olmasa da Tom Cecilia ile yaşamak istemektedir. “*Gerekirse çölde yaşarız, benimle Kahire'ye gel*” diyen Tom, hayali bir kahraman olmakla birlikte hayalperesttir. Oysa Cecilia canı çıkana dek çalışan, dünyanın şartlarını bilen tam bir gerçekçidir. Ayrıca çölde yaşama fikri egzotik, kışkırtıcı ve cinsel hazza yönelik bir tekliftir. Batının gözündeki ötekileşmiş Doğu imgesine tekrar bakıldığında, bu sözün alt metninde ötekileşen doğuyla ilgili mesaj da rahatlıkla görülebilmektedir.

Tom Baxter	X	Cecilia
Hayali Kahraman	X	Gerçek Kişi
Hayalperest	X	Gerçekçi

Tom'un yokluğunda perdedeki siyah beyaz film kesintisiz olarak devam etmektedir ancak filmin diğer oyuncularını Tom olmadan konuyu toparlayamazlar ve sürekli olarak kendi aralarında tartışır. Bu sırada seyirciler halen sinema koltuklarında oturmuş patlamış mısır yiyerek birbirleriyle tartışmakta olan oyuncularını izlemeye devam etmektedirler. Bazı seyirciler paralarını geri isterken, daha önce filmi izlemiş olan bazıları filmin eskisi gibi olmasını istediklerini söyleyerek duruma itiraz ederler. Tom Baxter karakteri olmadığı için devam edemeyen oyuncular Riziko gibi oyunlar oynamakta, bunu gören seyirciler ise bir papazın eline iskambil kağıtları almış olmasını eleştirmektedir. Gazeteciler sinema salonuna toplanmış haber yapmaktadır. Sonuçta kendi yaşamlarından sıyrılabilecekleri bir film olmasa da kendilerini kaptırabilecekleri başka bir "film" ekranda yansımaya başlamıştır. Isınmak ve gerçeklikten kopmak isteyen seyirci için önemli olan Tom Baxter'ın filmde olup olmaması ya da filmin sonunda ne olacağı değildir. Dolayısıyla ekranda yalnızca bir odada oturmuş tartışmakta olan kişileri izlemek ve onlarla karşılıklı konuşmak da seyirciyi kendi yaşamından soyutlama ve eğlendirme işlevini yerine getirmektedir.

Film yapımcısı şirket de paniktedir, çaresiz kalan film şirketi yetkilileri filmde Tom Baxter'ı canlandıran, o sırada lüks bir davette bulunan Gil Shepherd'ı bulup durumu anlatırlar ve içinde buldukları krizi düzeltmesi için Cecilia'nın yaşadığı kasabaya gitmesini isterler. Hem film şirketinin hem de menajerinin en büyük korkusu Gil Shepherd'ın ikizi konumunda olan ve fiziksel olarak olanaksız bir şekilde sinema perdesinden gerçek dünyaya geçmiş olan Tom Baxter'ın soygun yapması ya da tecavüz gibi suçlar işlemesi ve bu suçların da Shepherd'a yüklenmesidir. Gil menajerine "Gerçekçi olması için çok çalışmıştım." der, menajeri ise "Biraz abartmışsın." diyerek cevap verir. Bu sahneler ile sinemanın gerçekçiliği, oyuncuların karakterleri yaratma sürecindeki karakterlerle bir olma durumuna atıfta bulunmaktadır. Bu sırada film şirketi çalışanları da aralarında çözüm bulma tartışmalarına devam etmektedirler. Çalışanlardan biri "Gerçek insanlar hayali yaşam, hayali olanlar da gerçek yaşam istiyor. Eğer bu bir modaysa endüstrimiz çökecek demektir" der ve film şirketi sahibi intihar etmeye gittiğini söyleyerek odadan ayrılır.

Filmin özellikle beyaz perdede akmaya devam eden hali, yönetmen ve yapımcının durumu çözmek için çabalamaları, izleyiciler ile oyuncular arasındaki dördüncü duvarın yıkılması gibi durumlar üzerinden sanatçı, oyuncu, senaryo yazarları ve yapımcılar arasındaki ilişkiyi de incelemektedir. Sanatçı izleyicileri aydınlatmalı ve eğlendirmeli midir yoksa aldatmalı ya da kandırmalı mıdır? Yoksa bu ilişki karşılıklı alışverişe dayalı, asalakça ya da karşılıklı olarak aşağılayıcı mı olmalıdır? Özellikle izleyiciler ile oyuncuların dördüncü duvarının yıkılmasına gönderme yapılan sahnelerde bu sorulara yanıt verilmeye çalışıldığı rahatlıkla görülebilmektedir (University of Michigan). "Sinoptikonun temel belirleyicilerinden birisi olan görsel dünyadaki karakterler kendilerini izleyenleri gördüğünde neler olabilir?" sorusu ile özetleyebileceğimiz, izleme karşılıklı olduğunda neler olabileceğine ilişkin fantastik tartışma bu filmde oldukça çarpıcı şekilde işlenmiştir (Öztürk, 2013).

Bu bağlamda yönetmen, izleyicinin filmin kurgu olduğunun farkında olduğunu ancak ikisinin de oyuna ortak olduğunu bilmektedir. İzleyicilerin adeta bir tavşan deliğine girerek kandırıldıklarını ve kendilerini olanaksız şeylere bakarken bulduklarını da göstermektedir. Beyaz perdeye bakarak girdiğimiz bu hayal dünyasından dinazorların dışarı adım attığı, kurşunların üzerlerine geldiği, yağmurun izleyicilerin üzerine sıçradığı sempatik bir atmosfer sunmaktadır (Jain, 2021). Günümüzde geline nokta da 4DX ya da IMAX gibi teknolojilerin sağlamaya çalıştıkları atmosfer de tam olarak bu filmde yansıtılan atmosfere öykünmektedir.

Hayalin Gerçeği ile Karşılaşmak

Gil Shepherd kasabada gezinirken Cecilia ile karşılaşır. Cecilia Gil'i Tom sanar ancak Gil konuşmanın ilerlemesinde Cecilia'nın Tom'u saklayan kadın olduğunu anlar. Cecilia ve Gil, Tom'un yanına giderler. Tom her şeye rağmen filme geri dönmeyi reddeder ve Cecilia'yı sevdiğini söyler. Bu kez Gil Shepherd Cecilia'ya dönerek "Onu sevemeyeceğini söyle. O hayali. Hayali bir karakterle mi takılacaksın? Hoş bir kızsın. Gerçek birini hak ediyorsun" der. Cecilia ise "Ama Tom mükemmel" diyerek karşılık verdiğinde bu kez Gil "Evet ama gerçek değil" diye yanıt verir. Gil'in "Gerçek olmadıktan sonra, mükemmel olsa ne olur" sözü üzerine Tom "Gerçek olmayı öğrenebilirim" der. Gerçek olmayı öğrenme üzerine biraz tartışma yaşandıktan sonra Gil avukatını arayacağını söyleyerek oradan uzaklaşır.



Burada Tom'un "Gerçek olmayı öğrenebilirim" sözü Pinokyo masalını anımsatmaktadır. Tahta bir kukla olan Pinokyo iyi bir çocuk olursa Mavi Peri tarafından gerçek bir çocuğa dönüştürülecektir. Tom Baxter da Cecilia ile beraber olabilmek için gerçek bir insana dönüşmeyi istemektedir. Oysa seyirci sinemaya hayali olanın yerine geçmek yani hayali olmak adına gitmektedir. Gerçek olan hayali, hayali olansa gerçeğin yerine geçmeyi dilemekte; dolayısıyla kimse kendi yaşamından ve dünyasından mutluluk duyamamaktadır.

Filmde de replik olarak geçen, yukarıda da değindiğim bu düşünce seyirci ile oyuncunun ideallerini yansıtmaktadır. Düz metin olarak verildiği gibi ayrıca alt metin olarak da verilen bu düşünce, özendirme ve gerçeklerden kaçmayı sağlama üzerine kurulu sinema dünyasını çökertecek bir sorundur. Her ne kadar doğru bir yargı gibi düşünülse de bu sanayi içerisinde iyi kazanan herhangi bir aktör ya da aktris, yoksul bir adamın yerinde olmak istemeyecektir. Dolayısıyla mükemmel ve kusursuz görünen kişilerin de aslında mutsuz olduğunun gösterimiyle seyircilerin bir şekilde zenginlere acıması sağlanacak ve durumlarından hoşnut olmaları gerektiği bu şekilde metinler arasında verilmiş olacaktır. Yoksul olan seyirci "Neyse ki onun yerinde değilim, şampanyam olmasa da olur, en azından mutluyum" dediğinde sinema sektörü istediği sınıflandırma planı üzerinden, seyircilerin hayalleri ve "en azından mutluyum" düşünceleri yoluyla kazandığı paraları aynı yolla arttırmaya devam edecektir.

Tom Baxter	X	Gil Shepherd
Sahte	X	Gerçek

Film şirketi telefonda durumu tartışmaktadır. Basın belli bir ücret ödemeleri sonrasında kendi taraflarındadır ve bu konu skandal yaratmayacağı için biraz olsun içleri rahatlamıştır. Başka bir sinema salonundaki Tom ise repliklerini unutmaktadır. Basın bunu da okuyucularına yansıtmayacaktır. Burada, para gücü ile medyanın kontrol altına alınabildiği görülmektedir. Günümüzde de basının istediği haberleri, ideolojisine göre ya da rüşvet bağlamında değerlendirerek yayınlaması devam etmektedir. Filmin çekildiği zaman (1985), filmin geçtiği dönem (1940'lar) ve günümüz düşünüldüğünde yaklaşık doksan beş yıldır basın ve basın sansür sisteminde bir değişiklik yaşanmadığı apaçık göze çarpmaktadır.

Tom ile Cecilia sokaklarda yürürken bir kiliseye girerler. Tom gerçek değildir, dolayısıyla bir dine de mensup değildir. Gördüğü İsa heykelinin ne olduğunu sorar Cecilia'ya. Cecilia'da Tom'a dini anlatmaya çabalar.

*CECILIA "Kâinatı ve evreni yaratan
kişi, tanrıdır. Tanrı'ya inanır
mısın Tom?"*

*TOM "Kahire'nin Mor Gülü'nü yazan
adamlar yani..."*

Tom'un dünyası filmle sınırlı olduğundan, tanrısı da filmin yazarlarıdır. Her bir birey için tanrı yani yaratan, dünyasıyla sınırlı olduğu yerin hâkimi olan kişidir. Tom bir film karakteridir, bu nedenle Tom'un tanrısı filmin yazarıdır.

Kiliseye Cecilia'nın kocası Monk girer ve Cecilia'yı Tom nedeniyle dövmeye kalkar. Tom araya girer ve Monk'la dövüşür. Kazandığında elini uzatarak Monk'u kaldırmaya çalışır ancak Monk saldırır ve Tom'u iyice döver. Tom Monk'tan ilk darbeyi aldığı anda "Ama bu adil değil" der. Bu cümle ile gerçek dünyanın adaletsiz olduğu, filmlerde ise gerçek dünyada var olmayan adaletin geçerli olduğu vurgulanmaktadır.

Monk, Cecilia'yı götürmeye çabalar ancak Cecilia Tom'u bırakıp gitmek istemez ve Monk bira içmek üzere yanlarından ayrılır. Cecilia telaşla yediği dayaktan sonra yerde yatmakta olan Tom'un yanına

gider, ancak Tom yaralanmamıştır, üstelik saçları bile bozulmamıştır. Cecilia Tom'un gerçek olmadığını bir kez daha gözlemler. Darbe almayan Tom, muhtemelen yaşlanmayacaktır da ancak Cecilia henüz bunu düşünemeyecek kadar şaşkındır. Bu sahnede dikkat çeken bir unsur da Tom'un şapkasının düşmesi ve Tom'un hemen yerden alıp başına takmasıdır. Batılı bir beyefendi için şapka çok kıymetlidir ve modern, batılı, beyaz erkek temsiliyetinin bir parçasıdır. Bu sahnede Tom Baxter'da dövüş ortasında olmasını önemsemeden düşen şapkasını alıp kafasına takmayı önceliğe almış yani kendini sınıfsal olarak temsil eden şapka ile diğer kişiden ayırmayı ne olursa olsun önceliklendirmiştir.

Aşkın Tanımını Yapmak

Cecilia, Gil ile buluşur. Sohbet eder ve birbirlerini tanımaya başlarlar. Bu sırada Tom lunaparkta Cecilia'yı beklemektedir. Emma adında bir hayat kadınıyla tanışır ve kadın onu çalıştığı geneleve götürür. Tom, genelevdeki kadınlara kilisedeyken Cecilia'nın kendisine açıklamaya çalıştığı tanrı, varoluş, hayat gibi kavramlardan bahsederken kadınlar onu baştan çıkarmaya çabalamaktadır. "Çorabım nasıl?" gibi sorular sorarak, parası olmasa da çok tatlı olduğu için onunla sevişeceklerini söylerler. Ancak Tom, hayat kadınlarına Cecilia'ya aşık olduğu söyleyerek ondan başkasıyla sevişemeyeceğini açıklamaya çalışır. Hayat kadınları" Tamam Cecilia ile evlen. Bu yalnızca eğlence" diyerek açıklamaya ve Tom'u ikna etmeye çabalarlar. Bunun üzerine Tom "Nankörlük ettiğimi düşünmeyin hanımlar ama benim tek istediğim Cecilia. Kendimi ona adadım. Sadık kalacağım. Onun her nefesinde kalbim yerinden oynuyor" der.

IN LOVE	≠	MAKING LOVE
Aşık olmak		Aşk yapmak

Hayat kadınları Tom'a geldiği yerde kendisi gibi başka erkekler de olup olmadığını sorarlar. Burada seyreden kadınlar için sadık erkeklerin ve gerçek aşkın yalnızca filmlerde olacağı, gerçek hayatta böyle erkekler olamayacağını altı çizilmektedir.

Bu sırada Gil ve Cecilia bir müzik dükkanına girerler. Cecilia eline bir ukulele alır ve şarkı söylerler. Dükkânın sahibi kadın piyanoya geçer, şarkı söyleyerek ona eşlik ederler bu kez de. Ardından Gil'in oynadığı bir filmde replikleri karşılıklı söylemeye başlarlar. Cecilia filmin repliklerini kelimesi kelimesine bilmektedir. Sonra Gil Cecilia'yı öper, Cecilia'nın aklı karışır, Gil'e kendisine aldığı ukulele için teşekkür eder ve oradan ayrılır.

Bu iki sahnenin arka arkaya kurgulanmasının nedeni gerçek ile hayalin karşılaştırılması için önemlidir. Bir hayali temsil eden Tom Baxter bir geneleve girdiğinde kadınlar onunla para olmaksızın birlikte olmak istediğinde dahi Cecilia'ya sadık kalacağını söylerken; Cecilia gerçek Gil Shepherd'la zaman geçirirken ondan hoşlanmaya başlamış ve Gil ile öpüştür. Yani ilk yalnız kaldıklarında hayali olanı, gerçeği ile aldatmıştır. Bu bağlamda Cecilia'nın aşka bakışına ve sadakatine dikkat etmek gerekmektedir. Hayalindeki adam olan Tom'la yaşadığı aşk, kocası Monk'da bulamadığı mutluluğu Cecilia'ya vermiştir. Monk'u Tom ile aldatmıştır. Ancak Gil ile yakınlaşmaya başlamasıyla durum karışmış, aşık olduğu kendine mutluluk veren hayalindeki erkeği de Gil'le aldatmıştır.

Bu arada filmin oyuncularını halen tartışmaktadır. Oyunculardan biri eylem yapmaları gerektiğini söylerken bir diğeri ise gerçeğin kendileri perdenin dışındakilerin ise illüzyon dünyası olarak tanımlanması gerektiğine dair tartışma başlatmaya çalışmaktadır. Bu durum aslında gerçekliğin kişiden kişiye değişebildiğini ve gerçekliğin aslında göreceli olduğunun altını çizmektedir. Beyaz perdede halen Tom Baxter'ın gelmesini bekleyen oyuncular için gerçeklik farklıdır, beyaz perdenin dışındaki dünyadaki gerçeklik ise bambaşkadır. Diğer şehirlerdeki Tom'lar da perdeden çıkıp kaçmaya başlamışlardır. Film şirketleri ve sinema işletmecileri Tom'ları yakalayıp filmleri yakmayı düşünmektedirler.

Gerçeklikten Beyaz Perdeye Geçiş

Cecilia Tom'la buluşur. Tom Cecilia'yı elinde çiçekler ile karşılamıştır. Tom "Hadi yemeğe gidelim"



der ve Cecilia'yı kolundan çekerek götürür. Cecilia "Ama biliyorsun paramız yok" derken Tom Cecilia'yı çoktan sinema salonuna getirmiştir. Tom Cecilia'yı kendisiyle beraber filme sokar ve diğer oyuncularla tanıştır. Tom Cecilia'nın dünyasında yaşayamıyorlarsa Tom'un dünyasında yaşayabileceklerini düşünmektedir. Oyuncular önce itiraz etseler ve bu dünyaya ait olmadığını söyleseler de Cecilia'yı kabullenirler. Film oyuncularını, bu sahnede içinde yaşadığımız toplumdaki insanlardan çok daha anlayışlı ve uyumlu gösterilmektedir.

Oyuncular, Tom ve Cecilia hep beraber Copacapana'ya yemeğe giderler. Garson altı kişilik masa ayarlamaya çalışmaktadır ve her zaman altı kişiyken şimdi neden yedi kişi olduklarına anlam verememektedir. Ayrıca bu yemek, filmdeki Tom'un Kitty Haynes adlı şarkıcıya aşık olup evleneceği sahnedir, ancak yemekte Cecilia'da vardır. Masada Cecilia'yı gören Kitty kim olduğunu sorar, Tom'da "Nişanlım Cecilia" der. Kitty aşık olup evlenmeleri gerektiğini söyleyince, diğer oyuncular Cecilia'nın gerçek dünyadan gelen, gerçek biri olduğunu anlatırlar. Bunu duyan Kitty bayılarak düşer. Garson filmin öyküsünün değişip değişmediğini sorduğunda Tom "Herkes bildiğini okusun." der ve garson "Artık insanları oturtmak zorunda değilim. Yaşasın!" diyerek tap dansı yapmaya başlar. Bu arada filmdeki lüks yalnızca görüntüseldir. Şampanya bardaklara konulduğunda Cecilia içer ve bunun şampanya değil de gazoz olduğunu fark eder. Bu durum ile filmlerde görülen lüksün gerçek olmadığı, sahte bir lüks imajına seyircinin imrendiği imgesi yansıtılmaktadır.

Cecilia ve Tom filmin içinde tüm gece eğlenirler. O gece kulübünden diğerine geçer, dans eder, içki içerler. Tom kendi dünyasında zengindir ve Cecilia'nın yaşamında gitmediği lüks gece kulüplerine giderek sabaha dek dans eder, kadehlerce şampanya içerler. Her tür müziğin ve her tür dansın yapıldığı tüm mekânları dolaşırlar.



Şekil 3. Purple Rose of Cairo

Gecenin sonunda eve döndüklerinde Tom Cecilia'yı tam öpmek üzereyken birden sinema salonuna Gil girer ve öpüşmelerine engel olarak, Cecilia'yı sevdiğini söyler. Cecilia ile Tom filminden çıkıp, Gil'in yanına sinema salonuna gelirler. Gerçek ile sahte arasında kalan Cecilia'nın kafası karışmıştır. Bu sahne yine kitle iletiminin "iletişim" modeli haline dönüştüğü, dördüncü duvarın ise yıkıldığı sahnelerden biridir. Filmin içindeki Tom ve Cecilia, sinema salonundaki Gil ile karşılıklı konuşmaktadır. Seyirci ve oyuncular arasındaki perde tamamen yok olmuştur yine. Bu seçim sırasında filmin oyuncuları seyircilerin yerine geçmiş, bir film izler gibi Cecilia'nın kimi seçeceğine odaklanmışlardır. Gil, Tom ve Cecilia arasındaki diyalogları özenerek ve imrenerek izlemekte, bir yandan da Cecilia'nın yerinde olsalar hangi seçimi yapacaklarına dair önerilerde bulunmaktadırlar. Burada Tom, oyuncular ve Gil'in söyledikleri arasında gidip gelmekte bir beyaz perdeye, bir de Gil ve Cecilia'ya bakarak konuşmaktadır.

Gerçeklik ile Hayal Arasında

Bu sahne özellikle Mulvey'in bahsettiği "röntgencilik" kavramının en iyi yansıtıldığı sahnelerden biridir. Sonuçta, seyirci sinema koltuğundayken filmi izlediğinde kendini röntgenci gibi hissetmemekte ancak karanlığa gizlenip başkalarının hayatlarını dikizlemektedir (Mulvey, 1997). Oysa bu sahnede, filmin oyuncuları Tom, Cecilia ve Gil'i izlerlerken olay tersine dönmüş ve durum gözler önüne serilmiştir. Oyuncular gerçek yaşamı röntgenlemeye başlamış ve olaya özenmişlerdir.



Şekil 4. Purple Rose of Cairo

Tom kendini dürüst, güvenilir, cesur, romantik ve harika öpüşen biri olarak doğru seçim olarak gösterirken; Gil yalnızca gerçek olduğunun altını çizerek doğru seçim olduğunu vurgulamaya çalışmaktadır. Burada Tom'un saydığı özellikler, tüm kadınların hayallerinde yaşattıkları erkeklerde olması gereken temel özelliklerdir ve Hollywood sinemasındaki başroldeki beyaz erkek karakterlerin nitelikleridir. Filmdeki oyuncularından biri "*En insancıl özellikleri seçmelisin*" der. Burada Tom'un özellikleri insancıl özellikler olarak ele alınmaktadır ancak gerçek yaşamdaki insanlarda bu "*insancıl*" özelliklerin var olmadığı da bilinen bir gerçektir.

Cecilia seçimini yapar ve Gil'i seçer. Gerçeklik, sahteliği ve hayali yenmiştir. Büyük bir düş kırıklığı ile Tom filme geri dönerken sinema salonundan çıkmakta olan Gil ve Cecilia'nın ardından birkaç kez bakar.

Cecilia heyecanla eve gider ve eşyalarını toplamaya başlar. Monk ne yaptığını sorduğunda Hollywood'a taşınmakta olduğunu söyler. Monk Cecilia'yı yalancı tatlılıklarla ve biraz da zorbalıkla ikna etmeye çalışır ancak başaramaz. Cecilia kapıdan çıkar ve Monk arkasından bağırarak "*Er ya da geç bu eve geri döneceksin. Hayat filmlere benzemez!*" der ve kapıyı kapatır.

Cecilia elinde valizi ve ukulelesi ile sinemanın önüne gelmiştir. Sinema işletmecisi panodaki afişi değiştirmektedir. Kahire'nin Mor Gülü'nün gösterimi bitmiştir. Cecilia Gil'i sorar, işletmeci Gil'in film şirketindeki diğer kişilerle birlikte Hollywood'a geri döndüğünü söyler. Cecilia şaşırır, inanamaz. Gil, yalnızca Tom'u filme geri döndürmek için Cecilia'ya aşık olmuş gibi davranmıştır. "*Hayat adil değildir*" ve milyonda bir vuran piyango Cecilia'ya vurmamıştır. İşletmeci Fred Astaire'nin filminin gösterime gireceğini, onun da çok iyi bir film olduğunu söyler.



Şekil 1. Purple Rose of Cairo

Cecilia sinemada gösterimine başlanan Fred Astaire'nin filmine girer. Elinde ukulele ve bavulu ile koltuğa oturur. Fred Astaire ve Ginger Rogers'ın dansları sırasında Astaire'nin sesi yankılanmaktadır:

*“Heaven... I'm in heaven,
(Cennet. Ben cennetteyim)
And my heart beats so that I can hardly speak.
(Ve kalbim öyle çarpıyor ki zor konuşuyorum)
And I seem to find the happiness I seek,
(Ve öyle görülüyor ki aradığım mutluluğu buldum)
When we're out together dancing cheek to cheek.
(Yanak yanağa dans etmeye çıktığımızda)”*

Hayal kırıklığı ile filme bakar, koltuğa iyice yaslanır, gözleri dolar. Hayalindeki erkeği gerçeklik uğruna reddetmiş ve sonunda kaçmaya çabaladığı yaşamına tekrar geri dönmüştür. Fred Astaire'nin bahsettiği cenneti yaşamış ama cehenneme kendi isteği ile geri dönmeyi seçmiştir. Gözyaşları, kaybedişi ve hayal kırıklığı içindir. Yaşam devam etmektedir ve gerçek hayat hiç de adil değildir.

Woody Allen'ın kurgusal masumiyet aşkı ve masum kurgu sevgisine dair tuhaf öyküsü, mutlu sonların yalnızca filmlerin kurgusal evrenlerinde meydana geldiğini göstermektedir (Moradi, 2021) Yönetmen ayrıca gerçeklik/fantezi, koca/sevgili, evlilik/aşk, yaşam/yok olma ve izleyici/izlenenin ikiye katlanması veya yan yana getirilmesi yoluyla ortamı, onun yapısını ve izleyicileriyle olan muğlak ilişkisini geliştirmektedir (Preussner, 1988).

Yönetmen Allen için mutsuz son, bu filmi çekmesinin sebeplerinden biri olmuştur. Film stüdyosu Allen'dan filmin sonunun değiştirilmesi istenmiş ancak Allen filmin finalini değiştirmeyi reddetmiştir (Woody Allen Pages, 2016). Kendisiyle röportaj yapan kişilerden biri tarafından filmin neden mutlu bir sonu olmadığı sorulduğunda ise Allen, “Mutlu son buydu” diye yanıtlamıştır (Spears, 2015).

Filmin sonunda gösterilmemiş olsa da Cecilia'nın kaba, alkolik kocasına ve eski hayatına döndüğü tahmin edilebilmektedir. Bu bağlamda filmi izleyen kadınlara verilen mesaj da gayet açıktır: “*Bir hayal uğruna boşuna kocanızı ve hayatınızı terk etmeye kalkmayın. Sonunda hayallerinizden sıyrıldığınızda en iyi yaşamın yine kendinize ait olan yaşam olduğunu göreceksiniz.*” Dolayısıyla filmdeki karakterlere tekrar baktığımızda kadınların ya Cecilia gibi uysal bir ev kadını ya da bir fahişe olduğu görülebilmektedir. Ataerkil yapıya sahip olan bu karakterler, kadını ya yaratıcı anne imgesi ya da cinsel haz objesi fahişe olarak betimlemektedir. Hristiyanlık tarihinde de İsa'nın annesi kutsal Bakire Meryem ve fahişe Magdalalı Meryem olarak göze çarpan bu ayrım Hollywood filmlerine de bakış açısı olarak yerleşmiş durumdadır. Artık tipik bir Hollywood yaklaşımı olan kadına bu bakış, gayet iç karartıcı bir durum ortaya koymaktadır. Kadın aldatılsa da dövülse de kocasına itaat edip, onun yanında kalması gereken bir nesne durumuna getirilmiştir. Korunmaya muhtaç görünümde olsa da en uysal kadın bile kocasını aldatabilmektedir. Üstelik Cecilia gibi uysal bir karakter, biri gerçek diğeri hayali olsa da film boyunca kocasını iki adamla birden aldatmıştır. Dolayısıyla koca dayağını ve cehennemi hak etmektedir.

SONUÇ

Filme adını veren “Kahire'nin Mor Gülü” ulaşılamayacak bir hayali simgelemektedir. Mor renkte doğal bir gül türü bulunmamaktadır. Asaletin ve ruhaniliğin simgesi olan bu renk, hayallerin peşinde koşmak adına filmin adı olarak seçilmiştir. Cecilia'nın hayalinde canlandırdığı erkeğin canlanması ve dünyaya gelmesiyle hayaller gerçek durumuna dönüşmektedir. Dolayısıyla var olmayan bir hayale aşık olan Cecilia, zaman ilerledikçe zaten bu hayalden sıkılacak, gerçeğe yönelecektir.

Christian Metz sinemayı “*bir ayna*” olarak tanımlamaktadır. Bir sanayiye dönüşmüş olan sinema adeta düşlerin üretildiği bir fabrika gibi işlemektedir. Sinema salonları, seyircilerin gündelik yaşamlarının acılarından, zorluklarından kaçmak için ya da soğuk havalarda ısınmak, sıcak havalarda serinlemek amacıyla gittikleri bir mekân haline gelmiştir.

Seyirciler film sırasında beyaz perdeye yansıyan karakterlerle bir şekilde özdeşleşirler ve bu özdeşleşme

ile filmin hayal dünyasında, gerçek hayatta yaşayamayacakları deneyimleri yaşarlar. Dolayısıyla film izlemek, oyuncularla özdeşleşerek hayal dünyasına dalıp gerçeklerden bir süre uzaklaşmayı vaat etmektedir.

Filmin ana karakteri Cecilia'nın tavrı da bu yöndedir. Tekdüze, zorluklar ve acılarla dolu, monoton yaşamından uzaklaşıp beyaz perdeye yansıyan, kendisine zıt karaktere özenerek, bir süreliğine hayal dünyasına kaçmaktadır. Beğendiği, hayallerindeki erkek; tüm kadınların hayalini kurduğu, romantik, cesur, zengin, iyi öpüşen erkek imgesidir ve *Kahire'nin Mor Gülü* filminde Tom Baxter olarak ortaya konulmuştur. Cecilia, hayalindeki erkeğin aksine korkak, yoksul, romantizmi ve öpüşmeyi yaşayamamış bir kişidir. Bu zıtlık Cecilia'nın Tom'u hayalindeki erkek olarak belirlemesini sağlar. Uzakdoğu felsefesinde de görülen Ying ve Yang'ın yani iyi ile kötü olarak tanımlanan, "*birbirini tamamlama*" durumu sinemada seyirci ve oyuncular arasındaki temel bağı oluşturmaktadır. Seyirci ya kendine zıt olan özellikler (olumlu özellikler; cesaret, zenginlik gibi) ya da kendine benzer özellikler (olumlu özellikler; saç rengi, hayata bakışı, tarzı gibi) üzerinden bu bağlantıyı kurmaktadır.

Burada bir de ötekileştirmeyi de içeren oryantalizm etkisi söz konusudur. Hollywood sinemasında egzotik doğu imgesini verebilmek için son derece modern, kibar ve cesur batılı imgesi ortaya çıkarılmıştır. Aslanların, kaplanların, vahşi orman hayvanlarının serbestçe gezindiği Doğu ülkelerinde ellerinde kamçı ve tabancalarıyla cesurca gezinen beyaz kahraman erkekler, kadınların gözdesi durumundadır. Barbar, ilkel Doğu yerlilerinin karşısında cesurca ve uygar şekilde dikilen bu adamların imgesi doğu ve batıyı birbirinden uzaklaştırmış ve adeta aynı düzlemde olamayacak kadar ötekileştirmiştir. Buradaki Tom Baxter karakterinin Cecilia karakterini etkilemesi bu şekilde mümkün olabilmektedir. Tom karakteri giyinişi, konuşması ve romantizmiyle tüm kadınların hatta hayat kadınlarının bile başını döndürmektedir.

Önemli ayrıntılardan biri de filmin temelini dayandırdığı, masalsi anlatıma geçişi sağlayan hayalin gerçeğe dönüşmesinin somut anlatımı yani beyaz perdeden Tom Baxter'ın çıkışıdır. Sinema sanayisinin kuruluşundan bu yana seyircilerin kendi hayatlarından kopmak adına karanlık bir salonda başka birinin yaşamına bakarak aldıkları haz, bir nevi röntgenciliktir. Dolayısıyla seyirci öznel kamera kullanımları dışında, oyuncu ile göz göze gelmemektedir. Oysa *Kahire'nin Mor Gülü*'nde Tom Baxter gözlerini çevirip, doğrudan Cecilia'ya bakarak konuşmaya başlar. Bu durum, hem seyirci ile oyuncu arasındaki "zaman" kavramını yok eder ve filmin geçirdiği süreçleri yok ederek bir tiyatro haline getirir hem de bir nevi ışıkları yakarak röntgenlemekte olan kişiyi fark ettiğini işaret eder.

Kurmaca ile gerçekliğin birbiriyle paralel ilerlediği filmde, Allen kurmaca içinde kurmaca, oyun içinde oyun yaratmıştır. Filmde kurmaca içinde yer alan karakterler özgürlüklerine kavuşmak için gerçek hayatta, gerçek hayatta yaşayan izleyiciler ise kurmaca evrende yer almak istemektedir. Gerçek insanlar hayali yaşamı, hayali olanlar ise gerçek yaşamı istemektedir; bu da bir çıkmazı işaret etmektedir (Saydam, 2013).

Gerçek ile hayalin karıştığı *Kahire'nin Mor Gülü* filminde ayrıca kurulan hayallerin boş olduğu, filmlerdeki hayal dünyasının bile "mükemmel" olmadığı, mükemmel olarak nitelendirilebilecek her şeyin ve gerçek yaşamın sadece şimdiki zamanda var olduğu gibi düşünceler alt metinlere serpiştirilmiştir. Bu sayede bilinçli hayal kurma hedeflenmekte, dolayısıyla iletişim kuramları içerisinde yer alan "*aktif seyirci*" kuramına da göndermeler yapılmaktadır. Seyirci her ne kadar gerçek hayatından uzaklaşmak için filmin hayal dünyasına dalsa da o hayal dünyasının bir yaratıcısı olduğunu ve gerçek olmadığını bilerek izlemelidir.

Filmin sonunda yer alan "*Yaşamın adil olmaması*" gerçeği ve ataerkil bakış açısıyla yaratılmış olan kadın imgelerine toplu seslenişin de çok net olması dikkat çekicidir. Bununla birlikte Woody Allen, Amerikan rüyası ütopyasıyla da özdeşleştirebileceğimiz Hollywood sinemasının hayatın gerçeklerine ve problemlerine karşı çözüm sunan bir mecra olmaktan çıkarıp; yaşama dair problemlerin yaşamın kendi içinde, bizatihi problemi yaşayan kişiler tarafından çözülmesi gerektiğine işaret etmektedir.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. W. (2009). *Kültür Endüstrisi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Allen, W. (Yöneten). (1985). *The Purple Rose of Cairo* [Sinema Filmi].
- Demiray, B. (2015). Fantasy Asks: Where the Reality Ends? *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi* (22), s. 141-150.
- Dunne, M. (1987). Stardust Memories, The Purple Rose of Cairo. *Film Criticism, Vol:12, No:1*, s. 19-27.
- Erken, H. (2009). *Hollywood Sineması 'nda Oryantalizm*. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.
- Gabbard, G., & Gabbard, K. (2001). *Psikiyatri ve Sinema*. İstanbul: Okuyan Us Yayın.
- Güçhan, G. (1999). *Türk Sineması Görüntü ve İdeoloji*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Gülsoy, M. (2010). <https://muratgulsoy.wordpress.com/2010/01/08/doga-boslugu-sevmez-kahire%E2%80%99nin-mor-gulu-uzerine/>.
- İlal, E. (1997). *İletişim, Yıgınsal İletim Araçları ve Toplum*. İstanbul: Der Yayınları.
- IMDB. (n.d.). <https://www.imdb.com/title/tt0089853>. adresinden alındı
- Jain, A. (2021). *The Purple Rose of Cairo: The Duplicity of Hope And Illusion*. Film Companion: <https://www.filmcompanion.in/readers-articles/the-purple-rose-of-cairo-review-woody-allen-the-duplicity-of-hope-and-illusion-mia-farrow> adresinden alındı
- Kuyucak Esen, Ş. (2019). *80'ler Türkiye'si 'nde Sinema*. İstanbul: Su Yayınları.
- Moradi, M. (2021, June). The Desire for Fiction in Woody Allen's The Purple Rose . *Academia Letters, Article 1263*, s. 1-3.
- Mulvey, L. (1997, Ekim-Aralık). Görsel Haz ve Anlatı Sineması. *25. Kare, Sayı: 21*, s. 38-46.
- Öztürk, S. (2013). Filmlerle Görünürlüğün Dönüşümü: Panoptikon, Süperpanoptikon, Sinoptikon. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* (36), s. 132-151.
- Preussner, A. W. (1988). Woody Allen's the Purple Rose of Cairo and the Genres of Comedy. *Literature Film Quarterly* 16, No:1, s. 39-43.
- Saydam, B. (2013). Woody Woody'yi Anlatıyor. *Hayal Perdesi* (33), s. 84-87.
- Spears, S. (2015, Mart 9). *30 Years Later, The Purple Rose of Cairo Still Has Debatable 'Happy' Ending*. TampaBay Times: <https://www.tampabay.com/30-years-later-the-purple-rose-of-cairo-still-has-debatable-happy-ending/2220604/> adresinden alındı
- Temizer, M. (2019). *Kültür Endüstrisi ve Tür Sineması*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Tınaz, P. (2023). Yabancılaştırma Efektlerinin Sinemasal Dile Etkileri: Woody Allen ve “Annie Hall” Üzerine Bir İnceleme. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (36), s. 842-860.
- University of Michigan (t.y.) https://quod.lib.umich.edu/f/fc/images/FG_The%20Purple%20Rose%20of%20Cairo.pdf adresinden alındı
- Vardar, B. (1998). *Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: ABC Kitabevi.
- Woody Allen Pages (2016). <https://www.woodyallenspages.com/films/the-purple-rose-of-cairo/> adresinden alındı
- Yönetmen: "Woody Allen", Film: "The Purple Rose of Cairo"*. (2012, Mart 2). Kusurlu Kelimeler, Kusursuz Analizler: <https://kusurluanalizler.blogspot.com/2012/03/yonetmenwoody-allen-filmthe-purple-rose.html> adresinden alındı



INVESTIGATION OF THE USABILITY AND USER EXPERIENCE OF MOBILE LANGUAGE LEARNING APPLICATIONS: BUSUU, DUOLINGO, AND MEMRISE

MOBİL DİL ÖĞRENME UYGULAMALARINDA KULLANILABİLİRLİK VE KULLANICI DENEYİMİNİN İNCELENMESİ: BUSUU, DUOLINGO, MEMRISE

Ozan SOYUPAK¹
Haluk İPEK²



ORCID: O.S.0000-0003-4316-1712
H.İ.0009-0005-1020-7990

Corresponding author/Sorumlu yazar:
¹ Ozan Soyupak
Marmara University, Türkiye
E-mail/E-posta: ozansoyupak@gmail.com

² Haluk İpek
Marmara University, Türkiye
E-mail/E-posta: halukipek16@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 03.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi:
11.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:
13.09.2024

Accepted/Kabul tarihi: 20.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
Marmara University / 2023-13/01 / 05.06.2023

Citation/Atf: Soyupak, O. & İpek, H. (2024).
Investigation Of The Usability And User
Experience Of Mobile Language Learning
Applications: Busuu, Duolingo, And Memrise. The
Turkish Online Journal of Design Art and
Communication, 14 (4), 840-855.
<https://doi.org/10.7456/tojdac.1510008>

Abstract

This study explores the effects of usability and user experience of mobile language learning applications on the learning process by evaluating three popular applications Busuu, Duolingo, and Memrise. The data were collected by user interviews and the diary method. With the help of the think-aloud method, user interviews were actualized, and in addition to that the researcher kept a diary by trying all three applications for 10 days. Nielsen's Heuristics and an adapted version of these heuristics were used within the framework of this study. The researcher's diaries were coded with the help of heuristics. Findings emphasize the strong connection between the user experience and mobile language learning applications' efficiency. Results indicate that even the adapted version of heuristics has shortages, and it is needed to be developed for future researches. As a result, investigation of user experience is recommended to be evaluated separately for the different phases of application usage in further studies.

Keywords: Mobile Learning, User experience, Usability, MALL, Heuristics

Öz

Bu çalışma, mobil dil öğrenme uygulamalarının kullanılabilirlik ve kullanıcı deneyiminin öğrenme süreci üzerindeki etkilerini üç popüler uygulama olan Busuu, Duolingo ve Memrise'i değerlendirerek araştırmaktadır. Veriler kullanıcı görüşmeleri ve günlük yöntemi ile toplanmıştır. Sesli düşünme yöntemi yardımıyla kullanıcı görüşmeleri gerçekleştirilmiş ve buna ek olarak araştırmacı her üç uygulamayı da 10 gün boyunca deneyerek günlük tutmuştur. Bu çalışma çerçevesinde Nielsen'in Sezgisel Yöntemleri ve bu sezgisel yöntemlerin uyarlanmış bir versiyonu kullanılmıştır. Araştırmacının günlükleri sezgisel yöntemlerin yardımıyla kodlanmıştır. Bulgular, kullanıcı deneyimi ile mobil dil öğrenme uygulamalarının verimliliği arasındaki güçlü bağlantıyı vurgulamaktadır. Sonuçlar, sezgisel yöntemlerin uyarlanmış versiyonunun bile eksiklikleri olduğunu ve gelecekteki araştırmalar için geliştirilmesi gerektiğini göstermektedir. Sonuç olarak, ileriki çalışmalarda kullanıcı deneyiminin farklı uygulama kullanım aşamaları için ayrı ayrı değerlendirilmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mobil Öğrenme, Kullanıcı Deneyimi, Kullanılabilirlik, MALL, Sezgiseller.



INTRODUCTION

Digitalization and developing technology have affected language learning processes as well as every field. First, computers began to take part in the language learning process, and the concept of Computer Assisted Language Learning (CALL) emerged. It dates back to the 1960s. With the developments in online connections and web technologies, the concept of Online Language Learning (OLL) emerged. The evolution continued and the concept of Mobile Assisted Language Learning (MALL) emerged, with mobile devices becoming more involved in daily life. With these developments, the language education and learning process has started to turn into a more complex structure that can be affected by different stakeholders. We can easily say that concepts such as usability, user experience, and user interface have become components of this complex structure and play an important role in its success. The main priority for the success of online learning is the usability of Systems For Electronic learning (SEL) for users and satisfaction degree with the interface (Vlasenko et. al., 2022). The usability of applications created for mobile devices or other platforms, and the holistic experience of the user in this process are among the issues waiting to be designed and researched. As design researchers and designers, we found it valuable to investigate this change and development process of language learning practices.

Traditional to Digital

In general, digitalization and the inclusion of technology in processes are perceived as positive. It may not be right to see digitalization and the integration of technology into the education process as the definitive solution to all problems. There will certainly be some topics that it will help and facilitate, but on the other hand, it should also be appropriate to the nature of education. Díaz Arévalo (2022) stated that although technological developments and language learning applications have become widespread, teacher-student interaction is essential in the learning process, and applications have functions to introduce words and content. The level of technology and complexity should not intimidate any stakeholder who will use this tool. According to Carraher Wolverton & Guidry Hollier's (2019) survey of university lecturers, less technology should be used to simplify learning, and online courses should be simpler. Teachers as well as students are important stakeholders in these systems and their views should be considered. In addition, these stakeholders may not have a homogeneous distribution and the same opinion, there may be sub-user groups with different views. In Ironsi's (2022) study with language instructors and pre-service teachers on the use of Google Meet as a simultaneous language learning tool, pre-service teachers stated that they did not find it efficient and effective, while language instructors stated the opposite.

After digital tools are included in the language learning processes, comparing the old method with the new one, transferring the old to the new, or transforming it are among the perspectives encountered. In this context, studies comparing the effectiveness of digital language learning tools with the traditional language learning process are carried out. One of the most used language learning mobile applications is Duolingo. Rachels & Rockinson-Szapkiw (2018) compared students learning Spanish through face-to-face instruction and Duolingo in their study, and found no significant difference in grammar and vocabulary of the two groups, recommending Duolingo as a cost-effective option. In some studies, the existing methods in the traditional language learning process have been digitized with the help of applications. Mirzaei et al. (2018) focused on the new vocabulary learning process, digitized and tested the keyword method, which is a vocabulary learning strategy, as a tablet-based application. These comparisons and transfers will help us make sense of mobile-centered education and learning technologies.

MALL and GALL

Mobile devices, which are at the center of technology use in daily life, and language learning applications that are developed especially for these devices are the focus of this research. Mobile Assisted Language Learning (MALL), a subcategory of mobile learning, focuses on the language learning process with the help of mobile devices, regardless of the user's location (Shortt et al., 2021). Burston (2014), in his study examining the development process of MALL, stated that although MALL made significant progress, it lagged behind the developments in learning theory and teaching methodologies and that behaviorist and teacher-centered approaches were dominant in MALL practices.



In addition to this backwardness, the new experience of the MALL has also confronted users with many different challenges.

A clear description of what to do and how to do it in these mobile learning applications, and navigation within the application are among the most common problems encountered. Ishaq et al. (2020) investigated the usability and user experience of a mobile language learning app that was specifically designed for the educational context by Pakistani government and they also underlined the interaction and navigational issues for the younger age group and its loose link with the official educational content. Al-Sabbagh et al. (2019) evaluated the usability of three mobile language learning apps with a sample of Arabic-speaking immigrants who had recently arrived in Sweden and found unclear prescription and navigation problems to be among the most common challenges. Another navigation-related issue was that users restarted the application when they did not understand how to navigate. One of the innovative features provided by these applications is enhancing the users' interaction level, allowing users to interact with each other. However, in Falk et al. (2016) study on Duolingo's interaction feature with 212 participants, although automatic feedback and interaction with the application were found positive and beneficial, just very few users used the interaction with other users feature. As in this case, every new and different feature may not be adopted by the user, so offering experience and comprehending the user's needs are important. In addition to these studies, in their systematic literature study, Ahmad Faudzi et al. (2023) define visual representation, user control, navigation, and signaling as four critical features that in the case of misuse may cause cognitive load to the user.

There may be instances where the user's needs differ even in terms of language learning. To continue their lives, people may have to learn a language even when they have limited sources. Within this context, a number of applications targeting immigrants in Germany have been developed, with minimum technical requirements and compatibility with old phones, German language education, and tips on living in Germany are among the main features of these applications (Godwin-Jones, 2017). In addition to burdening these applications with vital responsibilities such as maintaining life in another culture and country, users should enjoy using these applications and have the desire to use them again. One of the ways to achieve this is gamification. According to Kapp (2012), gamification uses game-based mechanics, aesthetics, and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems. The inclusion of the concept of gamification in language learning applications has also produced positive results. Gamification Assisted Language Learning (GALL) emerged with CALL's collaboration with the concept of gamification, and Udjaja (2018) revealed in his study that GALL contributed between 20% and 100% to the Japanese learning process. Loewen et al. (2019), in their study in which they examined the Turkish learning process of nine participants during a semester with the Duolingo application, found that there was a positive relationship between the time spent in Duolingo and learning outcomes, and features such as flexibility and gamification were seen as positive. On the other hand, the fact that the developed learning applications do not contain sufficient gamification may cause the users not to complete the learning process (Tundjungsari, 2020).

Usability and User Experience

In this section, first, the concepts of usability and user experience will be shared. With the help of these concepts, previous studies on the design of mobile and learning environments will be revealed. The most common definition of usability is; the effectiveness, efficiency, and satisfaction with which specified users achieve specified goals in particular environments (International Organization for Standardization, 2018). In usability tests, where real users are asked to perform a genuine task, the efficiency of the interaction and user satisfaction are interpreted (Hamel, 2012). For these evaluations and tests, Heuristics developed by Nielsen have a pioneering feature.

Nielsen's 10 Heuristics is a systematic review of a user interface design for usability, aiming to find usability problems in a user interface design so that they can be addressed as part of an iterative design process (Nielsen, 1994). Heuristic evaluation is an informal method of usability analysis in which a set of evaluators is presented with an interface design and asked to comment on it, and datasets from several evaluators can yield quite good results (Nielsen & Molich, 1990). Rao Naidu et al. (2020) evaluated four



tools designed for the language learning process, namely FluentU, Duolingo, Livemocha, and Hello English, using Nielsen's 10 Heuristics. They evaluated each tool as one of the “*met*” “*partially met*” and “*not met*” items according to each heuristic item. However, the data obtained as a result of this evaluation is limited and may not result in a richness that will feed the design process because it is over-categorized and simplified. Ishaq et al. (2021) made a low-fidelity prototype of the game-based language learning application they developed and evaluated it using heuristic and think-aloud methods. Four teachers and one game designer participated in this evaluation process. The questionnaire used in the assessment consists of 47 elements and there are 'Yes', 'No', or 'Not sure' options for each element. Although the think-aloud method is one of the methods they use, the evaluators' expertise level in design and user experience, low fidelity prototype usage, and limited answer options in the questionnaire makes it hard to reach the data richness.

Usability evaluations are often confused with user experience, which also encompasses user thoughts, feelings, and preferences (Weichbroth, 2020). User experience, a kind of experience, is the sum of the effects that the user feels before, during, and after interacting with a product or system (Hartson & Pyla, 2018). Hartson & Pyla (2018) have expressed the basic features of the user experience in items as follows.

- (1) It is a result of direct and indirect Interaction.
- (2) It is related to the totality of effects.
- (3) It is felt internally by the user.
- (4) It comprises usage context and ecology

Usability aims for effectiveness and efficiency, focused on user behavior and interaction; user experience, on the other hand, aims to meet psychological needs and focuses on experience (Hassenzahl et al., 2021). Hermawati and Lawson (2016) reviewed 70 studies on the customization of Design Heuristics for specific areas and stated that although general Heuristics are suitable for most interfaces and situations, some areas require implementation. They said the lack of validation effort and validation method for this domain-specific Heuristics as an urgent problem.

Apart from the studies that directly use Nielsen's Heuristics, within the perspective of this study, the studies carried out by adapting the heuristics on similar subjects to this study have been examined. Zaharias and Poylymenakou (2009) have developed a questionnaire-based usability evaluation method for e-learning applications, which focuses not only on cognitive but also on affective considerations. The framework developed by Kumar et al. (2020) for the heuristic evaluation of mobile learning applications consists of three stages: planning, conducting, and reporting. In the planning phase; the content of the examination is defined, participants are chosen, hardware and software are chosen, and documents and materials are prepared. In the conducting phase heuristic evaluation is directed, and in the reporting phase the results are put in and possible solutions are identified. Jamaldeen et al. (2018) summarized the current design principles in the mobile learning content, which aimed to create a design guideline specific to mobile language learning applications for blended learning environments, as follows: Design the interface to compensate for the small screen, Navigational strategies, Consider a variety of elements, Spontaneous access of materials, Support multiple device types, Keep the information organized, Multiple pedagogy/activities, Design for personalized learning, Incorporate collaborative activities. While applying good design guidelines alone is a good start, it is not a substitute for system usability evaluation, usability depends on the context and is shaped by the interaction between users, tasks, and system intent (Granić and Čukušić, 2011).

Kumar and Goundar (2019) reconsidered and developed Nielsen's 10 heuristics with a mobile learning application perspective, and also proposed 3 new heuristics: Selection driven commands, content organization, and visual representation. In this study, which used heuristics as one of the evaluation tools, it was tried to find answers to the following questions.

- (1) What kind of user experience do the most used mobile language learning apps offer? What are the



problematic aspects? What are the successfully resolved features?

(2) What are the components of the framework that will be used to design a mobile application that will facilitate the language learning process?

In this framework, this study approaches the language learning process holistically and focuses on the user experiences of groups of young adults at different proficiency levels.

METHOD

Design research projects can be generalized into two phases as generative research and evaluative research. Instead of this two-phase model, the first phase of which is defined as formative, discovery, exploratory, or generative, and the second phase consists of iterative testing, or evaluation research, Hanington (2007) proposed a three-phase model. These three phases are explore, generate and evaluate, which overlap each other. Exploratory research is carried out in the early stages of the design process, especially for designers to gain knowledge in an area they are unfamiliar with (Martin and Hanington, 2012). It includes ethnographic methods and other design methods such as diary studies, observation, and surveys.

In this study, which can be called exploratory research; it was tried to find answers to the research questions by examining three mobile language learning applications. These apps are Duolingo, Memrise, and Busuu. The reason for choosing these three applications is that they are the 3 applications most commonly used in the potential sample in the unstructured pre-interviews. Different applications may be preferred more in different samples and in different geographies. In these cases, the price of the application, the use and advice of the close environment may be among the reasons for the preference. Data were collected with two different tools, user interviews, and researcher diaries. The participants of the study consisted of 3 female, 7 male, aged between 20-24 years with language proficiency levels ranging from pre-intermediate to upper intermediate (Table 1).

Table 1. Participants' Data.

	Age	Gender	Proficiency Level
U1	22	Female	Pre-intermediate
U2	21	Male	Intermediate
U3	23	Male	Upper Intermediate
U4	20	Male	Pre-intermediate
U5	21	Male	Pre-intermediate
U6	24	Male	Intermediate
U7	20	Female	Intermediate
U8	22	Male	Upper Intermediate
U9	20	Female	Pre-intermediate
U10	21	Male	Pre-intermediate

User Interviews

In this data collection process, semi-structured interviews were conducted with 10 participants who were priorly informed about the research and gave their consent to use the relevant data. In the first stage of the interviews, the participants' backgrounds, approaches to language learning and level of familiarity with technology were collected. Each user was interviewed individually. "Think-aloud" method was used after the semi-structured interviews. "Think-aloud" is a detailed observation method used to



examine mental processes in which participants are asked to make verbal comments while working on a task (Lewis, 1982). “Think-aloud” is a method used when users test an application or design proposal. Cotton and Gresty (2006), in their study evaluating the use of the think-aloud method in the field of e-learning, stated that although the analysis process might be difficult and time-consuming, the data they obtained with this method were information that researchers could overlook with other methods, and they emphasized that this method yielded extremely rich and explanatory data. There is no need to have a finished product to test with and learn from the user, existing products, early designs, general interaction concepts, detailed interactions, and versions of your products can also be tested at any stage of the process (Perea and Giner, 2017). Since this study is mainly exploratory research and does not include a design proposal yet, “the think aloud” method was used when using the three applications mentioned above. The snowball sampling method was used, and interviews were conducted with people who actively use at least one of these three applications. In the think aloud phase, each user was asked to use the application and while the users were experiencing the application, the researcher took audio recordings of the users' experiences, took notes on the users' expressions, positive and negative features, and recorded relevant screenshots.

Diaries and Logs

Rose (2019) defines the differences between “diaries”, “logs” and “journals” from a language learning research perspective. According to Rose (2019) diaries have an open-ended, unstructured, and reflective nature while logs are concentrated on collecting the more specific information needed and are therefore more structured and constrained.

The biggest advantage of the diary method is that it obtains longitudinal information in the natural context of the interaction (Lallemand, 2012).

A pro account was created for all 3 applications by the first researcher and used for a week to become familiar with the applications. Afterward, the first researcher took notes by using all three applications for at least half an hour every day for 10 days. He took these notes in two different ways and within the perspective of two different identities.

On odd days, when he saw a problem on the screens, interface, or interaction, he immediately took a screenshot. He has noted problems alongside and above these screenshots. Expert reviews are the evaluation of interfaces conducted by experts in the field or user interface design, using reference points such as design heuristics (Shneiderman et al., 2018). He existed in these odd days, with the identities of expert and evaluator.

On even days, the researcher used each application for half an hour. While using it, he took small notes if he needed it. At the end of the half-hour session in which he used the application, he took note of his experience and reflections. He expressed his own learning experience explicitly. Here, we can say that the researcher exists mostly with a user identity.

Notes taken by the researcher on odd days can be expressed as logs because they are more structured and simultaneous. The more unstructured notes he took after the experience on even days can be expressed as diaries (Table 2).

Table 2. 10 Days Long Diary Process of the Researcher.

	Role	Duration	Actions	Qualification
Odd Days	Expert	+90 minutes	Expert examination and screenshot taking when there is a problem with interface or interaction	Log input
(Day 1, 3, 5, 7, 9)	Evaluator	(at least 30 minutes for each app)		



Even Days (Day 2, 4, 6, 8, 10)	User	+90 minutes (at least 30 minutes for each app)	Taking reflective notes about user experience	Diary input
---	------	---	---	-------------

FINDINGS

User Interviews

A total of 10 people were interviewed, including 4 Busuu users, 3 Memrise users, and 3 Duolingo users. The interviews were evaluated on an application-specific basis. First of all, audio recordings of all interviews were translated into text. In the analysis process, MAXQDA, a qualitative data analysis program, was used. On MAXQDA, the interview records were coded with an open coding method. Open coding is accomplished by dividing the data into meaningful expressions and defining them. The goal is to develop rich codes to describe data (Vollstedt and Rezat, 2019). The themes that stand out in the data collected from the users and important quotations were transferred to Miro. Miro is a kind of online whiteboard application. Axial coding is a qualitative research method that involves associating data and establishing connections between data (Simmons, 2018). While we were trying to create the relationship between these data, we noticed that there was also a time-wise relationship between them. We noticed that the data is distributed over three main time sets: application usage time, before and after. Application usage time, on the other hand, was divided into components as study time, before and after. We performed time-wise axial coding of us with the help of these.

Visual summaries of the analysis process are given in the figures below. We noted the positive feedback of the users about the application on the green post-its, the negative feedback on the red post-its, the direct quotations on the blue post-its, and the wishes/requests shared by the users on the yellow posts.

Figure 1 contains a visual summary of the outputs of Busuu's analysis studies. If we start from the registration process, the questions asked at this stage, the time, and language options provide a special initial configuration for the user. In addition, the placement test performed at this stage and starting the lesson directly after it allows the user to enter the application in a smooth, target-oriented manner.

The difference between the visual identities of the screens onboarding and immediately after was expressed by a user as follows.

There is something about this screen, I felt like I switched to another application because the design of this page is very different from the pages I encountered at the beginning.

Users gave negative feedback about the paid membership promotions they encountered as soon as they started using the application. The absence of the dark theme option was also noted by many users as an important shortcoming.

In the lecture phase, the categorization of the content as words and grammar was seen positively by the users. In addition, sharing additional information about the culture of the society is stated as a feature that differentiates Busuu. Supporting the content with visuals and texts, different question types, multi-faceted feedback, and the progress bar that gives feedback on the stage of the process are other positive features emphasized about the lecture phase.

Other characteristic features are the ability to socialize, study with friends, and help others. Helping others, in particular, is an innovative feature not included in other apps, where users correct other users' exercises that are in their native language or languages they know very well. The possibility of being exposed to frequent notifications when the application is not used was emphasized as a negative situation by the users.



You can find the visual summary of the outputs of Memrise's analysis below (Figure 2). Similar to Busuu, the problem of promoting paid memberships too often, in the beginning, was encountered here as well. A user stated that after achieving certain successes in the application and after using sessions of the application, a paid membership promotion would be more successful.

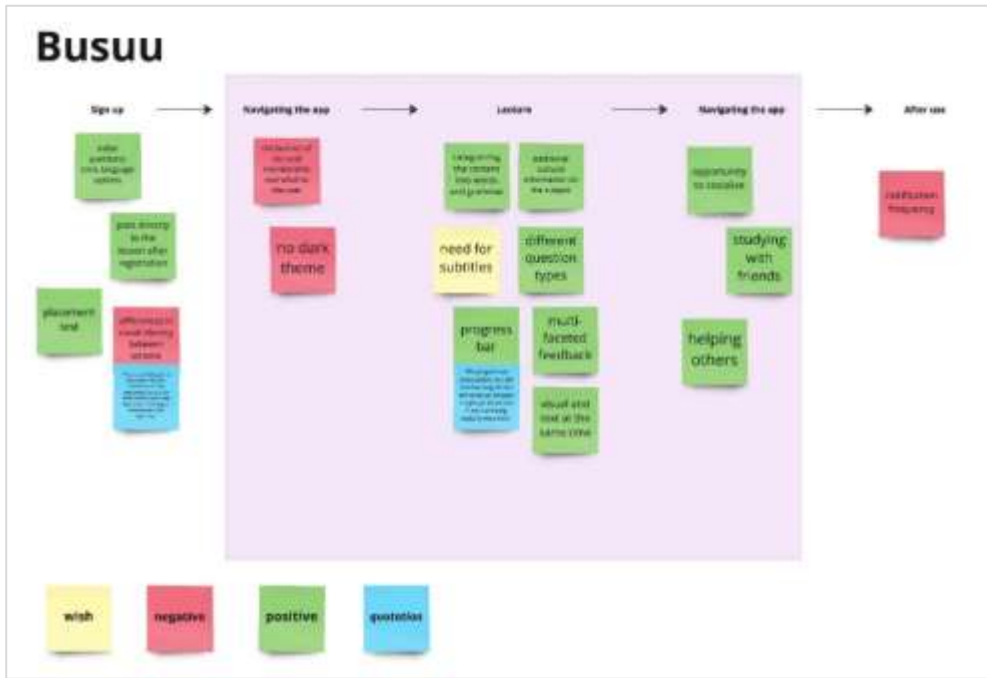


Figure 1. Busuu analysis process outputs visual summary.

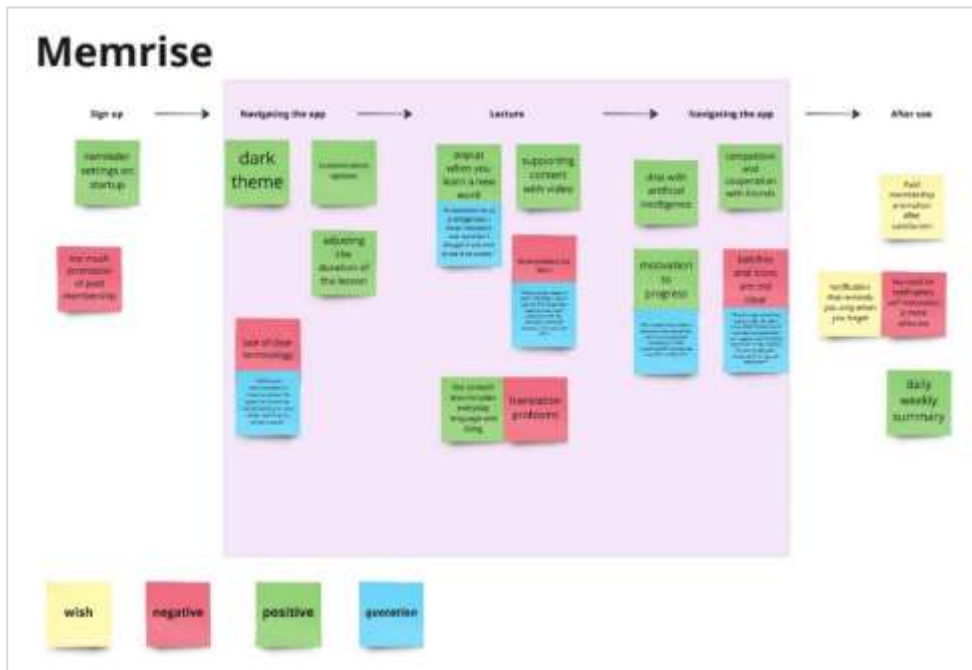


Figure 2. Memrise analysis process outputs visual summary.

Some expressions and design elements are not fully understood. A user expressed the lack of clarity in terminology as follows.

“I didn't quite understand what it meant to master the word. So, how do we classify mastery or what do we need to do to master a word?”

Similarly, there are points in batches and icons that users cannot understand.

“There is a sign on the first lesson, it says 14. I don't know what it is, but it could have been expressed more meaningfully when I finished the first lesson. For example, the color of that green button could change. Still looks green.”

Another item that other users had difficulty in making sense of was the points they earned during the lesson.

“Points, exactly. I wouldn't have noticed if you hadn't told me. They could have made the score more understandable, for example, in terms of estimation. I've never seen him.”

All these unclear, incomprehensible, and hard-to-understand points cause interruptions in the user experience. The options provided by adjusting the duration of the lesson and many other features allow the user to customize the experience according to themselves are considered successful by users. Supporting the content with videos and including everyday language and slang are other features of

Memrise course content emphasized by users. On the other hand, some translation problems in the course content were reported as incompleteness by the users. Outside the classroom, chatting with AI, competition, and cooperation with friends, daily weekly summaries are among the memrise features that users are happy with.

Below is a visual summary of Duolingo's analysis study (Figure 3). Similar to other applications, the promotion of the paid membership and the discomfort of the users were encountered here as well. In fact, a user defined the constant discount of a paid membership on the main screen as a pressure to buy.

While users found the home screen and learning process to be defined as a path useful for following their processes, they stated their discomfort about the locked content and lessons on the path. One user stated that there are too many game items.

The fact that the learning process includes so many game elements were not considered appropriate by the user. Similarly, other users have stated that they are uncomfortable with the excess of elements such as badges and strikes. The excess of these elements also causes complexity and reduces comprehensibility.

Different users have stated that the tabs at the bottom of the page that provide navigation with other pages are excessive and not understandable as follows.

“Even without 6 tabs, these could have been done by minimizing. All social things could be together. These "Daily Quests" could be clicked to go to the "Feed" section or from the profile, such as notifications, for example, this part. It's getting very crowded. And because they're all colorful...”

“There is a birdhouse, it takes you to the home page, there is no problem with that. Broken heart picture It tells about the mistakes I made, but I couldn't detect them without clicking it. The shield shows my ranking. One female picture shows my own profile. I don't think any of this is understandable.”

We encountered that the progress bar, in other words, knowing the time it takes to complete the exercise motivates users to complete it. In addition, users stated that they care about numerical data which is shared after the exercise such as how many words were learned and how long they spent in the exercise.

Interaction with friends, emphasizing that the activities carried out with friends are more fun,



congratulating success, and motivation to beat someone or to compete with each other are among the data we have reached about the social dimension of the application.

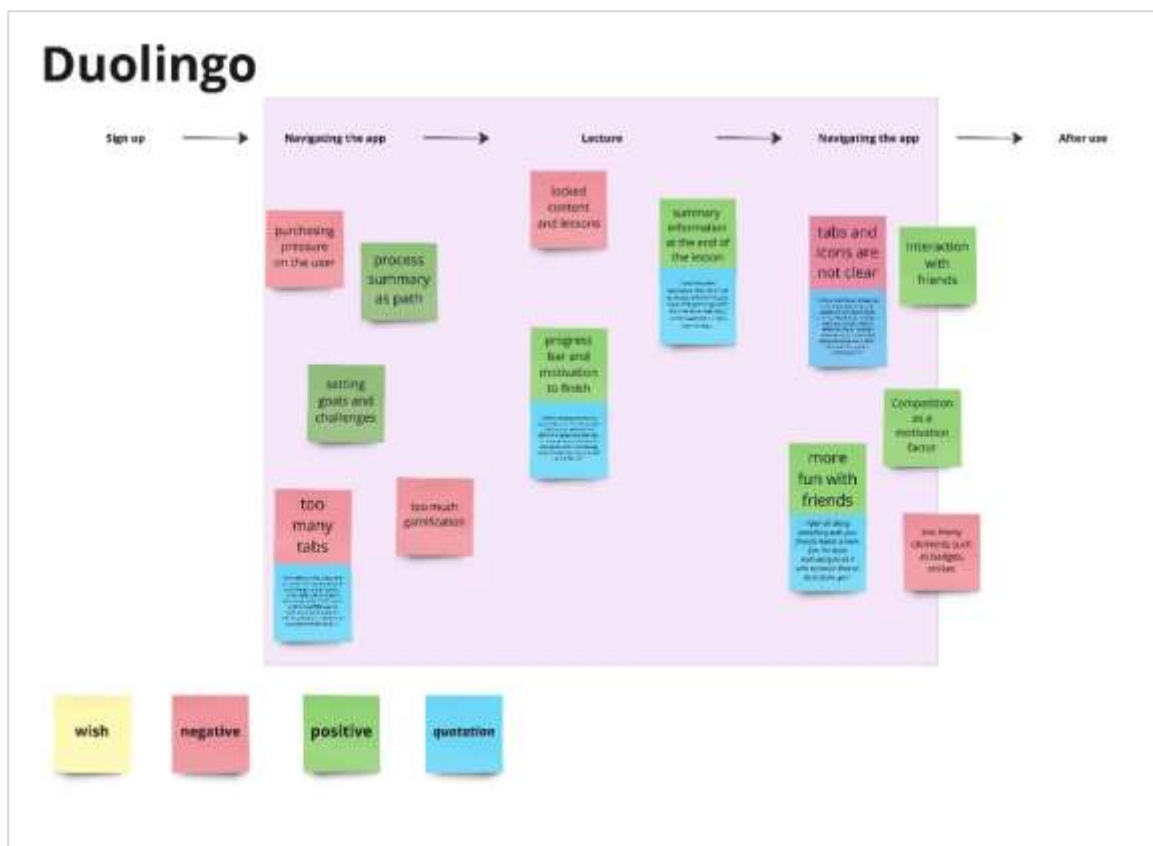


Figure 3. Duolingo analysis process outputs visual summary.

The weaknesses and strengths of the three applications imply the positive and negative attributes of language learning apps in terms of user experience. Unclear badges and icons’ usage, frequent notifications, paid membership promotions were evaluated negatively by the users. On the other hand, being able to follow personal progress, socialization and collective learning with friends, customization for learning content, dark themed screens were appreciated by the users.

Table 3. Detailed User Experience Comparison of Busuu, Memrise and Duolingo

	Weaknesses	Strengths
Busuu	<ul style="list-style-type: none"> Paid membership promotions Absence of dark theme option Visual identity differences in between screens Frequent notifications Lack of subtitles 	<ul style="list-style-type: none"> Initial questions for customization Initial placement test Direct pass to lessons after registration Grammar and word content categorization option Progress bar Different question types Multi-faceted feedback Visual and text combination

		Socialization opportunity
		Collective learning with friends
Memrise	Paid membership promotions	Dark theme option
	Unclear terminology usage	Initial reminder settings
	Translation problems	Customization option
	Incomprehensive items	Being able to adjust course duration (self-phased)
	Unclear badges and icons	Word pop-up
	Notifications	Everyday language content
		Video support
		AI chat opportunity
		Collective learning with friends
		Daily weekly summary
Duolingo	Purchasing pressure	Process summary
	Over gamification	Progress bar
	Too many tabs	Customizable goals
	Locked content	After-course summary
	Unclear tabs and icons	Collective learning with friends (competitions, interactions, challenges)
	Too many visual elements	

Diaries and Logs

All three applications were used by the first researcher each day for a total of 10 days. Each session lasted around thirty minutes. The data analyzed in this section consists of notes taken after 30 sessions and 15 hours of use in total. The researcher created the dataset by taking notes as an expert identity (analyze) on odd days and as a user identity (reflection) on even days. We used the evaluation tool obtained by Kumar and Goundar (2019) by revising Nielsen's heuristics. All the notes were transferred to the MAXQDA program, a total of 30 documents. Positive and negative subcodes were also created for each item in the 13-item Koumar and Goundar's evaluation tool. If a successful situation or application related to the relevant evaluation item was noted, it was coded with positive; and if a problem was noted, it was coded with negative.

For all three applications, the notes taken with the expert ID and the number of codes for these notes are more than those taken with the user ID. Out of a total of 153 codings, 98 are in the analysis notes and 55 are in the reflection notes. The ratio is close to 1 to 2. The reason for this may be that one by one and more detailed problem-specific notes are taken at the time of use in the analysis notes, and more general notes are taken in the reflection notes after the application use. 114 of the codes are negative and 39 are positive. We can say that a significant part of the notes taken during the research consists of problem areas. Among the three applications, Memrise (60) was the most coded and Duolingo (41) was the least coded. There is approximately a 1/3 relationship between positive and negative codes for Duolingo and Memrise. In Busuu, the rate of positive codes is more than 1/3.

In the table below, there is a detailed report based on each evaluation item (Table 3). There are striking



differences between the coding numbers of 13 items. “Match between the system and real world”, “Recognition rather than recall” and “Selection driven commands” are coded only a few times. “Visibility of the system status”, “Visual representation” and “Content organization” were the most coded items. Most of the coding for "Visual representation" is in the analysis notes. "Visibility of the system status" codes are more evenly distributed between analysis and reflection. It is normal for the codes related to visual elements to be mostly among the notes taken with the help of screenshots instantly.

Table 4. Detailed Numerical summary of Diary's work

	Analyse						Reflection						SUM
	Busuu		Duolingo		Memrise		Busuu		Duolingo		Memrise		
	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	
Aesthetic and minimalist design	0	1	1	0	3	1	0	1	0	1	1	0	9
Consistency and standards	0	3	0	1	0	2	0	0	0	1	0	0	7
Content organization	2	4	0	3	1	5	1	1	1	0	0	6	24
Error prevention	1	2	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	8
Flexibility and efficiency of use	1	2	1	1	0	2	0	1	1	2	0	2	13
Help and documentation	0	0	0	2	1	2	0	0	0	1	0	1	7
Help users recognize diagnose and recover from errors	1	0	2	0	0	2	0	1	0	1	1	2	10
Match between the system and the real world	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Recognition rather than recall	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	4
Selection driven commands	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3
User control and freedom	1	2	0	1	0	2	0	1	0	2	0	2	11
Visibility of the system status	4	2	3	2	1	1	1	3	1	1	4	1	24
Visual representation	3	5	0	7	0	8	0	3	0	2	0	3	31
SUM	13	24	7	20	7	27	2	13	3	11	7	19	153
	37		27		34		15		14		26		



We think that it is not a problem if an element in the table is coded as few or not at all. For example, for Busuu, there is no coding in the “*help and documentation*” item. Since there was no problem with this during use, any note was not coded as negative. On the other hand, the absence of positive coding does not mean that there is no positive experience. On the contrary, the experience may be fluent without the need for help. Another point that draws our attention is that it is too generalizing to evaluate an application with a single positive or negative statement specific to an evaluation item.

As seen in the table above, an application has both positive and negative codes specific to an evaluation item. While there are problems in “*help and documentation*”, for example, in the stages of creating a new user and starting to use the application, it may have good documentation for the course content and exercises. Or multiple negative codes belonging to the same evaluation item of the same application may belong to different screens and different stages of the usage process.

In addition, we thought that some items were worth coding, but none of the 13 items and their explanations were fully met. For example, “*content organization*” is included in the evaluation tool as an item. The quality of the content, which senses the content appeals to, and what elements it consists of remain outside the definition in the evaluation tool. We think that all these criteria should be included in the evaluation process for every application, especially in a learning and language learning application.

CONCLUSION

In this study, we evaluated the user experience of the most popular mobile language learning apps by focusing on their positive and negative features, and tried to outline specific user experience components for language learning.

Within this scope, we have already shared the definitions and perspectives of usability and user experience. In this study, we adopted more open-ended methods in the evaluation of the interviews, while we adhered to a 13-item heuristic evaluation tool in the diary evaluations. We think it would be beneficial to use more expanded tools that include the richness of both perspectives and to include beyond efficacy and effectiveness in the evaluations.

Mobile devices and mobile technologies have some features and constraints by their nature, and we need to include them in evaluation processes and tools. The design constraints of mobile technology can be specified as limited screen space, battery life, storage, memory and communication capabilities, usage in different physical and social contexts, and hosting different screen technologies and sizes (Benyon, 2019). These properties can change very radically depending on the context, since they are technical values, numerical methods can also be developed to measure and compare them. Despite all these limitations, the user's expectation is not modest. It is expected of the product owners to develop the best suitable solution. This study shows us for language learning apps, it's important to form a consistent visual language in user interface, to provide customization both in user interface and learning content, to present personal progress of the user, to include multi-faceted information transmission, to have a dark mode, to provide a space for learning with friends and to use clear icons. Over-gamification, frequent notifications, inadequate subtitling, complex terminology, unclear visuals and aggressive paid-membership policy negatively affect the user experience.

Even if we use an expanded version of Nielsen's heuristics specific to mobile learning, we think that some titles and important items are still out of scope. We have shared examples of these above. Interaction and quality of interaction, privacy, and similar items can also be added.

The experience consists of different stages, and not every element may be fully covered at each stage. More detailed assessments may be required for each stage of the experience. For these reasons, we think that there is a need for time-wise axial coding and heuristic evaluation, which we use in the analysis phase of user interviews. To facilitate the evaluation process, we think it would be appropriate to clearly identify these potential additives and even group them under categories. We think it would be useful to



have more comprehensive documents, including examples, for more novice evaluators.

Usability is key to the success of e-learning applications, and if there is a problem with the user interface, people will walk away, get frustrated, and stop using it (Ardito et al., 2006). If there is a usability problem in an e-learning application, it will harm the user's learning process, no one wants to spend more time learning how to use the software instead of learning the content (Wong et al., 2003). For these reasons, even a small error that may occur in this section may be difficult to compensate for. It may be appropriate for the whole team to adopt these concepts and to inform not only the designers and experts but also the developers about these concepts.

This study has potential limitations. The research sample were young adult user group, who were already familiar with the target language and had certain level of technological skill and mobile app usage. User experience of people with different language and technological skills and different aged results may not be the same. Experience of an elder person or a kid, or a total beginner or a professional language learner naturally will be different from the sample. For example, over-gamification might not be a problem for a younger age group, or professional language learners might seek more than everyday language.

Most research in the field of HCI is short-term studies, and on the contrary, the importance of examining long-term use is emphasized by different sources (Karapanos et al., 2021). The researcher's diary part of this study is valuable and differentiated as it examines a 10-day period. We recommend that similar studies that are spread over time and that are specific to different user groups should be carried out and that evaluation tools should be developed and updated with the help of these studies.

Acknowledgement

This study was supported by the Scientific and Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) Short Term R&D Funding Program 1002-A, Grant No 123K358.

Data availability

All data are available from the corresponding author upon reasonable request.

Disclosure statement

There is no potential conflict of interest associated with this research study.

REFERENCES

- Ahmad Faudzi, M. C. (2023). Investigating the user interface design frameworks of current mobile learning applications: A systematic review. *Education Sciences*, 13(1), 94-118.
- Al-Sabbagh, K., Bradley, L., & Bartram, L. (2019). Mobile language learning applications for Arabic speaking migrants—a usability perspective. *Language Learning in Higher Education*, 9(1), 71-95.
- Ardito, C., Costabile, M. F., Marsico, M. D., Lanzilotti, R., Levialdi, S., Roselli, T., & Rossano, V. (2006). An approach to usability evaluation of e-learning applications. *Universal Access In The Information Society*, 4(3), 270–283. doi:10.1007/s10209-005-0
- Benyon, D. (2019). *Designing user experience*. Pearson UK.
- Burston, J. (2014). MALL: The pedagogical challenges. *Computer Assisted Language Learning*, 27(4), 344-357.
- Carraher Wolverton, C., & Guidry Hollier, B. (2019). A minimalist design for distance learning. *International journal of educational management*, 33(7), 1457-1465.
- Cotton, D., & Gresty, K. (2006). Reflecting on the think-aloud method for evaluating e-learning. *British Journal of Educational Technology*, 37(1), 45-54. doi:10.1111/j.1467-8535.2005.00521.x
- Díaz Arévalo, D. (2022). Gamification strategy and its impact in the English learning vocabulary. *Master's thesis*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Falk, S., Götz, S., Zeyer, T., Stuhlmann, S., & Jones, R. (2016). Interactivity in language learning



- applications: a case study based on duolingo. *Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und-lernen mit digitalen Medien: Hit oder Hype*, 237-258.
- Godwin-Jones, R. (2017). Smartphones and language learning. *Language Learning & Technology*, 21(2), 3-17.
- Granić, A., & Ćukušić, M. (2011). Usability testing and expert inspections complemented by educational evaluation: A case study of an e-learning platform. *Journal of Educational Technology & Society*, 14(2), 107-123.
- Hamel, M. (2012). Testing aspects of the usability of an online learner dictionary prototype: A product-and process-oriented study. *Computer Assisted Language Learning*, 25(4), 339-365.
- Hanington, B. M. (2007). Generative research in design education. *International Association of Societies of Design Research 2007: Emerging Trends in Design Research*, (s. 12-15). Hong Kong.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2018). *The UX book: Agile UX design for a quality user experience*. Cambridge, US: Morgan Kaufmann.
- Hassenzahl, M., Burmester, M., & Koller, F. (2021). User experience is all there is: twenty years of designing positive experiences and meaningful technology. *i-com*, 20(3), 197-213.
- Hermawati, S., & Lawson, G. (2016). Establishing usability heuristics for heuristics evaluation in a specific domain: Is there a consensus. *Applied Ergonomics*, 56, 34-51.
- International Organization for Standardization. (2018). Ergonomics of human-system interaction- Part 11: Usability: Definitions and concepts (ISO Standard No. 9241).
- Ironsi, C. (2022). Google Meet as a synchronous language learning tool for emergency online distant learning during the COVID-19 pandemic: Perceptions of language instructors and preservice teachers. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 14(2), 640-659.
- Ishaq, K. R. (2020). Usability and design issues of mobile assisted language learning application. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(8), 86-94.
- Ishaq, K., Rosdi, F., Zin, N. A., & Abid, A. (2021). Heuristic and think aloud method to evaluate the low fidelity prototype of game-based language learning application. *2021 International Conference on Innovative Computing (ICIC)* (s. 1-10). Lahore: IEEE.
- Jamaldeen, F. F., Hewagamage, K. P., & Ekanayaka, Y. (2018). Design guidelines for creating mobile language learning applications. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(3), 52-74.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Karapanos, E., Gerken, J., Kjeldskov, J., & Skov, M. B. (2021). Introduction to “advances in longitudinal hci research”. *Advances in Longitudinal HCI Research* (s. 1-7). içinde Springer. doi:10.1007/978-3-030-67322-2_1
- Kumar, B. A., & Goundar, M. S. (2019). Usability heuristics for mobile learning applications. *Education and Information Technologies*, 24, 1819-1833. doi:10.1007/s10639-019-09860-z
- Kumar, B. A., Goundar, M. S., & Chand, S. S. (2020). A framework for heuristic evaluation of mobile learning applications. *Education and Information Technologies*, 25, 3189-3204.
- Lallemant, C. (2012). Dear diary: Using diaries to study user experience. *User Experience Magazine*. <https://uxpamagazine.org/dear-diary-using-diaries-to-study-user-experience/> adresinden alındı
- Lewis, C. (1982). *Using the "thinking-aloud" method in cognitive interface design*. Yorktown Heights, NY: IBM TJ Watson Research Center.
- Loewen, S., Crowther, D., Isbell, D. R., Kim, K. M., Maloney, J., Miller, Z. F., & Rawal, H. (2019). Mobile-assisted language learning: a duolingo case study. *ReCALL*, 31(3), 293-311.
- Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design Effective Solutions*. Rockport Publishers .
- Mirzaei, S., Wilkinson, B., & Wyra, M. (2018). Usability testing of VLASTA: a vocabulary learning and strategy teaching app. *IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALE)*, (s. 685-689).
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, (s. 249-256).



- Perea, P., & Giner, P. (2017). *UX design for mobile*. Packt Publishing Ltd.
- Rachels, J., & Rockinson-Szapkiw, A. (2018). The effects of a mobile gamification app on elementary students' Spanish achievement and self-efficacy. *Computer Assisted Language Learning*, 32(1-2), 72-89.
- Rao Naidu, V., Srinivas, S., Al Raisi, M., & Dattana, V. (2020). Evaluation of hypermedia tools in terms of usability heuristics for English language teaching. *Arab World English Journal (AWEJ) Proceedings of 2nd MEC TESOL Conference*, (s. 133-149).
- Rose, H. (2019). Diaries and journals: Collecting insider perspectives in second language research. *The Routledge handbook of research methods in applied linguistics* (s. 348-359). içinde Routledge.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2018). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction*. Pearson.
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., & Martens, B. (2023). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 517-554.
- Simmons, N. (2018). Axial coding. M. Allen (Dü.) içinde, *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods* (s. 80-81). SAGE publications.
- Tundjungsari, V. (2020). Mobile learning design using gamification for teaching and learning in algorithms and programming language. *he Challenges of the Digital Transformation in Education: Proceedings of the 21st International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL2018)-Volume 1* (s. 650-661). Springer International Publishing.
- Udjaja, Y. (2018). Gamification assisted language learning for japanese language using expert point cloud recognizer. *International Journal of Computer Games Technology*(1), 9085179.
- Vlasenko, K. V., Lovianova, I. V., Volkov, S. V., Sitak, I. V., Chumak, O. O., Krasnoshchok, A. V., . . . Semerikov, S. (2022). UI/UX design of educational on-line courses. *CTE Workshop Proceedings*, (s. 184-199).
- Vollstedt, M., & Rezat, S. (2019). An introduction to grounded theory with a special focus on axial coding and the coding paradigm. G. Kaiser, & N. Presmeg (Dü) içinde, *Compendium for early career researchers in mathematics education* (Cilt 13, s. 81-100). Springer International Publishing.
- Weichbroth, P. (2020). Usability of mobile applications: a systematic literature study. *IEEE Access*, 8, 55563-55577.
- Wong, S. K., Nguyen, T. T., Chang, E., & Jayaratna, N. (2003). Usability metrics for e-learning. *On The Move to Meaningful Internet Systems 2003: OTM 2003 Workshops: OTM Confederated International Workshops, HCI-SWWA, IPW, JTRES, WORM, WMS, and WRSM 2003, Catania, Sicily, Italy, November 3-7* (s. 235-252)). Springer Berlin Heidelberg.
- Zaharias, P., & Poylymenakou, A. (2009). Developing a usability evaluation method for e-learning applications: Beyond functional usability. *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 25(1), 75-98.



A NEW PERSPECTIVE ON CHINESE RED GLAZE

ÇİN KIRMIZISI SIRLARA YENİ BİR BAKIŞ AÇISI

Berk ERGÜL

Hasan BAŞKIRKAN



ORCID: B.E. 0000-0003-3159-1846
H.B. 000-0001-6052-8518

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Berk Ergül

Mimar Sinan University, Türkiye
E-mail/E-posta: berk_ergul@hotmail.com

² Hasan Başkırkan

E-mail/E-posta:
hasan.baskirkan@msgsu.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 04.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %5

Revision Requested/Revizyon talebi:
09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:
26.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 17.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Ergül, B. & Başkırkan, H.
(2024). A New Perspective On Chinese Red Glaze. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 856-868.
<https://doi.org/10.7456/tojdac.1510219>

Abstract

Glazes obtained by the reduction method, also called Chinese red or copper red in the literature, were first seen on porcelains of the Tang Dynasty (618-907) and Northern Song Dynasty (960-1126) periods in China. These glazes, which require a very difficult process to produce, are obtained by reducing the copper compounds in the recipe in the kiln. From its historical process to the present day, the surface of Chinese red glazes has been desired to be shiny and smooth, and their production has been carried out according to this principle. Within the scope of this study, it was aimed to bring a new artistic perspective to Chinese red glazes and instead of a smooth surface appearance, it was aimed to obtain a pinhole image known as a glaze defect. For this purpose, silicon carbide (SiC) was used to achieve the desired effect. Under normal conditions, the reduction process is carried out when the kiln cools down after neutral firing. However, it aims to give a different perspective to the traditional Chinese red glazes obtained by reduction by developing an alternative firing method caused by impossibility. To contribute to the language of discourse in art ceramics, a new proposal is presented with the interpretation of Chinese red glazes.

Keywords: Glaze, Chinese Red, Silicon Carbide, Copper Compounds, Reduction.

Öz

Çin kırmızısı veya literatürde bakır kırmızısı olarak da adlandırılan, indirgeme yöntemiyle elde edilen sırlar, ilk olarak Çin'de Tang Hanedanlığı (618-907) ve Kuzey Song Hanedanlığı (960-1126) dönemleri porselenleri üzerinde görülmüştür. Üretimi oldukça zorlu bir süreç gerektiren bu sırlar, reçetesinde bulunan bakır bileşiklerinin fırında indirgenmesiyle elde edilmektedir. Tarihsel sürecinden günümüze kadar, Çin kırmızısı sırların yüzeyinin parlak ve pürüzsüz olması istenmiş, bu prensibe göre üretimleri gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma kapsamında Çin kırmızısı sırlara yeni bir sanatsal bakış açısı getirilmek istenmiş ve pürüzsüz yüzey görünümü yerine bir sır hatası olarak bilinen iğne deliği (pin hole) görüntüsünün elde edilmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla istenilen etkiyi elde etmek için silisyum karbür (SiC) kullanılmıştır. Normal şartlarda nötr pişirimin ardından fırın soğumaya geçtiğinde indirgeme işlemi gerçekleştirilmektedir. Fakat indirgemeyle elde edilen geleneksel Çin kırmızısı sırlarına imkansızlığın doğurduğu alternatif fırınlama yöntemi geliştirilerek farklı bir bakış açısının kazandırılması hedeflenmiştir. Sanat seramiğinde söylem diline bir katkı sağlayabilmek amacıyla Çin kırmızısı sırlara getirilen yorumla yeni bir öneri sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sır, Çin Kırmızısı, Silisyum Karbür, Bakır Bileşikleri, İndirgeme.



INTRODUCTION

Chinese red glazes, or copper-red glazes as they are also called in the literature, are first known from porcelain examples made in the village of Cahangsha in Hunan province during the Tang Dynasty (618-907) and Northern Song Dynasty (960-1126) in China. Named after China, the geographical region where it is found, these glazes have names such as oxblood, sang de boeuf, flambé, and peach bloom depending on their appearance (Başkıran & Arcasoy, 2020). Chinese red glazes have been important for ceramic art since the Tang and Northern Song Dynasties. Traditionally, these glazes were made by reducing copper compounds to produce bright, smooth, and red surfaces. However, in contemporary ceramic art, more innovative interpretations are needed for artists seeking not only flawless surfaces but also textured and organic surface effects.

Although Chinese red glazes are characterized by their glossy, smooth, and red surfaces, today's contemporary ceramic art requires more innovative interpretations for artists seeking not only flawless surfaces but also textured and organic surface effects.

This study aims to bring a new perspective to traditional Chinese red glazes and to evaluate glaze defects such as pinholes on ceramic surfaces as an aesthetic element. Using silicon carbide (SiC), these imperfections were deliberately created, and an alternative firing method was developed. This innovative approach offers new aesthetic and creative possibilities in contemporary ceramic art, aiming to bring together both historical and modern elements in ceramic art.

HISTORY OF CHINESE RED GLAZES

The use of the color copper red dates to the Eighteenth Dynasty in Egypt (ca. 1500 BC), according to Robert Brill. The appearance of the copper red color is associated with the processing of copper metal and the beginning of glass production during this period. The opaque red glass produced in Egypt at the time contained 5-10-15% copper oxide (Brill, 1970; Tichane, 1998).

The first copper-red glaze samples were obtained by the accidental use of reductive firing. Although these samples were red, they were not very successful. Trace amounts (2-3%) of copper oxide were used in the glazes of the period and this amount was insufficient for the formation of the copper red color (Tichane, 1998, p. 5). In the Far East, copper-red glazes are known from porcelain examples made in Changsha village in Hunan province during the late Tang Dynasty (618-907) and Northern Song Dynasty (960-1126) in China. (Wood, 2000, p. 169). The famous Chun (Jun) glazes of the Northern Song Dynasty often had red-purple-blue stains due to their high copper content (Figure 1).

Some of the copper red splashes on early Chun ware are magnificent, but the colors grade off into plum, purple, and blue too. Furthermore, where the copper content has become too high, they also form blacks

and greens, when the high concentration of copper is oxidized during the cooling process



Figure 1. Jun ware jar, Song through Yuan Dynasties (960–1368) (Unm.edu, n.d.).

During the reign of Hsuan-Te (Xuande), the fourth emperor of the Ming Dynasty (1426-1435 AD), copper-red glazes covered the entire surface of ceramics, unlike in previous periods. This period is also considered to be the time when the most successful examples of copper-red glazes emerged (Figure 2). Studies at the Shanghai Institute of Ceramics have shown that the glaze composition used in this period was simple, but the firing process was quite complex. The red glaze has a copper oxide content of 0.5-1% compared to the transparent glaze content in blue and white decorated works. (Vaikner, 1997, p. 187). From the end of the 15th century until the reign of Kangxi, the fourth emperor of the Qing Dynasty (1662-1722), a great effort was made in Jingdezhen to develop copper-red glazes, including peach bloom, flambé, and langyao (Tichane, 1998, p. 6).



Figure 2. Copper red dish with Xuande (1426-1435) mark, Ming Dynasty (1368–1644), The Metropolitan Museum of Art (Metmuseum, n.d.).

In today's contemporary ceramics art, many artists develop traditional Chinese red glazes by adding their interpretations and using them in their works. For example; Tom Turner has developed a technique called “Chemical Reduction” in which he obtains Chinese red glazes through the reactions of chemicals added to the glaze recipe without the need for a reducing environment during firing (

Figure 3) (Turner, 2012, p. 96).



Figure 3. Chemically Reduction Oxblood, Tom Turner, 2014 (Facebook, n.d.).

Artist John Eagle uses Chinese red glazes, a type of glaze that is difficult to control, in a controlled and conscious way. For more than 40 years, the artist has been working with Chinese red glazes and has made them his signature, consciously using the glaze layer by layer to create various landscape images on the surfaces of his forms (Figure 4) (Eagle, n.d.).



Figure 4. Inspired by Landscape, John Eagle, 2023 (John Eagle Ceramics, n.d.).

The artist Greg Daly is particularly famous for his use of glaze techniques. He conducted research on Chinese red glazes in 1999 and has published extensively on special effect glazes. Inspired by nature and landscapes, he often uses Chinese red glazes and luster glazes in his work (Figure 5) (Daly, n.d.). Apart from Greg Daly, John Britt, Nigel Wood, and Robert Tichane have also published on Chinese red glazes.



Figure 5. Copper Red Vase, Greg Daly (Marianwilliamspottery, n.d.).

THE MAKING OF CHINESE RED GLAZES

Chinese red glazes are formed by the reduction of copper oxide (CuO), a coloring oxide. This oxide, which gives green and blue tones in oxidizing or neutral firings, gives red and red tones with the reduction of oxygen in the kiln.

The amount of copper oxide used in Chinese red glazes is quite low (0.3-1.0%), but strong and saturated red tones can still be obtained. As the amount of copper oxide used increases, the red color begins to lighten and turn green. In addition, the use of tin oxide (SnO_2) in the content of Chinese red glazes not only causes the formation of blue colors in the glaze but also strengthens the red color, resulting in reds called flambé, which also contain blue-green-purple color transitions on the surface (Özalp, 2011; Sevim, 2006).

Reductive firing is required for the formation of Chinese red glazes. Reductive firing is the reduction of high-value oxides to low-value by the reduction of oxygen in the firing environment. The reduction process is carried out by adding combustible materials such as sugar, naphthalene, burnt oil, kindling, and sawdust into the kiln during firing. In Chinese red glazes, the reduction process is usually carried out between 800-700°C after the kiln cools down. During reduction, the red color is formed as a result of the transformation of copper oxide into copper oxide and the colloidal dispersion of copper (Başkırgan & Arcasoy, 2020). In addition, tin (II) oxide (SnO) and iron (II) oxide (FeO) to be used in the glaze content increase the reduction potential, convert copper(I) oxide into metallic copper, and increase the brightness of the red color (Balyemez & Başkırgan, 2021).

EXPERIMENTAL STUDIES

This study aims to bring a new perspective to the use of Chinese red glazes in contemporary ceramic art by deliberately applying pinhole, a glaze defect, on Chinese red glazes known for their shiny and smooth surface.

Pinhole is a ceramic glaze defect that is commonly seen in ceramic glazes and is caused by the bursting of air bubbles on the glaze surface during firing. These air bubbles are formed during the removal of organic matter from the glaze and mud by burning. As the temperature rises during firing, the air bubbles grow and rise to the surface of the molten glaze. When the bubbles reaching the surface burst, small holes called pinholes are formed (Figure 6). The size and density of pinholes generally depend on the firing time and the thickness of the glaze applied. If the glaze is kept long enough, the bubbles can be

filled by the glaze, thus preventing the formation of pinholes. However, if the holding time is insufficient, cooling starts before the bubbles are filled and the pinhole problem arises. In the case of thick glaze applications, larger air bubbles are formed and as a result, larger pinholes are observed (Fraser, 2005, p. 132-135).

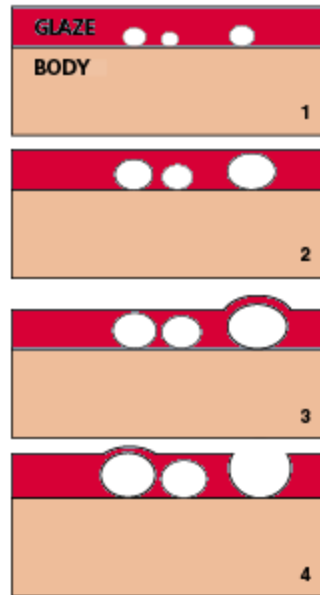


Figure 6. Pinhole formation stages (Ceramic Arts Network, n.d.).

In the personal applications, three different flambé glaze recipes were created to obtain flambé effective glazes and a total of nine different variations were obtained by making various changes in the content and ratios in these recipes. Since the pinhole effect wanted to be applied consciously and its effect wanted to be increased in the recipes created, silicon carbide (SiC) was added to the recipes to ensure this.

Silicon carbide is a compound that creates a local reduction when used at a rate of %0,2-2 in Chinese red and celadon glazes and provides a foaming and crater effect in the glaze as its rate increases in the recipe (Bloomfield, 2020). The intensity of this effect becomes more pronounced as the amount of silicon carbide added to the recipe increases. When glazes containing silicon carbide enter the melting process, the element silicon (Si) combines with oxygen (O₂) in the kiln atmosphere to form silicon dioxide (SiO₂). Following this reaction, carbon (C) reacts with oxygen to produce carbon dioxide (CO₂). The pressure created by the gases resulting from these reactions causes air bubbles to form under the glaze layer. These bubbles create pressure as they move toward the surface, causing bubbling and crater-like holes to form on the glaze surface (Avinal, 2024, p. 690).

As mentioned before, the reduction process in Chinese red glazes is normally carried out during the cooling phase of the kiln. Still, since the kiln used in this study was not suitable for this method since it was desired to make stoneware glaze at a high temperature within the scope of this study, the prepared glazes were glaze fired at 1200°C in a neutral atmosphere. The glaze-fired forms were then fired again in the enamel kiln in a reducing atmosphere (Figure 7).



Figure 7. a) Glazed forms before firing. b) Placement in the enamel kiln after glaze firing.

The glaze-fired forms were placed in the enamel kiln and the kiln was heated to 1000°C. After waiting for a while at this temperature, the kiln was allowed to cool down slowly. After the kiln was cooled down to 800°C, sugar-filled ceramic pots were placed in the kiln for reduction, and reduction was carried out in the kiln (Figure 8). The reduction process was repeated 6 times in total (Figure 9).









Figure 8. Placing the ceramic pots in the kiln.



Figure 9. Reduction process.



After the reduction process was repeated 6 times, the kiln door was closed and allowed to cool slowly. The results of the neutral firing and reduction process are presented in Table 1. with the recipes used.

Table 1. Recipes and test results.

Neutral Firing	No.1	Reductive Firing	
	Sodium Feldspar	40	
	Quartz	26	
	FerroFrit 3289	14,50	
	Whiting	14	
	Zinc Oxide	3	
	Kaolin	2,50	
	+	100	
	Bentonite	3	
	Red Iron Oxide	1	
	Silicon Carbide	1	
	Tin Oxide	1	
Copper Carbonate	0,40		
Neutral Firing	No.2	Reductive Firing	
	Quartz	35	
	Potash Feldspar	25	
	Kaolin	12	
	FerroFrit 3289	12	
	Dolomite	8	
	Whiting	8	
	+	100	
	Red Iron Oxide	1	
	Tin Oxide	1	
	Copper Carbonate	0,40	
	Neutral Firing	No.3	
	Barium Carbonate	4,04	
	Sodium Feldspar	4,62	
	Magnesium Carbonate	4,04	
	Whiting	14,43	
	FerroFrit 3289	1,01	
	Potash Feldspar	41,56	
	Kaolin	4,33	
	Quartz	25,97	
	+	100	
	Tin Oxide	0,87	
	Zinc Oxide	1,73	
Copper Carbonate	0,40		
Bentonite	1,01		



Neutral Firing	No.4	Reductive Firing	
	Sodium Feldspar	54,50	
	Quartz	26	
	Whiting	14	
	Zinc Oxide	3	
	Kaolin	2,50	
	+	100	
	Bentonite	3	
	Red Iron Oxide	1	
	Silicon Carbide	1	
	Tin Oxide	1	
Copper Oxide	1		
Neutral Firing	No.5	Reductive Firing	
	Quartz	35	
	Potash Feldspar	37	
	Kaolin	12	
	Dolomite	8	
	Whiting	8	
	+	100	
	Red Iron Oxide	1	
	Tin Oxide	1	
	Copper Oxide	1	
Neutral Firing	No.6	Reductive Firing	
	Barium Carbonate	4,04	
	Sodium Feldspar	5,63	
	Magnesium Carbonate	4,04	
	Whiting	14,03	
	Potash Feldspar	41,56	
	Kaolin	4,33	
	Quartz	25,97	
	+	100	
	Tin Oxide	0,87	
	Zinc Oxide	1,73	
	Copper Oxide	1	
Bentonite	1,01		
Neutral Firing	No.7	Reductive Firing	
	Sodium Feldspar	40	
	Quartz	26	
	TF-11 Lead Frit	14,50	
	Whiting	14	
	Zinc Oxide	3	
	Kaolin	2,50	
	+	100	
	Bentonite	3	
	Red Iron Oxide	1	
	Silicon Carbide	1	
	Tin Oxide	1	
Copper Carbonate	1		
Neutral Firing	No.8	Reductive Firing	
	Quartz	35	
	Potash Feldspar	25	
	Kaolin	12	
	TF-11 Lead Frit	12	
	Dolomite	8	
	Whiting	8	
	+	100	
	Red Iron Oxide	1	
	Tin Oxide	1	
	Copper Carbonate	1	

Neutral Firing	No.9		Reductive Firing
	Barium Carbonate	4,04	
	Sodium Feldspar	4,62	
	Magnesium Carbonate	4,04	
	Whiting	14,43	
	TF-11 Lead Frit	1,01	
	Potash Feldspar	41,56	
	Kaolin	4,33	
	Quartz	25,97	
	+	100	
	Tin Oxide	0,87	
	Zinc Oxide	1,73	
	Copper Carbonate	1	
	Bentonite	1,01	

As a result of the tests, the silicon carbide in the recipe content was first increased up to %5 to improve the pinhole effect and copper color obtained in the glaze recipe No.7 (Table 2). Then, the proportion of copper carbonate compound in the recipe content was kept constant and copper oxide was used instead and the silicon carbide content was increased up to %5 (Table 3).

Table 2. Tests with copper carbonate.









Silicon Carbide	%2	%3	%4	%5
Neutral Firing				
Reductive Firing				




Table 3. Tests with copper oxide

Silicon Carbide	%2	%3	%4	%5
Neutral Firing				



Stoneware clay was used in the tests. In order to add richness to the study and to observe the reactions of the glaze as a result of interaction with different clay bodies, tests were carried out on forms shaped with red stoneware clay and porcelain clay by applying glaze code No.7 (Table 4).

Table 4. Results on different clay bodies.

	Red Stoneware Clay	Porcelain Clay
Neutral Firing		
Reductive Firing		

Within the scope of the study, experiments were carried out by adding silicon carbide to oxblood glaze recipes prepared with two different frits to observe the effect of silicon carbide use on other Chinese red glazes besides the Chinese red glazes called flambê (Table 5).

Table 5. Oxblood tests with silicon carbide additives.

Neutral Firing	Oxblood Recipe F277	Reductive Firing	
	Potash Feldspar	62	
	F277 Frit	22	
	Whiting	10	
	Kaolin	4	
	Quartz	2	
	+	100	
	Copper Carbonate	2	
	Tin Oxide	1	
	Bentonite	2	
	Silicon Carbide	1	
Neutral Firing	Oxblood Recipe TF11	Reductive Firing	
	Potash Feldspar	62	
	TF-11 Lead Frit	22	
	Whiting	10	
	Kaolin	4	
	Quartz	2	
	+	100	
	Copper Carbonate	2	
	Tin Oxide	1	
	Bentonit	2	
	Silicon Carbide	1	



As a result of the tests, it was concluded that glaze recipe No.7 successfully achieved the desired effect. To observe the effect of the Chinese red glaze with pinhole appearance on large surface forms, three-dimensional artistic forms were designed, and glaze application was realized (Figure 10). The glaze was applied and fired by adhering to the process followed in the experiments (Figure 11).



Figure 10. Artistic form applications.



Figure 11. Artistic form applications pinhole and copper effect details.

CONCLUSION

In this article, the types of Chinese red glazes and the variables affecting the formation of these glazes are discussed. Traditional Chinese red glazes are characterized by their glossy and flawless surface. Due to the changing aesthetic orientations in contemporary ceramic art, an artistic approach was brought to these glazes, and it was aimed to create the pinhole effect, which is considered a defect in ceramic glazes, silicon carbide was added to the glaze recipes for this purpose.

As a result of the experiments, Chinese red glaze was obtained in all recipes. In the recipes coded No.1, and No.2, the glaze shows a matte feature, but the desired flambé effects are also seen. In recipe No.3, a clear and bright red glaze very close to the glazes characterized as oxblood was obtained. In these recipes, copper carbonate was preferred instead of copper oxide.

In the second group of recipes (No.4, No.5, No.6), the ratios of the coloring oxides were equal to %1 and the ratio of the raw materials was again equal to %100 by removing the frit from the recipes. Copper oxide was used as a colorant instead of copper carbonate. The results obtained in the trials in this group are reds with more semi-matte properties and closer to burgundy. In glaze No.4, pinhole effects were observed due to the silicon carbide content. Flambé effects were again observed in the No.6 glaze.

In the third and last group of recipes (No.7, No.8, No.9), TF-11 leaded frit was added instead of FerroFrit 3289. Coloring oxides were again equal to %1 and copper carbonate was used again as colorant. In the

experiment coded No.7, it was observed that the pinhole effect seen in the previous group increased considerably. Unlike Chinese red, the interaction of silicon carbide and leaded frit resulted in the formation of very dense bubbles on the surface, and an intense copper effect was observed in them. In the application coded No.8, a semi-matte surface was obtained and very slight flambé effects were observed. No.9 was the most successful application in terms of flambé glazes. It is the closest example to flambé glazes with its brightness and turquoise color transitions on the surface.

Due to the pinhole effect observed in the recipe coded No.7, it was decided to improve this recipe and to increase the effect, the silicon carbide value in the recipe was increased up to %5 and the effects were observed. It was observed that as the silicon carbide value increased, the glaze surface deteriorated and swelled and the form lost its formal properties. Experiments were carried out with both copper carbonate and copper oxide with a fixed ratio, and it was found that the copper appearance on the surface varied depending on the copper compound.

While in traditional Chinese red applications, the reduction process is usually carried out in gas kilns, an alternative method was developed in this study due to technical limitations. In this method, ceramic forms were first fired in a neutral atmosphere in an electric kiln and then an enamel kiln was used for the reduction process. After the forms were placed in the enamel kiln, they were heated to soften the glaze and the reduction process was carried out there. This innovative approach has overcome technical limitations and achieved both high-firing stoneware glazes and the desired reduction effects.

Compared to traditional Chinese red glazes, the copper effect and the pinholes on the surface, which are characteristics of this glaze that can be described as "defective", break the molds of traditional glaze understanding and create textured glazes that are very popular in contemporary ceramics today.

REFERENCES

- Avinal, S. (2024). Nature Emulating Glazes in Ceramics: The History of Crater Glazes, Developing and Coloring. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 14(3), p. 689-699.
- Balyemez, M. A. & Başkırkan, H. (2021). Seramikte Kırmızı Renk: Kültürel Kökenleri ve Teknolojisi. *Journal of Arts Volume:4, Issue:2, Year: 2021, 4(2)*, p. 87-103.
- Başkırkan, H., & Arcasoy, A. (2020). *Seramik Teknolojisi*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Bloomfield, L. (2020). *The New Ceramics: Special Effect Glazes*. London: Herbert Press.
- Brill, R. H. (1970). The Chemical Interpretation of the Texts. In *Glass and Glassmaking in Ancient Mesopotamia* (p. 105-128). The Corning Museum of Glass.
- Ceramic Arts Network. (n.d.) Pinholing, <https://ceramicartsnetwork.org/ceramic-recipes/recipe/Pinholing>)
- Daly, G. (n.d.). *Biography*. Retrieved 08 20, 2024, from Greg Daly: <http://www.gregdaly.com.au/bio/>
- Eagle, J. (n.d.). *About*. Retrieved 08 20, 2024, from John Eagle Studio Pottery: <https://www.johneagleceramics.com/about.html>
- Facebook. (n.d.) Chemically Reduction Oxblood, Tom Turner, <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1417615761857316&set=pcb.1417616011857291>
- Fraser, H. (2005). *Ceramic Faults And Their Remedies*. Florida: A&C Black Publishers Limited.
- John Eagle Ceramics. (n.d.) Inspired by Landscape, John Eagle, <https://www.johneagleceramics.com/gallery.html>.
- Metmuseum. (n.d.) Ming Dynasty, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/4922>.
- Marianwilliamspottery. (n.d.). Copper Red Vase, Greg Daly, <https://www.marianwilliamspottery.com/2011/12/28/color-crush-greg-daly-workshop/>.
- Özalp, N. (2011). *Bakır Kırmızısı Sırlar*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Seramik Anasanat Dalı. İzmir:



Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Sevim, K. (2006). *1200°C Sıcaklıkta Gelişebilen Bakır Kırmızısı Sırlar*. Anadolu Üniversitesi ,
Seramik Ana Sanat Dalı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Tichane, R. (1998). *Copper Red Glazes*. Wisconsin: Krause Publications.

Turner, T. (2012). Chemically Reduced Copper Reds In Oxidation. *Ceramics Technical*(35), pp. 94-101.

Unm.edu. (n.d.) Glazeware: A Chinese Gift to the World, <https://www.unm.edu/~toh/china/jun-ware.html>.

Vaikner, S. J. (1997). *Chinese Pottery And Porcelain: From Prehistory to the Present*. London: British Museum Press.

Wood, N. (2000). *Chinese Glazes*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.



INVESTIGATION OF TYPOGRAPHY USE AND FONT DESIGN IN VIRTUAL REALITY ENVIRONMENT*

SANAL GERÇEKLİK ORTAMINDA TİPOGRAFI KULLANIMININ İNCELENMESİ VE YAZI KARAKTERİ TASARIMI

Zeynep Sena BAĞRIÇIK¹
Zeynep PEHLİVAN BASKIN²



ORCID: Z.S.B. 0000-0001-9088-8231
Z.P.B 0000-0003-2627-992X

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Zeynep Sena Bağrıçık

Ankara Hacı Bayram Veli University,

Türkiye

E-mail/E-posta: zeynepsenabgrck@gmail.com

² Zeynep Pehlivan Baskin

Ankara Hacı Bayram Veli University,

Türkiye

E-mail/E-posta: zpehlivan@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 04.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %7

Revision Requested/Revizyon talebi:

29.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

17.09.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Baskin, Z.P. & Bağrıçık, Z.S.

(2024). Investigation Of Typography Use And Font

Design In Virtual Reality Environment. The

Turkish Online Journal of Design Art and

Communication, 14 (4), 869-886.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1510738>

Abstract

Thanks to developing technology, the use of virtual reality has become increasingly widespread. With the widespread use of virtual reality, design in virtual reality has become increasingly important. One of the design elements that should be considered in the virtual reality environment is typography. Different design and production processes have occurred in the use of typography in the virtual reality environment. Nowadays, typography can be used more uniquely in different forms in virtual reality environments. This article focuses on the relationship between virtual reality and typography, one of the new medium that emerged with the development of technology. This article is a qualitative study and the usage of typography in the virtual reality environment is examined. Based on the reviews, a font design was created. The project produced was produced as an example project for the use of the font in the virtual reality environment.

Keywords: Virtual Reality, Typography, Virtual Typography, Letter Design.

Öz

Gelişen teknoloji sayesinde sanal gerçeklik kullanımı giderek yaygınlaşmaya başlamıştır. Sanal gerçeklik kullanımının yaygınlaşması ile birlikte, sanal gerçeklikte tasarım giderek önem kazanmıştır. Sanal gerçeklik ortamında dikkat edilmesi gereken tasarım öğelerinden biri tipografidir. Tipografinin, sanal gerçeklik ortamı kullanımlarında farklı tasarım ve üretim süreçleri oluşmuştur. Günümüzde tipografi, sanal gerçeklik ortamlarında farklı formlarda daha özgün bir şekilde kullanılabilir. Bu makalede teknolojinin gelişimi ile ortaya çıkan yeni mecralardan biri olan sanal gerçeklik ve tipografi ilişkisi üzerinde durulmuştur. Bu makale nitel bir çalışma olup tipografinin sanal gerçeklik ortamındaki kullanım biçimi incelenmiştir. İncelemelerden yola çıkılarak bir yazı karakteri tasarımı oluşturulmuştur. Üretilen proje, yazı karakterinin sanal gerçeklik ortamında ki kullanımına dair örnek proje olarak üretilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik, Tipografi, Sanal Tipografi, Yazı Karakteri Tasarımı.

*(Derived from a master's thesis.)



INTRODUCTION

With the rapid development of technology, computers, smartphones, digitalization, internet, etc. It has become a part of our lives. We live in a technological world dependent on digital environments for needs such as data collection and access to information in the field of communication, as well as many issues such as workplaces and education areas.

One of the digital technologies is virtual reality, which provides abstract design opportunities. With virtual reality, a three-dimensional design is made in a virtual environment with a number of software programs and equipment, creating a feeling of the real world in the mind and allowing the person to interact with virtual objects (Şekerci, 2017, p.1127). Thus, the perception of reality changes in the human mind.

In virtual reality, we encounter two important concepts: virtual and real. A virtual place that has no place in reality but is designed in the mind. Reality is defined as existing as a situation, an object or a quality, whose existence is not denied (sozluk, 2023). The basis of virtual reality is the idea that what is virtual is actually a different version of reality (Ropolyi, 2015).

Virtual objects that emerge by adapting reality to technology do not exist on their own like real ones, but they imitate reality and can reshape it (Avcı, 2022). On the one hand, while the representation of the object in the physical world is formed in the mind, on the other hand, sociocultural values, personal characteristics, expectations, emotions and thoughts are effective when the perceived information is interpreted and selected (Özkirişçi, 2020). With the concept of virtual reality, phenomena such as time, reality, virtuality and space are reinterpreted. The concept of reality has weakened with the increase in virtuality. *“In a world dominated by the principle of reality, there was an “excuse” called fantasy. In today's world determined by the principle of simulation, reality serves no purpose other than proving the existence of the model”* (Baudrillard, 2021, p. 165).

Virtual reality, augmented reality and mixed reality are the concepts that are popular today and that we hear frequently. Tokareva explained the reality technologies respectively; Virtual reality involves users in a completely artificial virtual environment. Augmented reality places virtual objects in real environments. Mixed reality, on the other hand, creates a connection between the real world use of virtual objects (Tokareva, 2018). Thanks to new technologies, our digital boundaries are expanding further.

With the development of the Internet and computer technologies, virtual reality has left large laboratories and started to be included in our daily lives. The use of virtual reality has increasingly become popular in areas such as entertainment, health and education (Aslan & Erdoğan, 2017; Baran, 2021; Çavaş etc., 2004; Demirci, 2004; Demirezen, 2019; Tepe, 2022).

The relationship between typography and technology has always been important. Typography consists of symbols used in the visual expression of thought and its purpose is to convey information through writing. Typography consists of designed elements, it is also a product of technology (Yazar, 2020). Typography used in the virtual reality environment has some differences in terms of its use and production to date. New design problems created by virtual reality have encouraged designers to produce different solutions.

In this article, the relationship between virtual reality and typography is examined. The use of typography in different digital environments was investigated according to basic typography principles, and the characteristics of the typeface were emphasized within the scope of the opportunities and limitations brought by digital environments. As a result of studies on virtual reality and typography, a font design was created. In the application study, font design was studied with three-dimensional modeling.

To obtain a realistic experience, the font, designed by taking into account the characteristics of



typography in a virtual reality environment, was tested using virtual reality glasses. In this study, characters were not developed for any sector in the virtual reality environment, only creativity and artistic production were studied.

Examining typography in a virtual reality environment is important in terms of using correct typography in future typography studies. This article plays an important role in seeing and continuing the impact of typography and creativity at the point where technology and communication come together.

TYPOGRAPHY

Typography has its place in every aspect of life. It is found in many places, on street signs, on the telephone, in books. Typography is always communicating with people, sometimes with emotional and sometimes political messages. It is possible to see the presence of typography everywhere.

Typography is literally living with the same dynamism in the flow of life; It is a type of communication that can serve many functions such as teaching, conveying news, informing, attracting attention and satisfying curiosity. Words formed by bringing letters together, sentences formed with words, and accompanying visuals convey messages to people (Bilirdönmez, 2020, p.874). The importance of typography in conveying the message and carrying information has always been important since ancient times.

At the same time, typography has an abstract visuality. According to Hillner, typography is the visual representation of text. It can be said that every typographic arrangement creates the image of a text (Hillner, 2009, p.12). Typography conveys a message with this visual arrangement of letters and words.

The history of typography, of which we come across countless examples everywhere, from digital screens to our keyboards, from t-shirts to signs, dates back to cave times. In this process from past to present, the development of typography has been linked to innovations. Each new trend affected the process, and typography continued its development along with the developing technology.

The word typography is formed by combining the Greek words "typos" (form) and "graphia" (to write) (Kızılsafak, 2014, p.56). When we look at the formation of the term typography, we come across form and text. Typography can be interpreted as the text transformed into a certain form.

With the discovery of writing, the most powerful communication tool from past to present, humanity started a new era and directed communication. According to Sarıkavak, "Writing is a visual expression of language-based communication. *"The most basic indicator and result of human social development"* (Sarıkavak, 2017, p.2). By communicating in writing, people were able to preserve information and pass it on to subsequent generations. The ability to store information and transmit it to new continents and societies has led to new discoveries and inventions in many fields. With this progress, human life has developed and has come to this day.

There are very few resources on the relationship between virtual reality and typography. This paper study examines the development of writing, sees how typography adapts to the virtual reality environment, which is a new medium, understands what kind of a basis it provides for the increasing and developing different digital environments, understands the relationship between the changing medium and typography at the design stage, and how this change in typography is reflected in letter design. It seeks answers to issues such as seeing.

Designing a Font

The terms typeface and font are often confused with each other. This situation is generally experienced in typography terminology. For the term typeface, words such as "typeface, typeface, font, typographic character, letterform" may be preferred. Globally, the definition of terms such as font and typeface



may vary (Pehlivan Baskın, 2022, p.106). According to Gavin Ambrose and Paul Harris; The term font is used for physical tools such as stencils, typewriters, letterpress blocks, or fonts produced with PostScript code. Font is a collection of characters, letters, numbers, symbols and punctuation marks with the same special design (Ambrose & Harris, 2012, p.40). Typography is about structuring and organizing visual language. Font design is concerned with the creation of units to be arranged, the characters that make up a font (Baines & Haslam, 2005, p. 6).

The font can convey different messages to us with its form. Fonts not only convey information to us, but also convey emotions. The article communicates both with the reader and with the subject it covers.

The basic structure that creates typography, that is, designed writing, and is its skeleton is the 'letter'. The letter, which has survived from pictography to the present day, represents, in addition to its own geometric structure, the personal characteristics, cultural structure, belief characteristics, geographical features, social and social structure of those who designed it. (Kaptan, 2020, p.124)

The designer must carefully consider how the font he will produce will convey the message and what emotion it will highlight. The font used in an emotional text is different from the font used in an action-themed game. The reason for this is the relationship of the article with the subject. “*With the choice of font, it is possible not only to complete the general atmosphere of the design, but also to provide effective communication that can convey the message correctly even at first glance*” (İşir et., 2021, p.663).

In the font design process, before starting the letter design, the outline of the first sketch is determined by asking questions such as in what context the design will be used, where it will be located in the context in which it is used (title, text, etc.), who will use it, the content of the message it will convey, and to which audience it will be conveyed. Answering these questions before starting the design plays a big role in making the font a preferred font. It is possible not to choose a font that is not needed, and it is possible that a font that is disconnected from the context in which it will be used may irritate the eyes. For this reason, the production of useful fonts that meet the needs will be more successful. With the information collected, the designer can start his first sketches on paper or digitally. After the final version of the font is decided, the wall thickness is adjusted by working in different thicknesses. Letter studies begin with the capital letters H and O. The straight standards of the capital letters are determined by the letter H, and the round standards are determined by the letter O. For lowercase letters (miniscules), the letters n and o are used to determine straight and rounded lines. The lowercase letter d is used as a reference for setting the ascender, and the letter p is used as a reference for setting the descender (Ambrose & Harris, 2013, p.57). During the typeface design process, the designer must repeatedly check the anatomy. Knowing the anatomy of typography well and understanding the small illusions that letters contain is important for the correct letter design. A successful font should make itself readable and make the reader feel the emotion.

A typeface design can be completed in very different periods of time, from one month to one year. People who design fonts are called typeface designers or typographers. Every designer's source of inspiration and design process is different. The methods of designers who produce font designs are also different from each other. Although there is no exact way to complete the creative process, how and in what time a creative process is completed depends entirely on the designer.

X-Height: It is the general body length of the letters. The height is based on the letter x. It is based on the height of the letter. The x height of each font may be different. Two different. When letters with height X are written side by side (See Figure 1.), it can give the illusion that they are used in different font sizes. As the x-height increases, the areas covered by the letters expand. At the same time, as the area occupied by the line expands, the number of letters that fit on the line decreases.



Figure 1. X-height example (Zeynep Sena Bağrıaçık personal archive).

Baseline or Baseline: It is the imaginary line that the base of the font touches. A fixed position for the baseline is required, otherwise the characters will not be aligned.

Meanline: It is the middle line where the tiny letters between the base line and the top line touch.

Capline: The point where the head of the major letter touches the base line is the imaginary top line.

Ascender: The part that extends to the x height in letters such as "B, d, k, h". In other words, it is the height of the part extending above the middle line of the lowercase letters.

Descender: It is the part of some minuscule letters, "p","y","g", that goes down from the base line (See Figure 2.).

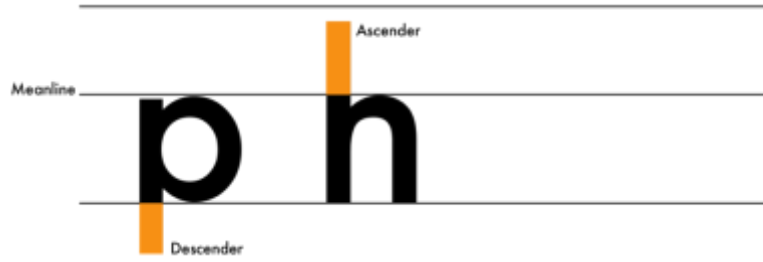


Figure 2. Ascender and Descender extensions example (Zeynep Sena Bağrıaçık personal archive).

Kerning: It is the space between two letters or characters (See Figure 3.). If there is a problem with the spacing between letters, it can be corrected by adjusting the kerning. When equal space is given, the desired arrangement may not be possible. Adjustments should be made by considering the extensions of the letters one by one.

kerning

Figure 3. Kerning setting example (Zeynep Sena Bağrıaçık personal archive).

Letter Spacing: It is the space between characters in a text block (See Figure 4.). When adjusting the space between characters, the space should be adjusted by considering the area occupied by the letter itself.

Letter spacing

Letter spacing

Figure 4. Example of letter spacing (Zeynep Sena Bağrıaçık personal archive).

Leading: The distance between the baseline and the base of the top or bottom line is space.

Serif / Sans-Serif (No Serif): Basic fonts are classified into two main categories as “Serif (With Serifs)” and “Sans Serif (Without Serifs)” (See Figure 5.). “Serif” fonts have small lines at the end of the accent that intersect with the accent, but the “No Serif” font does not have these. A serif is the small decorative line that begins where the letter ends. Sans-serif is defined as a sans serif character.



Figure 5. Serif/ Sans-Serif example (Zeynep Sena Bağrıaçık personal archive).

Italic: Italic fonts are specially drawn and do not have a standard curvature.

Artificial Oblique: It is the slope that the program automatically sets for the letter. The designer does not adjust the slope.

Character: All signs in the font.

When we look at typographic arrangement in texts, the issue we encounter is text alignment. Some errors may occur when aligning text. These are errors that can occur in text editing, which designers called widow and river avoid making.

Text Alignment: Text can be aligned to the right, middle or left of a text block (See Figure 6.) or justified on both sides. Justified texts need to be carefully adjusted as needed. For example, in justified text, the last line has very wide spacing. It is possible to encounter problems like this. It is possible to solve such problems by editing the letters, words and line spacing of the text.

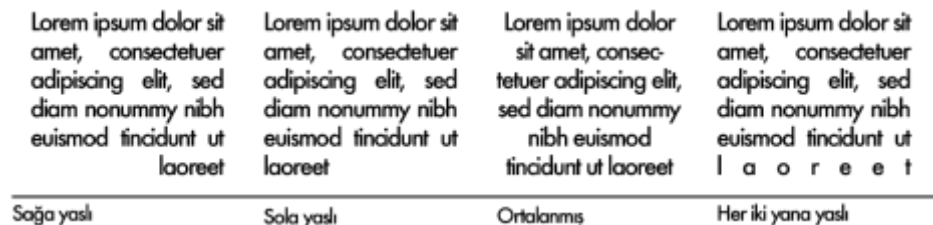


Figure 6. Text alignment example (Zeynep Sena Bağrıaçık personal archive).

Widow: It is the only word left in the last line of the paragraph.

River: It is frequently encountered in text alignment, especially in narrow and long texts (See Figure

7.). Excessive white spaces in between distract the eye from the flow of the text.



Figure 7. Widow and river bug example (Zeynep Sena Bağrıaçık personal archive).

Typography has a very wide place in the field of design, and knowing the anatomy of typography is one of the knowledge that every designer will need. (Adobe, 2023; Ambrose, Harris, 2012; Kesgin, 2021). Knowing typography terms is important not only for font design, but also for different graphic fields such as editing text and designing logotypes (logos consisting of letters, shapes or words).

Today, when we need a font for any work, we have the opportunity to access countless different fonts on the internet. While most of the fonts are produced by professional designers, some are produced by curious people and students who are educated in this field. Nowadays, it is possible for a person who wants to create his own font to do so easily. It is possible for users to simply convert their own handwriting into a ready-to-use font on the computer by simply using Adobe Illustrator or Procreate programs and the brush tool in a similar interface. In this way, while it becomes easier for those who are curious to gain design experience in a different field, it also causes the emergence of too many fonts on the market.

The format of each font design program is different. Depending on the platform on which the font you designed will be used, it can be exported in one of the formats OTF, OpenType-SVG, WOFF (Web Font), or TTF. With internet technology, it is now possible to access fonts, examine them, obtain them, and try them before purchasing. With font sites, it has become easier to obtain and purchase fonts and obtain information about the font's designer and features (Sarikavak, 2014, p.90). Although producing fonts has become easier today, this situation does not direct us to produce more fonts, but to produce more creative and convenient fonts. In today's age where every opportunity has become easier, thanks to technology, many things that were difficult to obtain in the past are now available to us without even thinking about it.

Thanks to developing computer technologies, there are various programs for font design. There are various typeface and font design programs available, both paid and free, such as Fontlab and Glyphs. *“Today, all fonts produced are drawn on a computer with software such as FontLAB Studio, Fontographer, Font Creator, some after going through a sketch stage on recording, and become available as OpenType or TrueType”* (İpek, 2016, p.799). The programs available today are quite practical and easy to use.

Virtual Reality Technology

Virtual Reality Technology (VR), has become one of the most important technologies of today. Today, virtual reality technology can provide many opportunities to its users. Virtual reality technology, also known as experience technology, provides convenience in areas that are very costly to experience or have limited access due to difficult conditions in real life. For example, providing training on the subject or gaining experience for the user in a virtual reality environment with a space simulation will be both easy and inexpensive. In the coming years, there will be a technological development that we will actively use in our lives.

Virtual reality technology does not have a single definition, but has multiple definitions.

Virtual is a concept originating from virtualis, which refers to a situation that does not exist but creates the illusion that it exists by directing perception. Virtual Reality, on the other hand,

is based on the basic principle that the viewer or user is included in a created image space, within an editable time structure, and interacts with it at a later stage; It is an environment consisting of technological tools such as three-dimensional image and sound devices, devices that simulate and reproduce sensory effects such as power, movement and touch, consisting of various data input and output technologies. (Kuruüzümcü, 2010, p.2)

According to Hoffman and Vu; Virtual reality (VR) is a fundamentally different mode of communication between computer and human. It is a highly interactive and dynamic form of simulation in which one can “enter” a computer-generated world or virtual environment. (Hoffman & Vu, 1997, p.1).

To briefly define virtual reality, where it is difficult to find a common denominator; It is an experience technology that allows the active use of the five senses and can give the user the illusion of a real feeling in a virtual environment.

Although virtual reality technology remains up-to-date, it is a very old technology. Virtual reality technology, whose emergence dates back to the 1960s, was not as widespread and practical in its early days as it is today. It took a long time to reach today's level. When we return to the years when the virtual reality environment emerged, we encounter literary figures, not scientists. Before a virtual environment was created, imaginary fantasy universes were created in novels and screenplays. Literary writers who are among the most important creators of virtual reality are Ray Bradbury and William Gibson. Using their imagination, they paved the way for the realization of a technological metaphor fictionalized in the texts.

Virtual Reality and Typography

Virtual reality appears as a technological development. Typography is available in all digital media today and is involved in new developments. In this section, the communication of typography with virtual reality within the framework of its interaction with technology will be examined. The effects of virtual reality on typography and the parts that need to be considered in typographic arrangements will be discussed. In virtual reality, freedom of movement with a 360-degree viewing angle gives us a different experience than the two-dimensional environments offered by screen technology so far.

Virtual typographic designs have a separate use and structure from screen and print typography. In virtual reality environments, independent motion graphics and the fact that the user can be on the move at all times create serious differences in the readability of typography and the way it conveys the message. Typography in the screen and printed media we are accustomed to is two-dimensional. In two-dimensional use, font choice is made according to the size of the medium to be used. “*Computers, tablets and phones generally stand or are used at different distances from the user. Apart from having different physical screen sizes, this requires changes in usage distance, font, font size and line spacing*” (Alican, 2014). It can be said that the regulations that apply to screen technologies are different in virtual reality.

The most obvious of these differences is size and perspective in the virtual reality environment. In the virtual environment, virtual typography is mentioned, which grows as the user approaches, shrinks as the user moves away, and does not distort when viewed from different angles. The user's perspective changes many times with the freedom of movement and depth perception in the virtual reality environment. In this case, it is possible for the text's readability to decrease and its form to deteriorate. Readability and readability are two different concepts, but they can often be confused with each other. Readability is a measure that evaluates the difficulty, ease and pleasure of reading. Legibility is the value criterion of an efficient and understandable reading (Pehlivan Baskın, 2022, p.176). Readability, the width of the screen or the surface to be printed, point size according to the area to be used for the text, line spacing, spacing, paragraph spacing and whether the font is serif, sans-serif or condensed are the criteria that affect readability. Since there is no screen in the virtual reality environment, it is not possible to adjust the readability according to a screen size. The text is part of the medium. The most



important thing to consider to ensure readability in the virtual environment is perspective.

In virtual typography, the interaction between the user and the text is two-way. So not only does the user interact with the text, but the text also interacts with the user. This interaction is shaped by the user's relationship with the text and can show predetermined attitudes or improvised results. One of the primary topics of discussion in virtual typography is the reconsideration of traditional typography's relationship with readability and visibility. Virtual typography includes not only the geometric but also the formal transformation of the text in the axis of movement and time into the communication process. In other words, with the movement of the writing, it makes its transformation real not only physically but also conceptually and emotionally. (Atiker, 2019)

Although it is difficult to use typography in a virtual reality environment, the method of conveying the message or emotion has also changed. Virtual typography, which has different aspects, does not require full readability; especially in artistic works and games. However, the same situation is not valid for every virtual environment. For example, readability is required in a virtual navigation application, and the typography used here must be resolved in a way that is readable from all angles. With virtual reality, users' relationship with typography has changed, and the process of reading a text has become a more difficult experience. Designers' analysis of typography also varies depending on which virtual reality application it will be used for.

Those who produce work in a virtual reality environment are expected to be knowledgeable about modeling. In order to produce in a virtual reality environment, it has become a necessity to know a few of the various modeling programs.

Modeling is creating a three-dimensional product of an object or surface with polyons, edges and vertices. "Animation use of 3D designs has increased greatly since the 1990s. Research conducted; The use of 3D designs, printers and 3D animation has proven to make industry processes smoother, more economical and more attractive. Designs can be viewed on screen before wasting material, and they can customize designs as they see fit without any consequences. Defects in designs can be identified and changed. This technology is important for users to experience. *"This also means it is more widely available, cheaper and easier to build"* (Boratav & Yozgat, 2021, p.1481).

In the virtual reality environment, modeling is essential for environment design, interface design and the creation of similar things such as characters and products to be used in virtual reality. Modeling programs provide the opportunity to create a design in which we can see three dimensions on the x, y, z axes. The modeling to be used in the virtual reality environment must be suitable for the 360-degree viewing angle and perspective of virtual reality.

The modeling phase in virtual typography is important in terms of its effect on the correct readability and perception of the text. With good modeling, an effective design can be created in the virtual reality environment, it can influence users in a way that will increase their feeling of being in the virtual environment, and a successful experience can be provided in every aspect.

In virtual reality, rectangular vision is replaced by 360-degree spherical vision (Erkılıç & Dönmez, 2018, p.49). In the virtual reality environment, the reading system we are accustomed to today has taken on a more complicated structure. As the virtual reality user changes angles at any time, the text will constantly come into view from different angles. In this case, stable texts need to be positioned in accordance with different angles from all directions, which is quite difficult. Designers' consideration of the angle that can be perceived by the human eye (45 degrees) as a basis will contribute to text placement. With virtual reality, texts move out of two dimensions and become three-dimensional. *"Even though perspective allows creating images close to the perception of three dimensions, what we have is still not a model, but an image of the model. The model can be changed or tested if desired, but*



the perspective does not allow this” (Felek, 2019, p.16). Although it does not seem possible at the moment to organize the perspective in virtual reality and calculate all possible perspective angles, virtual reality designers should be careful when placing text in line with the possibilities.

Implementation Work

Typography study in virtual reality environment is a step towards the use and analysis of typography for virtual reality technology. Today, virtual reality technology is a popular technology and reaches more users every day. Virtual reality technology is quite remarkable with the digital features it can offer us in today's conditions. In the future, today's conditions will continue to develop further, and this will lead to more widespread use of virtual reality, as well as a higher probability of it being preferred as a more comprehensive technology. Considering the increasing use of virtual reality and the rapid advancement of technology, there is a need to analyze the text design used in the field of virtual reality. In this direction, a font design was made for the virtual reality environment. The font design is shaped according to the needs and features of a virtual environment and is designed in a form suitable for the virtual environment.

The font designed for the virtual reality environment is not intended for use in any specific interface or concept. The designed font design was designed assuming that it can be used in virtual environments under appropriate conditions, like today's fonts.

Users can encounter various typographic uses such as preference menu or promotional text in the virtual reality environment. There is a need to use three-dimensional typography because the typography used can be seen from constantly changing perspectives. With the 3D produced letter, the letter will be given dimension. It is possible for the volume and size of the letter to support readability when viewed from different angles.

Font design started with sketches in the first place. After the sketch phase was completed, Adobe Illustrator program was used to vectorize the designed font. All letters, numbers and punctuation marks of the font were pathed and turned into vectors in the Adobe Illustrator program. In order to size the vectorized letters, the Blender program, which allows three-dimensional modeling, was used.

The sketching phase first started with freehand drawings. Various drawings were made. After the preliminary draft studies, more detailed sketches were made on grid paper.

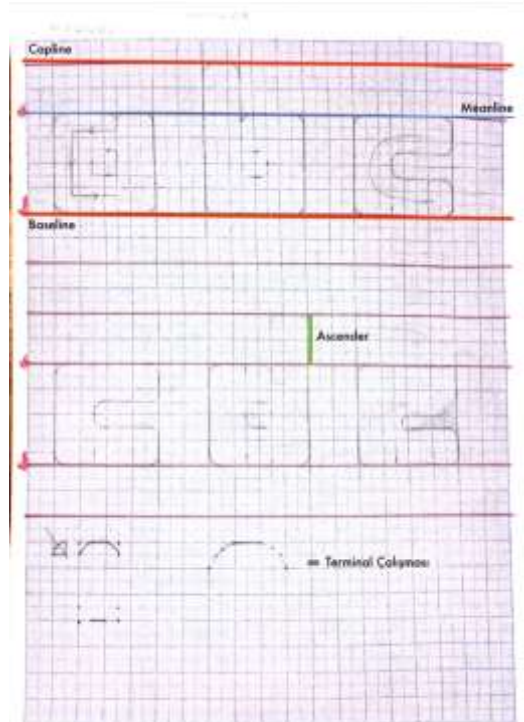


Figure 8. Sketch work miniscule example (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

Different styles of sketches were tried. During these experiments, angular square shapes were inspired. Based on cubic forms, thick, plump-looking drawings without thin folds and corners were made. A sans-serif work was done, far from details. It was not preferred in the angular test of the terminals due to the effect created by the sharp corners. A softer appearance was desired. It is adjusted so as not to disrupt the cubic structure.

The entire alphabet is completed in sketches. First, the studies on the lowercase letters were started. After the miniscule letter set was completed, the studies on the capital letters continued. When the sketch phase of the capital letters was completed, punctuation marks and numbers were started, respectively.

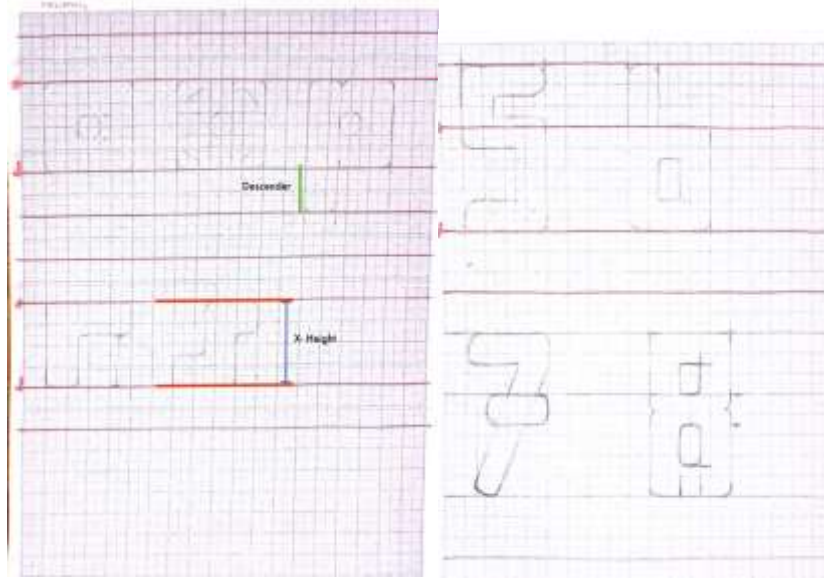


Figure 9. Sketch work, magiscule and number example (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

The drawings completed on grid paper were scanned and transferred to the computer environment. The drawings transferred to the computer environment were opened in the Illustrator (a.i) program. Minimal and major letters, punctuation marks and numbers were turned into vectors, respectively.

Letter designs lose their readability when using small font size. It would be best to choose them in areas where they can be used larger, such as headboards.

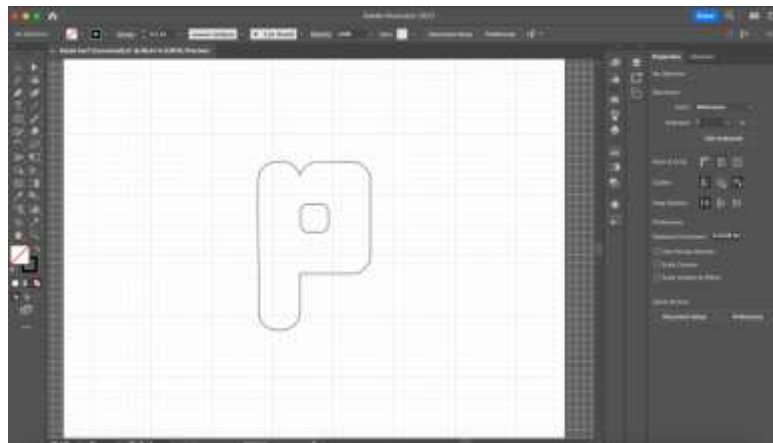


Figure 10. a.i letter work screenshot (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

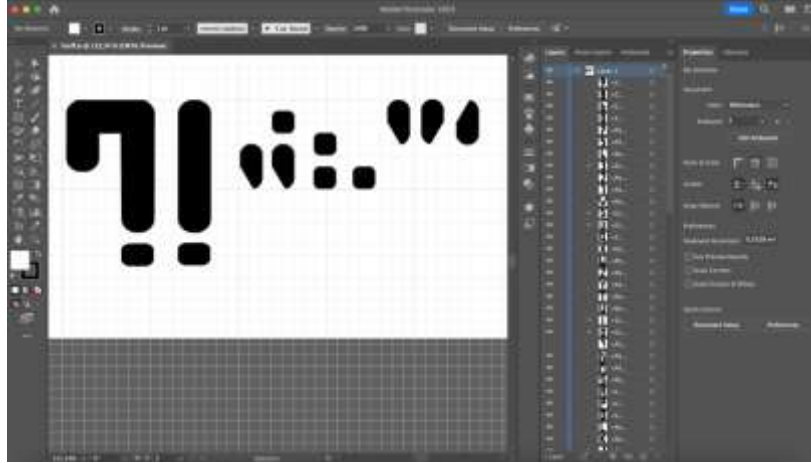


Figure 11. a.i punctuation marks screenshot (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

Choices in letter design were made according to the virtual reality environment. Its features such as wall thickness and a structure without details were preferred based on the studies on the virtual reality environment. Letters need to be modeled in order to gain a three-dimensional form. Therefore, it was aimed to create a design that would also work in the form it would have when modeled. Only Blender (version 3.4.1) was used in the three-dimensional modeling process.

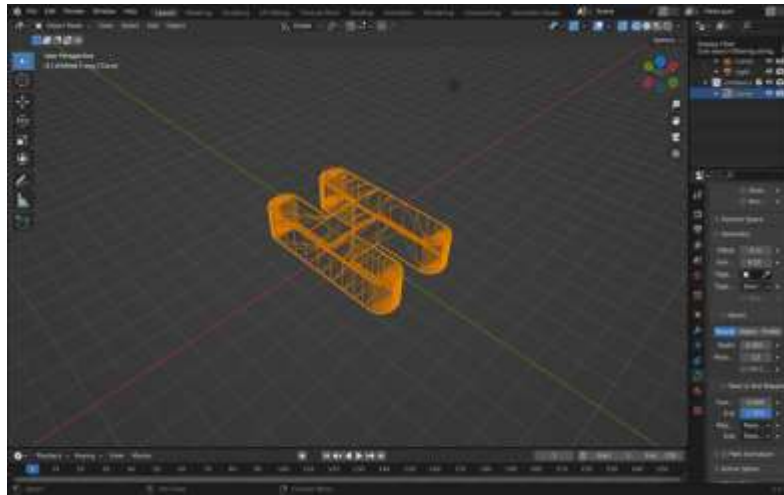


Figure 12. Blender program screenshot. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

Vector designs were opened in object mode in Blender. We can use the Extrude option when we come to the Geometry section in the Curve settings (located in the right tool bar). The letter appearing as Path has been extruded. There are parts of the extruded letter that appear sharp. To soften this sharpness, the Depth setting was made from the Bevel Option option. In this way, the sharp parts are softened.

The color of the letter has been adjusted in the Shading section. The thickness, color preference and texture of the font were adjusted considering that it would attract attention in a virtual reality environment. The dynamic, moving structure in the virtual reality environment was designed and modeled assuming that it could be read and attract attention on a moving background.

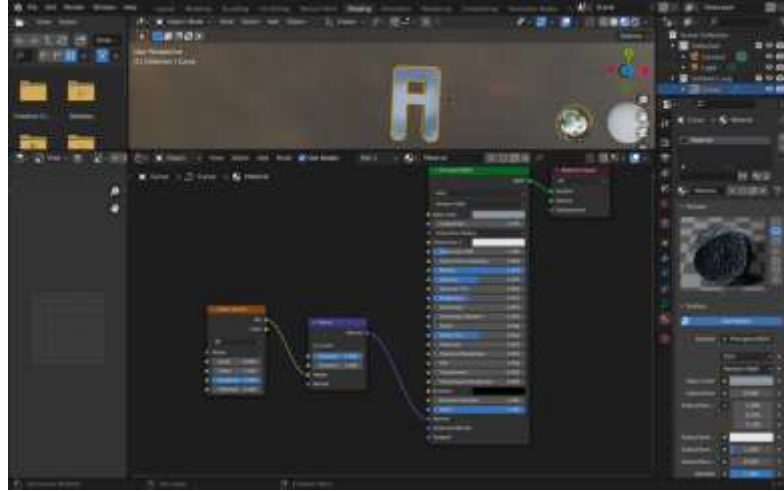


Figure 13. Blender program screenshot. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

The designed font was placed in a scene in the Blender program. It is possible to upload the video and visual outputs (render) obtained here to a free VR video player and experience them. There are many paid and free program options in the field of virtual reality. It is possible to experience many videos suitable for VR display that have been prepared or are available on the internet, thanks to paid and free VR video player sites and applications. Virtual reality glasses can be sorted from high to low price. Nowadays, it has been determined that virtual reality equipment requires a high budget. Thanks to VR-supported glasses with a simpler structure on the market, curious people of all budgets have the opportunity to experience virtual reality. The outputs (render) of this application work have been prepared to be experienced in a VR video player with a smartphone-supported VR glasses.



Figure 14. Adobe Dimension screenshot. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

Adobe Dimension program was preferred for sample designs. Letters saved as objects were transferred to the Adobe Dimension program using the 3D Material tool in Illustrator. Texture and material were added to the letters with the Dimension program. Background colors of letters with added metal texture Dimension program was added with. The color scale, materials and textures available in the program were used.

Different textures were tried on the letters with the Adobe Dimension program. Metal and glass materials were preferred in the prepared images. Environment visuals were also used within the program.

Minuscule and major letters are shown with the modeled letter set. Images have been prepared to show how the font designed in sample uses might appear in a virtual reality environment. The font can be used in a virtual reality environment on a nearly transparent background, as in the examples. The structure of the preferred ground was chosen based on the effect of virtual reality on vision. The reason for creating a panoramic screen effect is that it is thought to provide visibility from varying angles depending on our head movement. At the same time, the font can exist freely in the virtual environment without the need for any background.



Figure 15. Minuscule letter. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

Miniscule letters are shown from a side angle with metallic texture. The letters, which use a metallic texture with reflections on a gradient background, are placed at an angle so that their size can be understood. Capital letters are shown with metallic texture on gradient background. In order to understand the three-dimensional volume of the letters, they are placed at an angle and shown.

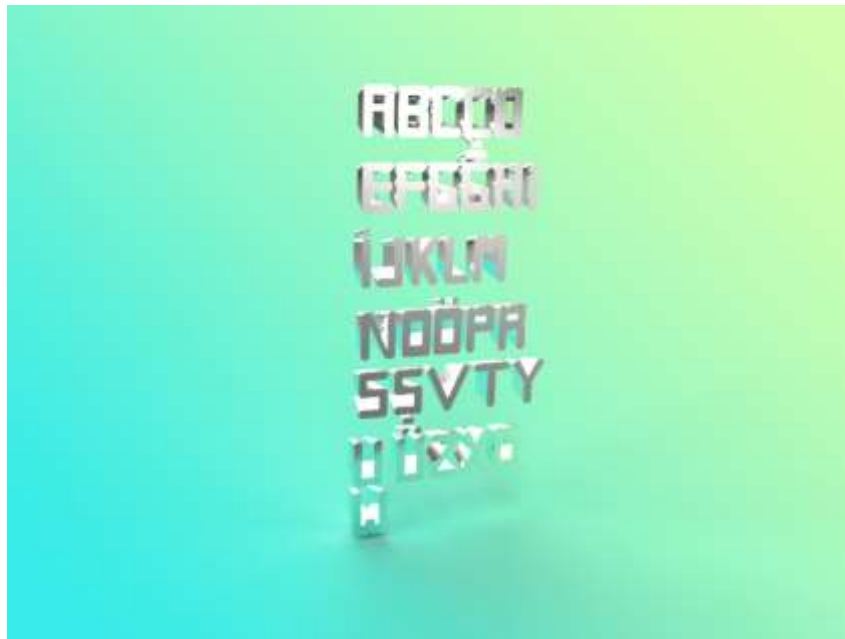


Figure 16. Major letter. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).



Figure 17. Example usage 1. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

In this design, it is a plate used on the back as a screen. An elliptical half plate with a glass texture was used to separate the text from the background.



Figure 18. Example usage 2. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

The navigation application was considered as another example. It is assumed that a virtual navigation application provides a realistic map or directions within the existing space or environment. In this

design, a study was carried out in which the directions in these directions were specified in three dimensions on the space.

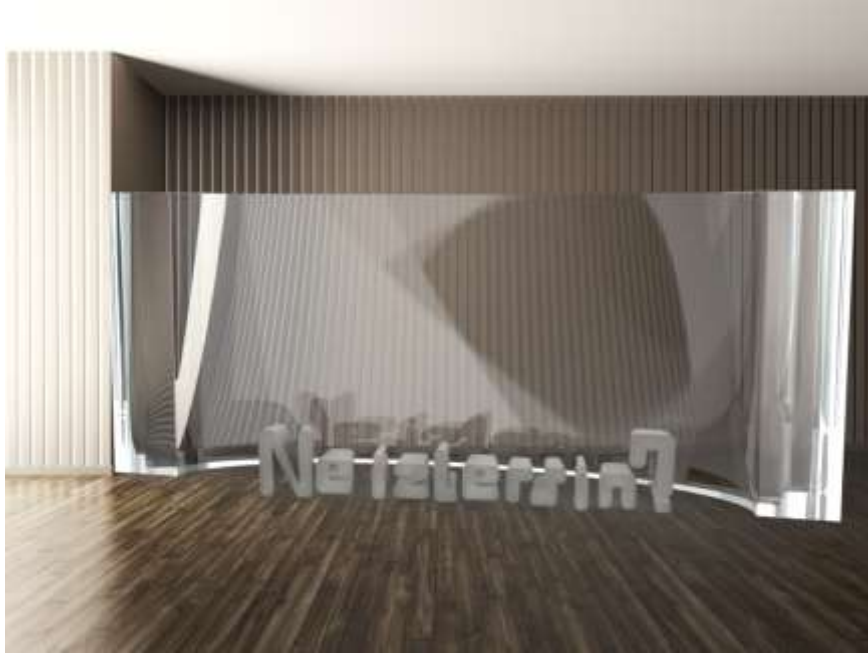


Figure 19. Example usage 3. (Zeynep Sena Bağrıaçık implementation work).

In the designs, the use of fonts in the virtual reality environment is exemplified. Studies have been carried out to create ideas about various uses of the designed font in a virtual environment.

CONCLUSION

In this study, virtual reality technology, one of today's popular technologies, was investigated. Research shows that virtual reality technology takes a more active role in daily life and the number of users is increasing. This situation causes different design needs to arise in the virtual reality environment. Designers need to follow new technologies, and when producing design solutions, they should be based on the changes brought by technological innovations. With virtual reality technology, the boundaries have expanded and the opportunity to produce more free and original works has arisen. Innovative typographic uses have revealed situations that can create changes in the known rules of typography.

In the research, there are suggestions on the use of typography in the virtual reality environment according to typography rules. When a font design is produced in line with these recommendations or an existing font is used in accordance with the recommendations, it is assumed that it will be used correctly in the virtual reality environment. The use of typography in new digital areas plays an important role in terms of affecting the design process, reaching users and affecting the font production process. It has been determined that due to the dynamic structure of virtual reality environments, attention is quickly distracted and text reading time is quite short. As another issue, it was understood that letter legibility decreased due to the movement brought by the dynamic structure. Thanks to the three hundred and sixty degree viewing angle of virtual reality, it is possible to view the typography used from different angles. Additionally, the distance between the user and the typography is not stable. The user adjusts the distance to the typography himself, and can try reading from close distance, long distance or from completely different angles, depending on his wishes. The application study is designed to address certain points. In line with the problems identified as a result of research on virtual reality, the font design designed in the application study was adjusted to be read from different distances.

Studies have been made on typography and virtual reality technology. As a result of the examinations,

findings were reached about the use of typography in the virtual reality environment and the font design process and application. The application study was developed within the framework of the findings. The completed application work complies with the virtual reality environment criteria. A sample font design is shown in the virtual reality environment with the application study created. It is thought that this case study will guide designers, design students and enthusiasts working on virtual reality.

REFERENCES

- Alican, Ö. (2014). Esnek Web (Responsive Web) Sitesi Tasarımında Tipografi Sorunları, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 85-91.
- Ambrose, G. & Harris P. (2012a). *Görsel Tipografi Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. & Harris P. (2012b). *Tipografinin Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. & Harris P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Adobe. (t.y). *Typographic Terms*. https://www.adobe.com/studio/print/pdf/typographic_terms.pdf
- Aslan, R. & Erdoğan, S. (2017). 21. Yüzyılda Hekimlik Eğitimi: Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik, Hologram, *Kocatepe Vet Journals*, 10(3): 204-212.
- Atiker, B., (2019). Artırılmış Tipografi, *Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak*, 17-38.
- Avcı, E., (2022). Antik Mağaradan Sanal Mağaraya: Metaverse, *Beytulhikme Int J Phil* 12 (4):981-1005
- Baines, P.& Haslam, A. (2005), *Type And Typograhly*, London: Laurence King Publishing
- Baran, H. (2021). Sanal Gerçeklikte Deneyimlenebilir Konsept Tasarım ve Animasyon Uygulamaları, *Sanat Yazıları*, (44): 89-114.
- Baudrillard, J. (2021). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bilirdönmez, K. (2020). Tipografide Renk ve Rengin Kullanımı. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (4).
- Boratav, O. & Yozgat, S. (2021). Bauhaus Tasarım İlkeleri Doğrultusunda Üç Boyutlu Karakter Tasarımı, *İdil Dergisi*, p. 1477– 1488.
- Çavaş, B. Çavaş, H, P. & Can, T, B. (2004). Eğitimde Sanal Gerçeklik, *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 3 (4), 110-116.
- Demirci, Ş. (2018). Sağlık Hizmetlerinde Sanal Gerçeklik Teknolojileri, İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Dergisi, 6(1): 35-46
- Demirezen, B. (2019). Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Turizm Sektöründe Kullanılabilirliği Üzerine Bir Literatür Taraması, *Uluslararası Global Turizm Araştırmaları*, 3(1): 1-26.
- Dönmez, S. C. & Erkiç, H. (2018). 360 Derece Sanal Gerçeklik Uygulamalarını Sinema Kuramı Üzerinden Okumak Mümkün mü?, *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 2 (1) , 40-56.
- Hillner, M. (2009). *Basics Of Typography 01: Virtual Typography*, Switzerland: AVA Book.
- Hoffman H. & Vu D. (1997). *Virtual Realit: Teaching Tool of the Twenty-First Century?*, *Academic Medicine*, p.1.
- Işır, Ö., Başar, T. Ç. & İnce, M. (2021). Yazı Tiplerinin İletişim Açısından Önemi, *Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 652-664.
- İpek, M. (2016). Geçmişten Bugüne Web Sayfalarında Tipografi Kullanımı, *Uluslararası Geçmişten Geleceğe Sanat Sempozyumu ve Sergisi*, 798-811.
- Kaptan, S. (2020). Grafik Tasarım Eğitiminde Harf Estetiği ve Deneysel Tipografi, *Sanat ve İnsan Dergisi*, 4(2), 121-132.
- Kızılsağak, E. (2014). Grafik Tasarım Ürünü Olarak Yazı Tasarımının Tarihi ,*E-Journal of New World Sciences Academy, NWSA-Fine Arts*, D0148, 9, (2), 55-65.
- Kesgin, R. (2021). Yazı Okunabilirliğine Etki Eden Faktörlerin İncelenmesi, *Academic Art Journal*, 13, 79-93.
- Kuruüzümcü, R. (2010). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik, *Sanat Dergisi*, p.2.
- Pehlivan Baskın, Z. (2022). Görsel İletişim Tasarımında Tipografi Tarihi ve Temel Terimler, *Duramaz, Ö., Ertürk, M. (Ed.), Görsel İletişimi Tasarlamak 001 (96-118)*, YEM Yayın.
- Pehlivan Baskın, Z. (2022). Çocuklara Yönelik Tasarlanan Afişlerde Tipografi Kullanımı, *The Journal of Social Science* , 9 (59), p.174-192.



- Özkirişçi, H.İ. (2020), Algı ve Zaman Bağlamında Grafik İmge, STD: 251-273
- Felek, S. (2019). İç Mekân Tasarımında Görselleştirme Yöntemleri “Lupa CR29 Projesi Üzerinden Örneklenmesi”. IDA: International Design and Art Journal, 1(1), p.13-30.
- Ropolyi, L. (2015). Virtuality and Reality—Toward a Representation Ontology. Philosophies. 1. 40-54.
- Sarıkavak, K. N. (2014). Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri. Seçkin Yayıncılık.
- Sarıkavak, K. N. (2017). Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar. Hayalperest Yayınevi.
- Şekerci, C. (2017). Sanal Gerçeklik Kavramının Tarihçesi, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / Volume:10 Issue: 54.
- Sozluk. (t.y). <https://sozluk.gov.tr/>
- Tepe, T. (2022). Dijital Oyunların Tasarım ve Geliştirme Süreçleri, Pegem Akademi, Ankara.
- Tokareva, J, (2018). The Difference Between Virtual Reality, Augmented Reality And Mixed Reality. Forbes.
- Yazar, T. (2020) Sanat ve Teknoloji İlişkisinde Görsel İletişim Aracı Olarak Tipografi ve Eğitim Sürecindeki Uygulama Yaklaşımları, Journal of Interdisciplinary and Intercultural Arts, Volume: 5, Issue: 11



DOĞADAN İLHAM: BİYOMİMİKİRİ VE SERAMİK SANATININ SENTEZİ

INSPIRATION FROM NATURE: SYNTHESIS OF BIOMIMICRY AND CERAMIC ART

Onurcan ERDAL¹



ORCID: O.E. 0000-0003-0027-8080

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Onurcan Erdal

Selçuk University, Türkiye

E-mail/E-posta: onurcanerdal@selcuk.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 06.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi:

09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Erdal, O. (2024). Doğadan İlham:

Biyomimikri Ve Seramik Sanatının Sentezi. The

Turkish Online Journal of Design Art and

Communication, 14 (4), 887-901.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1511526>

Öz

Doğa, tarih boyunca zengin çeşitliliğiyle ve kaynaklarıyla insanlık için önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Bitki örtüsünden hayvanların yaşamına, iklim koşullarından coğrafi özelliklere kadar doğanın sunduğu geniş yelpaze, insanları tarımdan teknolojiye, sanattan bilime kadar birçok alanda etkilemiştir. Seramik, binlerce yıldır insanların doğal malzemeleri işleyerek sanattan zanaata, mimariden günlük kullanıma kadar farklı alanlarda yararlandığı çok yönlü bir ifade biçimidir. Sanatçılar, doğadan ilham alarak formlarını, renklerini ve dokularını oluştururken, kilin kendine özgü özelliklerinden yararlanarak benzersiz eserler ortaya koymuşlardır. Biyomimikri, doğadaki organizmaların yapıları, işlevleri ve süreçlerinden ilham alarak ve doğadaki tasarım prensiplerini anlamayarak bu prensipleri sanat ve teknoloji alanlarına uygulama fikrini temsil ederken, seramik sanatı doğal formların ve süreçlerin estetik ve işlevsel özelliklerini sunmaktadır. Biyomimikri ve seramik sanatının sentezi hem sanatın hem de bilimin sınırlarını zorlayarak yeni keşiflerin ve yaratıcı tasarımların ortaya çıkmasını sağlayabilir. Bu sentez, insanların çevreye duyarlı, estetik ve sürdürülebilir ürünler üretmelerine olanak tanıyabilir. Bu çalışmanın amacı, doğanın kaynaklarını seramikle harmanlayan tasarım yaklaşımlarını araştırmak ve sanatçıların bu kaynaklardan nasıl yararlandıklarını ve ortaya koydukları sanatsal form ve ifadeleri incelemektir.

Anahtar Kelimeler: Doğadan İlham, Biyomimikri, Sanat, Tasarım, Seramik, Seramik Sanatçıları.

Abstract

Throughout history, nature has been an important source of inspiration for humanity with its rich diversity and resources. The wide spectrum offered by nature, from vegetation to animal life, from climatic conditions to geographical features, has influenced people in many fields, from agriculture to technology, from art to science. Ceramics is a versatile form of expression that people have used for thousands of years by processing natural materials in different areas, from art to craft, from architecture to daily use. While artists create their forms, colors and textures by taking inspiration from nature, they have created unique works by taking advantage of the unique properties of clay. While biomimicry represents the idea of taking inspiration from the structures, functions and processes of organisms in nature and making sense of the design principles in nature, applying these principles to the fields of art and technology, ceramic art presents the aesthetic and functional features of natural forms and processes. The synthesis of biomimicry and ceramic art can push the boundaries of both art and science, leading to new discoveries and creative designs. This synthesis could allow people to produce environmentally friendly, aesthetic and sustainable products. The aim of this study is to investigate design approaches that blend natural resources with ceramics and to examine how artists benefit from these resources and the artistic forms and expressions they create.

Keywords: Inspiration from Nature, Biomimicry, Art, Design, Ceramics, Ceramic Artists.



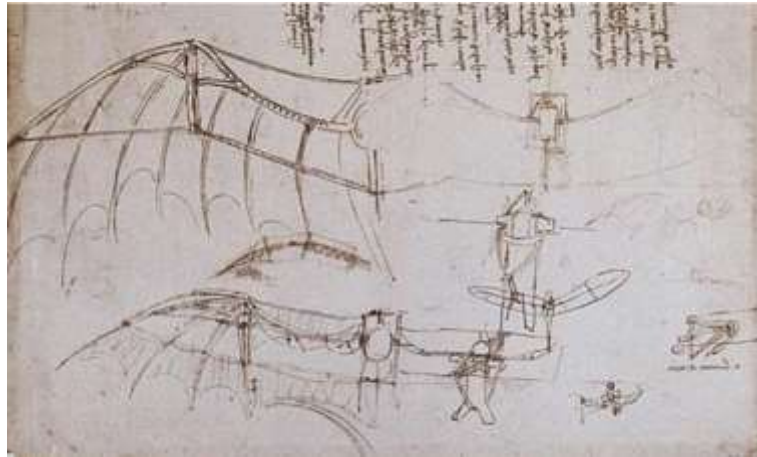
GİRİŞ

Doğanın sistematığı, düzeni ve işleyişi, geçmişte olduğu gibi günümüzde de insan yaşamında birçok alanda yeniliği ve gelişimi teşvik etmektedir. Doğanın sunduğu benzersiz yapılar, desenler ve işlevler, insanların yaratıcılığını harekete geçirerek bilim, sanat ve endüstri alanlarında ilham kaynağı olmaktadır. Doğanın bu unsurları, mimariden teknolojiye, mühendislikten tasarıma kadar geniş bir yelpazede yenilikçi çözümler sunmakta ve insanlığın ilerlemesine katkıda bulunmaktadır. Seramik sanatında da doğanın kaynakları hem estetik hem de işlevsel açıdan önemli bir rol oynamakta, sanatçılara yaratıcı bir potansiyel sunmaktadır.

Bu çalışmada, doğanın estetik ve işlevsel özelliklerinin sanatsal uygulamalara nasıl aktarıldığı araştırılmaktadır. Araştırmanın temel amacı, biyomimikri ve seramik sanatının sentezinin önemini vurgulamak, bu sentezin sanat alanına katkılarını belirlemek ve konu hakkında farkındalığı artırmaktır. Bu bağlamda, doğaya atıfta bulunan seramik eserler ve sanatçıların bu konudaki yaklaşımları incelenecektir.

BİYOMİMİKRI VE DOĞADAN GELEN YARATICI ÇÖZÜMLER

İnsanoğlu tarihin başlangıcından bu yana içgüdüsel olarak doğaya yönelmiş ve doğada olduğu gibi sürdürülebilir bir yaşam sağlamak için doğanın süreçlerini, stratejisini ve sistemlerini öğrenmeye çalışmıştır. Sürdürülebilir çözümler insanın yaşam alanlarını daha verimli ve yaşanabilir hale getirmeye yardımcı olmaktadır (Makram & Abou Ouf, 2019, s. 509).



Şekil 1. Leonardo da Vinci'nin insan gücüyle çalışan "Ornithopter" için yaptığı çizimlerden biri, (Couceiro vd., 2009, s. 2).

Kuşların farklı uçuş tekniklerini gözlemleyen Leonardo da Vinci, küçük kuşların hızlı kanat çırpışlarıyla hareket ettiklerini, büyük kuşların ise rüzgârdan yararlanarak kanatlarını açıp süzülerek havada kaldıklarını ve böylelikle daha az enerji harcadıklarını keşfetmiştir. Bu gözlemlerden ilham alarak Leonardo, kanatlı makineler üzerinde çalışmaya odaklanmıştır. "Volo librato" olarak adlandırdığı bu uçuş tarzında büyük ve açık kanatlar tasarlamıştır. Kanatlar iç kısımda sabit olarak tasarlanmış ve dış kısımda hareketli parçalarla desteklenmiştir. Leonardo'nun tasarımında pilot, diğer uçan makinelerde olduğu gibi itici güç kullanmamış, sadece yapıyı kendi ağırlığıyla dengelemiş ve hareketlerini kontrol etmiştir. Bu tasarım, kuşların doğal uçuş tekniklerinden esinlenerek geliştirilmiştir (Bartoli vd., 2009).

Biyomimikri, yaşam anlamına gelen "bios" ve taklit etmek anlamına gelen "mimesis" kelimelerinden oluşur. Kelime anlamı olarak yaşamı taklit etmek anlamına gelir. Tasarım sürecine yaklaşma şekli, tasarımcıların belirli bir insan ihtiyacını çözmek için doğaya, özellikle organizmalara veya ekosistemlere bakmasıdır (Pathak, 2019, s. 34). Janine Benyus'un biyomimikriyi bir bilim dalı olarak başlangıç ilkeleriyle tanıttığı kitabında biyomimikri "doğadan ilham alan yenilik" olarak tanımlanmaktadır (Benyus, 2002).

Biyomimikri, doğanın uzun süre test edilmiş desenlerini ve stratejilerini taklit ederek insanın karşılaştığı sorunlara sürdürülebilir çözümler arayan bir yenilik yaklaşımıdır. Biyoloji, milyarlarca yıllık evrimsel uyum sürecinin getirdiği zorlamalar nedeniyle enerji ve kaynak tüketiminde ekonomik çözümler sunar. Bu çözümler, teknik sistemlerin daha verimli bir şekilde tasarlanabileceği konusunda önemli ipuçları sağlayabilir. Bu nedenle, biyolojik araştırma bilgisi, teknik uygulamalara soyutlanarak aktarılabilir ve böylece yaşam bilimleri ile teknik disiplinler arası bir araştırma ve geliştirme sürecinde bir araya gelebilir (Gruber vd., 2022, s. 187). Biyomimikri, doğada bulunan ve özellikleri benimsenmiş, insan ihtiyaçlarına ve sorunlarına çözüm öneren form ve işlevleri ifade eder. Örnekler arasında termit tepeliklerinin biyoiklimsel kontrolleri, örümcek ağlarının yapısal gücü, bazı hayvan tüylerinin ısıyı tutma yeteneği yer alır (Kellert ve Calabrese, 2015, s. 18). Genellikle bir tasarımı optimize etmek için eklemeler yaparak veya mevcut özellikleri değiştirerek ilerleyen tipik mühendislik yaklaşımının aksine, biyomimikri tasarım sorununu temel prensiplerine ve bileşenlerine indirger ve temelden verimli bir şekilde inşa edilecek tasarımlar önerir (Unsworth & Shyam, 2022, s. 63).



Şekil 2. Mercedes-Benz'in kutu balığından ilham alarak tasarladığı biyonik aracı, (Abdel-Rahman, 2020, s. 4).

Biyologlar biyomimikri sürecinde kilit roldedir çünkü bu süreç büyük ölçüde biyolojik bilgiye dayanır; ancak tasarımcının rolü merkezi olmaya devam etmektedir. Bu yönelim, özellikle biyolojik stratejilerin daha geniş çapta uygulanabilir tasarım ilkelerine dönüştürülmesi ve bunların insani problemleri çözmek için uygulanması söz konusu olduğunda geçerlidir. Biyomimikrinin amacı doğal bir formun, sürecin veya ekosistemin tam bir kopyasını oluşturmak değildir; bunun yerine, tasarım ilkelerini biyolojiden türetmek ve bu ilkeleri düşünceyi teşvik eden bir unsur olarak kullanmaktır (Kennedy, 2015, s. 68). Biyomimikriyi kullanmanın arkasında üç ana motivasyon vardır. Birincisi, biyomimikri, yeni malzeme ve teknolojilerin yaratılmasında bir yenilik kaynağı olarak görülebilir. Buna 'yenilik için biyomimikri' denilmektedir. İkincisi, daha sürdürülebilir malzemeler, ürünler, yapılı çevreler ve mühendislik çözümleri yaratmanın bir yolu olarak biyomimikrinin potansiyeline olan ilgidir. Buna 'sürdürülebilirlik için biyomimikri' adı verilmektedir. Biyotaklitçiliği keşfetmeye yönelik üçüncü ve muhtemelen en az araştırılan motivasyon, biyofili kavramlarla olan ilişki nedeniyle, yaşayan dünya anlayışına dayalı tasarımın insanın psikolojik refahını artırmaya katkı bulunup bulunamayacağını araştıran araştırmacı ve tasarımcılardan gelir. Biyofili, doğal çevreyle olan içsel bağımızı ifade eden bir kavramdır ve 'yaşam sevgisi' veya 'yaşayan sistemlerin sevgisi' anlamına gelmektedir (Zari, 2018, s. 17).

DOĞADAN İLHAM ALAN SANATÇILAR

Melda Genç

Melda Genç tarafından 2013 yılında yazılan “Doğa, Sanat ve Biyomimetik Bilim” başlıklı Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu, doğanın sanatsal süreçlerdeki rolünü ve biyomimetik bilimin sanatla ilişkisini ele alan kapsamlı bir çalışmadır. Genç, çalışmasında sanat ve doğa arasındaki ilişkiyi tarihsel olarak geniş bir perspektiften inceleyerek, doğanın sanattaki tezahürlerini hem teorik hem de görsel veriler ışığında analiz etmiştir. Bu bağlamda, doğadan esinlenme yöntemlerini biçim, strüktür, doku, renk ve malzeme gibi sınıflara ayırmış ve her bir başlığı örneklerle ele almıştır. Çalışmanın bir bölümü,

doğadan esinlenen sanatçıların ve eserlerinin incelenmesine ayrılmıştır.

Genç, çalışmasının son bölümünde kendi sanatsal üretim sürecine yer vermiştir. Hücre yapıları, eşek arısı kovanı, sünger dokusu, kamuflaj, bambu, kuraklaşan dünya, kemik yapıları, beyin, ağaç ve mercan gibi unsurlardan esinlenerek oluşturduğu seramik eserler, biyomimetik bilimin sanata uygulanabilirliğini somut örneklerle göstermektedir. Genç, bu eserlerde doğanın temel yapı taşlarını ve işlevsel özelliklerini sanatsal bir formda yeniden yorumlayarak doğa ile sanat arasında bir bağ kurmayı amaçlamıştır. Bu nedenle, Genç'in "Doğa, Sanat ve Biyomimetik Bilim" başlıklı çalışması, biyomimikri ve seramik sanatının sentezi üzerine odaklanan makalemin teorik altyapısını güçlendiren, referans değeri yüksek bir kaynak olarak değerlendirilmektedir. Çalışmanın doğa ve sanat arasındaki bağlantıyı nasıl ele aldığını ve biyomimetik bilimin sanatsal yaratıcılıkla nasıl kesiştiğini ortaya koyması, biyomimetik yaklaşımların sanatsal süreçlere nasıl entegre edilebileceğini anlamak açısından önem taşımaktadır.



Şekil 3. Melda Genç, Kovan, (Genç, 2013, s. 79).

Genç'in "*Kovan*" adlı eseri, doğadan esinlenme yöntemlerinden biri olan biçimsel biyomimikriden yararlanılarak oluşturulmuştur. Bu yaklaşım, doğanın yapısal çözümlerinden ilham alarak yeni tasarımlar üretmeyi amaçlar. Arıların yuva yapma teknikleri doğanın mühendisliğini gözler önüne serer; bu nedenle sanatçı, arı kovanlarının detaylarını inceleyerek içinde estetik, sağlamlık ve işlevsellik gibi özellikleri barındıran bir yapı düzenini sanat eserine dönüştürmeyi hedeflemiştir. Sanatçı, bu süreçte kovanın katmanlı yapısını basitleştirerek yeni bir estetik anlayış geliştirmiştir. İlk olarak, kovanın genel şekli üzerine çizimler yapılmış, ardından kırmızı çamur kullanılarak form şekillendirilmiş ve kalıbı alınmıştır. Çalışmanın bisküvi pişirimi 1000 °C'de yapıldıktan sonra çeşitli sır denemeleri yapılmıştır. Formların hareketli yapısından dolayı siyah ve beyaz gibi tek renk sırların kullanımı tercih edilmiştir (Genç, 2013, s. 79).



Şekil 4. Melda Genç, Kuraklaşan Dünya, (Genç, 2013, s. 99).

Sanatçı, “*Kuraklaşan Dünya*” adlı eserinde, doğadaki değişken dokuları ve çevresel tahribat konularını ele alarak bu temaları sanatsal bir ifade biçiminde sunmaktadır. Doğada var olan yapıların zaman içinde sürekli bir değişim ve evrim sürecinden geçtiği fikri, sanatçının bu çalışmayı tasarlamasındaki temel motivasyonlardan biridir. Çöl dokusu ve kurumuş toprak görüntüsü bu değişim sürecinin estetik ve fiziksel yansımalarını temsil eder. Sanatçı, çöl dokusunun seramik malzeme üzerindeki uygulamalarını araştırmak amacıyla dokusal biyomimikri yöntemini kullanmıştır. Eserin tasarımında betonarme bir bina şeklinde form kullanılarak modern şehirlerin ve betonlaşan mekanların doğaya olan etkisi vurgulanmıştır. Döküm tekniğiyle şekillendirilmiş formun yüzeyine belirli bir sertliğe ulaştığında bıçak ile bir çizik atılmış ve çalışma kuruduktan sonra üzerine sirke püskürtülerek yüzeyin çatlaması sağlanmıştır. Son olarak, formun yerleştirildiği yüzey üzerine bir gölge efekti oluşturacak şekilde yeşil bir ağaç çizilmiştir. Bu detay, betonlaşmanın doğaya olan etkilerini ve değişen çevre koşullarını yansıtarak izleyicilere çevresel bilincin önemini hatırlatır (Genç, 2013, s. 98).



Şekil 5. Melda Genç, Yaşamın Kökleri, (Genç, 2013, s. 110).

Genç, “*Yaşamın Kökleri*” adlı eserinde, ağaçların doğadaki rolünü ve teknolojinin bu doğal unsurları nasıl tehdit ettiğini vurgulamaktadır. Eser ormanların hızla yok olmasının ve ağaç kesimlerinin artmasının çevresel etkilerini simgelerken aynı zamanda doğanın korunmasına yönelik bireysel ve toplumsal sorumluluğun önemini vurgular. Genç, ağaçların dokusal ve strüktürel özelliklerinden ilham alarak yaptığı çalışmada ilk aşamada, ağaç dallarının formunu modellemek için 3 cm çapında boru kalıpları almıştır. Daha sonra bu kalıplara döküm yapılmış, çıkan formlar farklı boyutlarda kesilerek deforme edilmiştir. Bu işlem ağaç dallarının doğal formunun ve doku özelliklerinin seramik bir yüzeye yansımalarını sağlamıştır. Mangan oksit ile sür-sil uygulamasının ardından eserin Macsabal fırınında pişirimi yapılmıştır. Bu pişirim süreci eserin hem estetik hem de yapısal özelliklerini geliştirmiştir (Genç, 2013, s. 108).

Jennifer McCurdy

Jennifer McCurdy'in eserleri, doğadan ilham alan organik ve akışkan formlarla karakterize edilir. Deniz kabukları, dalgalar ve bitkiler gibi doğal unsurlardan esinlenerek zarif ve hareketli formlar yaratır. McCurdy: “*Doğadaki formları gördüğümde içimi bir duygu kaplar; sahildeki deniz kabuğunun spiralini ortaya çıkarmasından, tarlada patlayan ipekotu kapsülüne, havada uçuşan parlak tohumların güneş ışığına karışmasına kadar. Doğadaki formların simetrisi ve asimetrisi yaşamın büyümesini ve hareketini ortaya koyar. Bir tasarımcı olarak çalışmalarımın çevremdeki yaşam dengesini yansıtmaları için çabalıyorum. Çevremde gördüğüm desenlerin formlarına entegre olması önemli. Güzel bir yüzeye sahip olduğu ve ifade etmek istediğim ışık ve gölge niteliklerini aktardığı için yarı saydam porselen gövde kullanıyorum. Bitmiş parçalardan bazıları, dışbükey ve içbükey arasındaki dengeyi yanı sıra emilen*



ve yansıtılan ışık arasında anlaşılması zor bir bakış açısı sunuyor. Bazı araştırmalarda porseleni antik yıldız sanatıyla birleştiriyorum. Altın varak, yeni kıvrımları ve desenleri ortaya çıkarmak için kabın içini aydınlatıyor.” demektedir (McCurdy, 2013).



Şekil 6. Jennifer McCurdy, Gilded Water Lily, (McCurdy, t.y.).



Şekil 7. Jennifer McCurdy, Lotus Nest, (McCurdy, t.y.).



Şekil 8. Jennifer McCurdy, Tsunami Vessel, (McCurdy, t.y.).

McCurdy'nin çalışmaları, ince ve hafif yapılarıyla dikkat çekmektedir. Seramiğin doğasında bulunan kırılma, McCurdy'nin eserlerinde zarif ve narin bir şekilde vurgulanmakta ve bu özellik eserlerinin hem fiziksel hem de görsel hassasiyetini artırmaktadır. McCurdy'nin porselen kullanımı, malzemenin doğasındaki kırılma, vurgularken aynı zamanda sağlam ve dayanıklı eserler oluşturma becerisini de göstermektedir. Sanatçının çalışmalarında sıkça görülen geometri ve simetri unsurları, eserlerin modern estetik özelliklere sahip olmasını sağlamaktadır.

McCurdy, genellikle beyaz porseleni tercih etmektedir. Bu tercih, eserlerine saf ve yalın bir estetik kazandırmaktadır. Beyazın sadeliği, form ve dokunun ön plana çıkmasını sağlamaktadır. McCurdy, beyaz porselenin yüzeyinde dokusal çeşitlilik yaratmak için çeşitli teknikler kullanmaktadır. Yüzey işçiliğinde detaylar ve dokusal unsurların derinliğini artırmaktadır. Renklerin sınırlı kullanımı, izleyicinin dikkatini formun kendisine odaklamasını sağlamaktadır.

McCurdy'nin eserlerinde kıvrımlı ve sivri hatlarla sonlanan formlar, dinamik ve akıcı bir görünüm yaratmaktadır. Bu kıvrımlı formlar, izleyiciye doğal hareket ve akış hissi vermektedir. Sanatçı, eserlerine genellikle doğa unsurlarından isimler vermektedir. Bu isimler, eserlerin organik ve doğal

estetiğini vurgulamaktadır. Doğadan gelen isimler, McCurdy'nin eserlerinin anlamını ve izleyicinin doğayla olan bağlantısını güçlendirmektedir.

Melis Buyruk

Melis Buyruk, porselen sanatında doğanın derinliklerine inen ve onun özünü yansıtan bir sanatçıdır. Buyruk, çalışmalarında doğa ile insan arasındaki ilişkiyi inceler ve bu bağlamda, doğanın unsurlarını insan kültürünün izleriyle birleştirir. Bu süreçte, felsefeden psikolojiye kadar uzanan birçok alana referans verir. Sanatçının bitkileri ve hayvanları bir araya getirdiği çalışmaları bir yandan gerçeklik ile gerçeküstü arasında gidip gelirken, diğer yandan estetik bir anlayış sunar. Buyruk: *“Doğada uyumu sağlayan unsurlardan biri de benzersizliktir. Bütünü oluşturan ve birbirini tekrarlayan her parça, her detay benzersizdir. Bir ağaç dalında yüzlerce yaprak vardır ve onlarca yaprak bir çiçeği oluşturur ancak bunların açıları, dokuları, boyutları ve kıvrımları arasında farklılıklar vardır. Hayatın, dünyanın özeti ve beni en çok heyecanlandıran detay budur. Kurduğum yaşam alanlarında doğanın eşsizliğini taklit ediyorum. Bu yüzden her detayı tek tek elle üretiyorum. Her biri birer birer, elle, farklı müzikler dinlerken, başka bir şeyi düşünürken, hissederken üretilen parçalardan oluşan bir bütünün içinde bir ahenk haline geliyor.”* demektedir (Çoban, 2023).



Şekil 9. Melis Buyruk, Kalila wa Dimna, (Buyruk, t.y.).



Şekil 10. Melis Buyruk, Sabırla Beklenen Büyülü Şeyler Serisinden, (Buyruk, t.y.).



Şekil 11. Melis Buyruk, Hybridity Series, (Buyruk, t.y.).

Buyruk, eserlerini üretirken porseleni daha çok doğal beyaz rengiyle kullanmayı tercih etmiştir. Bununla birlikte, altın dekor uygulamalarıyla eserlerine çeşitli tonlamalar ekleyerek derinlik katmıştır. Eserleri, yer yer çok küçük ölçekli parçaların titizlikle bir araya getirilmesiyle oluşur. Üretim süreci belki binlerce el yapımı parçanın birleşmesini gerektirir ve her bir parça, nihai eserin bütünselliğine katkıda bulunur.

Buyruk'un çalışmaları, yapraklar, çiçekler ve tomurcuklar gibi çeşitli bitkisel öğelerin oluşturduğu katmanlı kompozisyonlar içerir. Bu doğal görünüme sahip düzenlemeler üzerinde, farklı hayvan figürleri ile hayvan ve insan bedeninden öğeler dikkat çeker. Sanatçının eserlerinde, üç boyutlu formlardan duvar panosu tarzında büyük ölçekli çalışmalara kadar geniş bir yelpazede işlere rastlanır. Düzenlemeler son derece detaylı ve yoğun olmasına rağmen, her bir öğe bağımsız olarak dikkat çeker ve izleyicinin gözünde ayrı ayrı belirginleşir. Bu detaylı işçilik, izleyicilere hem yakın hem de uzaktan farklı perspektifler sunar.

Melis Buyruk'un sanatı, doğanın estetiğini, insan, bitki ve hayvan unsurlarıyla harmanlayarak, izleyicilere bir görsel deneyim sunar. Bu detaylı ve ince işçilik, aynı zamanda sanatçının sabır ve dikkat gerektiren bir süreçte çalıştığını gösterir. Her parça, bir diğerine en iyi şekilde uyum sağlar ve bu bütünlük, Buyruk'un sanatsal vizyonunun bir yansımasıdır. Buyruk, porselenin soğuk ve sert doğasını, sıcak ve canlı kompozisyonlarla dengeleyerek, izleyicilere hem duygusal hem de estetik bir doyum sağlar.

Courtney Mattison

Courtney Mattison, deniz ekosistemlerinden ilham alarak eserlerini oluşturan bir sanatçıdır. Eserleri, özellikle mercan resiflerinin karmaşık ve renkli yapısını yansıtır ve okyanusların korunmasının önemine dikkat çeker. Mattison'ın sanat pratiği, çevresel konuları, özellikle iklim değişikliği ve deniz yaşamının korunması gibi temaları görsel olarak ele almaktadır. Mattison'ın eserleri, büyük ölçekli detaylı işçiliğiyle bilinir ve genellikle deniz ekosistemlerinin zenginliğini ve kırılganlığını temsil eder; izleyiciyi insanların doğal denge üzerindeki potansiyel etkileri konusunda düşünmeye teşvik etmektedir.



Şekil 12. Courtney Mattison, Confluence, (Mattison, t.y.).



Şekil 13. Courtney Mattison, Confluence, detail, (Mattison, t.y.).



Şekil 14. Courtney Mattison, Malum Geminos, (Mattison, t.y.).

Mattison: “İklim değişikliğini deniz yaşamının hassas güzelliği üzerinden görselleştiren büyük ölçekli, karmaşık seramik heykel çalışmaları yapıyorum. Duvar rölyeflerim genellikle mercan resiflerinde yaşayan mercanlar, anemonlar, süngerler ve tulumlular gibi omurgasız hayvanların çeşitliliğini ve karmaşıklığını kutlayan yüzlerce veya binlerce ayrı ayrı el yapımı ve sırlı porselen parçadan oluşuyor. Çimdikleme yöntemiyle içi boş formlar oluşturuyorum ve her bir parçayı dokulandırmak için basit aletler kullanıyorum, mercan kolonilerinin tekrarlayan büyümesini taklit etmek için genellikle binlerce delik açıyorum. Sırlarım sağlıklı bir resifin canlı tonlarını ve dokularını yansıtıyor ve genellikle ısınan denizlerden etkilenen resiflerdeki mercan ağarmasının keskin kontrastını vurgulamak için beyaz sırlarla yan yana getiriliyor. Çalışmalarımın kırılğanlığı ve kimyasal yapısı canlı bir mercanunkiyle paralellik gösteriyor; çünkü kalsiyum karbonat hem yaygın bir sırlama maddesi hem de mercanların taştan iskeletlerini şekillendirmek için deniz suyundan çöktüğü bir bileşiktir. Çalışmalarım tropikal deniz yaşamının görünüşte yabancı olan formlarını yüzeyin üzerine çıkarıp gözler önüne sererek, izleyicilerde hepimizin bağımlı olduğu doğal çevreyi korumaları için ilham veren bir merak duygusu uyandırmayı amaçlıyor.” şeklinde ifade etmektedir (Mattison, t.y.). Sanatçı, kendisine ilham veren doğayı korumak adına geri dönüşüm, atık ve su tüketimini azaltmak, yerel malzemeleri satın almak ve yalnızca dolu fırınları ateşlemek için her türlü çabayı göstermektedir.

Nuala O'Donovan

Nuala O'Donovan, doğadaki fraktal desenler ve organik formlar üzerine yoğunlaşan bir seramik sanatçısıdır. Eserleri, bitkilerin ve hayvanların karmaşık yapısal desenlerini yansıtır. Sanatçı, doğal formların geometrisini temel alarak düzenli desenleri doğadaki fraktal formların özellikleriyle birleştirerek eserlerini yaratır. Bitmiş formlar, el yapımı elemanlardaki düzensizliğin yanı sıra desenin gittiği yöne verilen sezgisel tepkinin bir sonucudur. Sanatçı, çalışmalarını porselen çamurundan, sırsız olarak üretmektedir. Çalışmaları doğal formlardan soyutlanmış desen ve geometri kullanımıyla enerji, yaşam ve dinamizm duygusunu iletmeyi amaçlamaktadır. Sanatçının üretiminin temel kaynakları, bitkilerin, kabukların ve tohumların detaylı çizimlerinden oluşur. Bitmiş çalışmanın biçiminin kaynak malzemenin nitelikleriyle tutarlı olması için, doğada bulunan düzenli ve düzensiz geometrik ilkelerin birleşimine dayanan bir dizi kısıtlama kullanır. Doğal formların geometrisinin Avrupa sanatında, özellikle de klasik Yunan sanatı ve mimarisinde kullanımının tarihiyle ilgilenir. Çalışmasının oranlarını belirlerken klasik geometrinin kurallarını kullanır ve desenlerini oluştururken fraktal geometri ile düzensiz geometriyi birleştirir. Bireysel desenin formu, genel çalışmanın sonucunda tekrarlanır; “kendi içinde taşınan doğal tasarım”, böylece başlangıç noktası benzer olsa bile her sonuç benzersiz olur. Her parça, yapıldığı döneme ait kendi anlatımını kendi içinde taşır. Sanatçı çalışmalarını elle şekillendirmektedir ve bunun sonucunda formun her bir ögesi benzersiz ve kusurludur. Donovan, desenlerdeki kusurların ve düzensizliklerin ima ettiği anlatıları etkileyici bulur ve kusurların bitmiş parçalarda var olmasına izin verir, böylece çalışmaları yakından incelendiğinde kolayca anlaşılır. Sanatçı, eserlerinin bazı inançlarını yansıtmalarını umar; bireysel kusurların kabulüyle yaratılan kolektif güzelliği ve doğada bulunan geçici güzelliği göstermeyi amaçlar (O'Donovan, t.y.).



Şekil 15. Nuala O'Donovan, Teasel Series, (O'Donovan, t.y.).



Şekil 16. Nuala O'Donovan, Realising Form, (O'Donovan, t.y.).



Şekil 17. Nuala O'Donovan, Coral-Skeletal, (O'Donovan, t.y.).

Mette Maya Gregersen

Sanatçının göl ve orman arasında yer alan yaşam alanı onun için sadece bir konum değil, aynı zamanda sanatsal yaratım sürecinin de özünü oluşturmuştur. Bu doğal çevre, sanatçının eserlerine ilham kaynağı olurken, onu saf zihin durumuna geri döndürerek içsel bir yansıma fırsatı sunar. Doğa, sanatçıya hem fiziksel hem de zihinsel bir arınma sağlayarak yaratım sürecini derinleştirir. Sanatçının dönüşüm süreci, uzun ve karmaşık bir yolculuktur. Çamur ile çalışırken, malzemenin ham halinden başlayarak, birçok aşamadan geçer. Her aşama, ayrı bir anı ve hikâye barındırır. Bu süreç tıpkı doğanın kendi döngüleri gibi, sürekli bir değişim ve yenilenme halindedir. İlk dokunuştan son şekillendirmeye kadar her adımda yeni bir keşif yapar ve yeni bir ifade biçimi bulur. Bu anılar ve hikayeler sanatçının eserlerinin arka planında yer alır ve onlara derinlik katar. Doğa ile bu sürekli etkileşim sanatçının malzeme ve aidiyet arasında bir diyalog kurmasını sağlar. Çevresini kullanarak hem doğanın bir parçası olma hissini hem de kendi kökleriyle bağlantısını eserlerine yansıtmak ister. Gölün dinginliği ve ormanın gizemi, çamurun dokusunda ve formunda hayat bulur. Bu diyalog sanatçının eserlerine ruh katarken aynı zamanda izleyiciye de kendi hikayelerini bulma ve yaratma fırsatı sunar. Bu bütünlük süreci sanatçı için hem kişisel hem de sanatsal bir yolculuktur. Doğanın ritmi ile uyum içinde çalışmak ona hem huzur hem de ilham verir. Her yeni eser bu yolculuğun bir parçası olarak doğanın ve malzemenin bir araya geldiği, geçmişin anılarını ve geleceğin umutlarını barındıran bir hikâye anlatır. Bu hikayeler doğanın ve insanın ortak yaratım sürecinin bir yansımasıdır ve her biri, izleyiciye kendi bağlantılarını ve aidiyet duygularını keşfetme fırsatı sunar (Gregersen, 2020).



Şekil 18. Mette Maya Gregersen, Repeated Layers of Porcelain Slip, (Gregersen, t.y.).

Gregersen sanat ifadesini şöyle tanımlamaktadır: “*Kil ile çalışmak benim için bir gerekliliktir. Küçük yaşlardan itibaren kil kimliğimi belirleyen ve doğrulayan bir malzeme oldu. Kendimi hiçbir zaman bir yere ait hissetmedim ve bu yüzden yapım süreci hem çevremi arama hem de çevreden kaçış haline geldi. Çalışmalarımın iki farklı yönde gelişmesinin nedeninin bu olduğunu düşünüyorum; denge ve birlik duygusunu somutlaştıran biçimlerde kendi kendine çözülen çatışmaların ve soruların sonucudur. İnsan davranışının küçük bir bölümünü temsil ettiğim için yapım süreci aynı zamanda sosyal kimliğe ilişkin bir araştırmadır. Duygusal durumlara verdiğimiz tepkinin bizi nasıl değiştirdiği ve etkilediği önemlidir. Günün sonunda her şey mantıklı geliyor; her bir parça geçmişten bir dönüm noktasına işaret eden küçük bir tarih parçasıdır. Hepsi bir değişimin konusu ve zamanın tanımlanması meselesidir. Arada olan ise ilhamdır. Gerçek olanla hayal edilen arasındaki dengeyi bulmaya çalışıyorum; savaşıma ya da kaçma ihtiyacı arasında, yüzmekle batma arasında, spontane doğam ile sanatçı ve anne olmanın sorumluluğu arasında. Bir günde doğaya yansıyan soyut düşüncelerle dolu pek çok hayat var gibi görünüyor. Benim arayışım bu zihin ile maddeyi birbirine bağlayacak yapılar bulmak. Çamurun verdiği hissi ve malzemenin duygusal düzeyde iletişim kuran anlık tepkisini seviyorum. Duyuların mantığı atlayıp iç yaşamımıza doğrudan bir yol sağladığına inanıyorum. Bir eseri oluştururken yoğun bir şekilde kendimi kaptırıyorum. Bu yakınlık uzlaşmaya çok az yer bırakıyor ve bununla, bana en yakın olan kişilerin, ailemin ve arkadaşlarımın geçici olarak elimdeki iş karşısında ikincil hale geldiğini kastediyorum. Bu kendini kaptırma hissi kesinlikle önemli ama bunu tarif etmekte zorlanıyorum. Sanki yapım süreci hipnotik bir şekilde etrafımı örüyor, her ne kadar ona fiziksel bir form vermiş olsam da yapısı ve enerjisi çamurun kendisinden ortaya çıkan, sarmalayıcı bir dünya haline geliyor. Ortaya çıkan bu 'dünya' bir diyalogdur, bir ilişkidir ve samimidir. Her biçim bir deneyime yanıtır. Kilin dönüşümü benim için dünyayı yorumlamanın, gerçekten orada olanı görmenin, anlamlandırmanın önemli bir yoludur. Çamuru şekillendirirken her hareketim zihinsel bir duruma gönderme yapıyor ve düşünceyi, eli, mekânı birbirine bağlıyor. Her öge diğerini araştırır ve bir iletişim kanalı oluşturur. Her çalışma olasılıkların bir sonucudur ve yalnızca ben onu gerçeğe dönüştürdüğüm için var olur.” (Gregersen, 2011, s. 41).*



Şekil 19. Mette Maya Gregersen, The Resting State Originates in Movement, (Gregersen, t.y.).



Şekil 20. Mette Maya Gregersen, The Waves, (Gregersen, t.y.).

Dalgalar sanatçı için bir simge ve hareketi anlamının bir yolu haline gelmiştir. Bunun nedeni kısmen dalgaların doğal eğiliminin sürekli hareket olmasıdır. Sanatçı yaşamı boyunca sürekli olarak bir yerden başka bir yere geçmiştir. Bu okyanus benzeri akışkanlık metaforu ve geçiciliğe gönderme, sanatçının belirli deneyimlere ve insanlara tutunma ihtiyacı ve hiçbir şeyin aynı kalmayacağı gerçeğiyle güçlü bir şekilde yankılanmaktadır. Dalga'nın sembolizmine dair bu düşünceler, gelip geçici anların entelektüel ve duygusal önemini ve onlarla olan bağlantının araştırılmasına dönüşmüştür. Sanatçı bu anlarla bağlantı kuracak bir yapı arayışındadır. Sanatçı seramik dalgalarını kavisli ince ahşap çitallerden oluşan bir taban üzerinde oluşturulan çamur katmanlarından yapmaktadır. Çamur dokuyu ve formu akışkan bir yay halinde toplayarak bu yüzeye sarılmaktadır. Sanatçı bu temel yapıyı sıklıkla tavandan asmaktadır, böylece katmanlar eklenirken yerçekimi de kendi rolünü oynayabilmekte ve malzemenin her tabakası arasında kurummasını sağlamaktadır. Bu 'katmanlar' her biri kendi sesine sahip, farklı karakterdeki kille karışmaktadır. Fırınlama sırasındaki farklı tepkiler çoğu zaman öngörülemeyen etkileşimlere neden olmaktadır. Katmanların birleşmesi, temeldeki ahşap yapıyı izlemektedir; bu yapı yanmakta ve katmanları ateşte kendi dalgalı dengelerini bulmaya bırakmaktadır (Gregersen, t.y.).

Denise Romecki

Romecki sanat anlayışını şu şekilde ifade etmektedir: “Erie Gölü kıyısındaki Presque Isle Eyalet Parkı yakınlarında büyüyerek doğal dünyaya karşı bir yakınlık geliştirdim. Değişen mevsimleri, döngüleri ve doğanın tasarımındaki incelikleri ilgi çekici buluyorum. Ayrıca yürüyüş yaparken, kumsalda yürürken veya sadece bahçemdeyken artan bir farkındalık ve ruhsal yenilenme hissediyorum. Kil, yaratıcı sürecim ile doğanın cazibesi arasındaki bağlantı haline geliyor. Anlatsal, sembolik veya dekoratif, organik heykellerim bitkilerin, toprağın ve suyun ham unsurlarını akla getiriyor. Her bir parça orijinaldir ve en az iki fırlama gerektiren stoneware çamurundan elle şekillendirilmiştir. Hammadde olarak doğal kil topraktan bir hediyedir ve kil heykeli bu hediye anmanın bir yoludur. Sanat çalışmalarım her zaman bitkilerin, ormanların, kayaların, denizlerin ve hayvanların doğal dünyasından ilham almıştır.” (Romecki, t.y.).



Şekil 21. Denise Romecki, Super Storm, (Romecki, t.y.).



Şekil 22. Denise Romecki, Interconnected, (Romecki, t.y.).



Şekil 23. Denise Romecki, Surf's Up, (Romecki, t.y.).

Denise Romecki'nin eserlerinde deniz, ağaç ve rüzgâr gibi doğal unsurlar belirgin bir şekilde yer almakta ve bu unsurların dokusal özellikleri seramiklerine yansımaktadır. Romecki'nin sanatı doğanın estetiğini ve enerjisini seramik yüzeylere taşıyarak izleyicilere hem görsel hem de duysal bir deneyim sunmaktadır. Deniz temalı eserlerinde dalgaların hareketi, suyun akışkanlığı ve kayalıkların detayları dikkat çekmektedir. Bu eserler izleyicilere denizin huzur verici ve aynı zamanda dinamik doğasını hissettirmektedir. Benzer şekilde ağaçlardan ve rüzgardan aldığı ilhamla oluşturduğu seramikler doğanın sürekli değişen ve canlı yapısını vurgulamaktadır. Ağaç gövdelerinin dokulu yüzeyleri ve rüzgarın oluşturduğu hareket, Romecki'nin eserlerinde somutlaşmaktadır. Romecki seramiklerinde doğal renk paletini tercih ederek doğanın gerçekçi ve saf güzelliğini yansıtır. Toprak tonları, mavi, yeşil gibi renkler eserlerine organik bir hava katar. Bu renkler izleyicilere doğanın içsel huzurunu ve dengesini hissettirir.

Romecki'nin seramiklerinde doğa temalarının yanı sıra bazı stilize edilmiş hayvan figürleri de bulunmaktadır. Bu figürler doğanın canlılığını ve çeşitliliğini yansıtırken, sanatçının hayal gücünü ve yaratıcı yaklaşımını da gözler önüne serer. Bazı seramiklerinde ise fantastik imgeler mevcuttur. Bu imgeler izleyicilere gerçekliğin ötesine geçme fırsatı sunar. Fantastik unsurlar Romecki'nin sanatsal ifadesinin sınırlarını genişletir ve izleyicilere sıradışı bir deneyim yaşatır.

SONUÇ

Bu çalışmada doğa unsurlarının ve olaylarının sanatçıların yaratım süreci üzerindeki etkisi ve sanat eserlerine yansımaları incelenmiştir. Doğa, sanatçılar için yalnızca estetik bir kaynak olmanın ötesinde ilham verici ve öğretici bir kaynak olarak değerlendirilmektedir. Biyomimikri ve seramik sanatı

arasındaki sentez, doğanın tasarım prensiplerini ve yapısal özelliklerini sanatın yaratıcı süreçlerine nasıl entegre ettiğini gösterir.

Araştırma süresince doğa unsurlarının özellikle deniz ve göllerin, bitkilerin ve hayvanların sanatçıların ilham aldıkları temel unsurlar arasında yer aldığı gözlemlenmiştir. Bu unsurlar sanatçıların manifestolarında ve eserlerinde derin ve içsel etkileşimlerini ve doğa ile olan bağlarını yansıtmaktadır. Sanatçılar doğadan aldıkları ilhamı seramik sanatı aracılığıyla somutlaştırarak eserlerinin sadece estetik bir ifade olmanın ötesinde, doğal çevrenin korunması ve insanın doğayla uyum içinde yaşaması gerekliliği konusunda da birer çağrı niteliği taşıdığını vurgulamaktadırlar. Sanatçıların doğayla olan bu etkileşimleri yalnızca bireysel yaratım süreçlerini değil, aynı zamanda toplumsal ve çevresel farkındalığı artırma çabalarını da kapsamaktadır. Doğadan ilham alınarak yapılan eserler izleyicilere doğanın kırılğanlığını ve korunmasının önemini hatırlatırken aynı zamanda insan ve doğa arasındaki simbiyotik ilişkiyi yeniden düşünmeye sevk etmektedir. Simbiyotik ilişki, doğa ile insan arasındaki karşılıklı bağımlılığı ve etkileşimi ifade eder; sanat eserleri doğanın korunmasının gerekliliğini ve insan faaliyetlerinin ekosistem üzerindeki etkilerini vurgulayarak, sürdürülebilir bir ilişki kurmanın önemini ortaya koyar.

Doğanın sanatçılar üzerindeki etkisi ve sanat eserlerine yansımaları, sanatın sadece estetik bir uğraş değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal sorumluluk taşıyan bir ifade biçimi olduğunu da ortaya koymaktadır. Sanatçıların eserleri doğanın sonsuz çeşitlilikteki formlarını ve yapısal özelliklerini kutlayan, onları korumaya ve onlardan öğrenmeye yönelik bir anlayışın somut örnekleridir. Bu eserler doğa ile uyum içinde yaşamının önemini ve gerekliliğini vurgulayan güçlü birer mesajdır.

KAYNAKÇA

- Abdel-Rahman, W. S. M. (2020). Thermal performance optimization of parametric building envelope based on bio-mimetic inspiration. *Ain Shams Engineering Journal*, 1-10.
- Bartoli, G., Borsani, A., Borri, C., Martelli, A., Procino, L., Vezzosi, A. (2009). Leonardo, The Wind And The Flying Sphere. *EACWE 5*, 225-236.
- Benyus, J. M. (2002). *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*. Harper Collins Publishers.
- Buyruk, M. (t.y.). *Kalila wa Dimna*. <https://melisbuyruk.com/kalila-wa-dimna/>
- Buyruk, M. (t.y.). *Sabırla Beklenen Büyülü Şeyler Serisinden*. <https://melisbuyruk.com/sabirla-beklenen-buyulu-seyler/>
- Buyruk, M. (t.y.). *Hybridity Series*. <https://melisbuyruk.com/hybridity-series/>
- Couceiro, M. S., Ferreira, N. M. F., Machado, J. A. T. (2009). Fractional-Order Control of a Robotic Bird. *IDETC/CIE 2009*, 1-7.
- Çoban, O. (2023). *The Studio - Melis Buyruk*. <https://en.studiomercado.com/post/the-studio-melis-buyruk-dyson>
- Genç, M. (2013). *Doğa, Sanat ve Biyomimetik Bilim* (Tez No. 346801) [Sanatta Yeterlik Eseri Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı, Ulusal Tez Merkezi].
- Gregersen, M. M. (2011). Any Road Will Take You There. *Ceramic Review*, 251, 40-43.
- Gregersen, M. M. (2020). Mette Maya Gregersen: Nature works. *Ceramics Now*, <https://www.ceramicsnow.org/artworks/mette-maya-gregersen-nature-works/>
- Gregersen, M. M. (t.y.). *Repeated Layers of Porcelain Slip*. <https://www.mettetmaya.com/work/nature>
- Gregersen, M. M. (t.y.). *The Resting State Originates in Movement*. <https://www.mettetmaya.com/work/nature>
- Gregersen, M. M. (t.y.). *The Waves*. <https://www.mettetmaya.com/work/makingwaves>
- Gregersen, M. M. (t.y.). *Making Waves*. <https://www.mettetmaya.com/work/makingwaves>
- Gruber, P., Engelhardt, S., Siman, K., Stachew, E., Perusek, G. (2022). Biomimetic Course Design Exploration For Improved NASA Zero Gravity Exercise Equipment. *Biomimicry for Aerospace Technologies and Applications*, 187-209.
- Kellert, S. R., Calabrese, E. F. (2015). *The Practice of Biophilic Design*. www.biophilic-design.com
- Kennedy, E., Fechey-Lippens, D., Hsiung, B. K., Niewiarowski, P. H., Kolodziej, M. (2015). Biomimicry: A Path to Sustainable Innovation. *Massachusetts Institute of Technology, Design*



- Issues*, 21 (3), 66-73.
- Makram, A., Abou Of, T. (2019). Biomimetic and Biophilic Design as an Approach to Innovative Sustainable Architectural Design. *AR-UP 2019: Architecture & Urbanism. A Smart Outlook*, 509-518.
- Mattison, C. (t.y.). *Confluence*. <https://courtneymattison.com/confluence>
- Mattison, C. (t.y.). *Confluence, detail*. <https://courtneymattison.com/confluence>
- Mattison, C. (t.y.). *Malum Geminos*. <https://courtneymattison.com/malum-geminos>
- Mattison, C. (t.y.). *Artist Statement*. <https://courtneymattison.com/about>
- McCurdy, J. (2013). *Artist's Statement*.
<https://jennifermccurdy.com/pdf/JenniferMcCurdyStatement.pdf>
- McCurdy, J. (t.y.). *Gilded Water Lily*, <https://jennifermccurdy.com/currentwork.shtml>
- McCurdy, J. (t.y.). *Lotus Nest*, <https://jennifermccurdy.com/currentwork.shtml>
- McCurdy, J. (t.y.). *Tsunami Vessel*, <https://jennifermccurdy.com/currentwork.shtml>
- O'Donovan, N. (t.y.). *Teasel Series*. <https://nualaodonovanartist.com/sculptural-work/>
- O'Donovan, N. (t.y.). *Realising Form*. <https://nualaodonovanartist.com/exhibition-images/>
- O'Donovan, N. (t.y.). *Coral-Skeletal*. <https://nualaodonovanartist.com/>
- O'Donovan, N. (t.y.). *Artist Statement*. <https://nualaodonovanartist.com/>
- Pathak, S. (2019). Biomimicry: (Innovation Inspired by Nature). *International Journal of New Technology and Research (IJNTR)*, 5 (3), 34-38.
- Romecki, D. (t.y.). *Super Storm*. <https://www.deniseromecki.com/portfolios/featured/superstorm/>
- Romecki, D. (t.y.). *Interconnected*. <https://www.deniseromecki.com/>
- Romecki, D. (t.y.). *Surf's Up*. <https://www.deniseromecki.com/portfolios/waves/>
- Romecki, D. (t.y.). *About*. <https://www.deniseromecki.com/about-1/>
- Unsworth, C. K., Shyam, V. (2022). Toward Systematic Nature -Inspired Problem- Solving For Aerospace Applications And Beyond. *Biomimicry for Aerospace Technologies and Applications*, 63-79.
- Zari, M. P. (2018). *Regenerative Urban Design and Ecosystem Biomimicry*. Routledge.



INTEGRATION OF DIGITAL FABRICATION LABORATORIES AND COMPUTATIONAL DESIGN INTO THE ARCHITECTURE CURRICULUM IN TÜRKİYE

TÜRKİYE'DE DİJİTAL ÜRETİM LABORATUVARLARININ VE HESAPLAMALI TASARIMIN MİMARLIK ÖĞRETİM PLANI İLE ENTEGRASYONU

Kamile ÖZTÜRK KÖSENCİĞ¹
Yağmur Burcu GÜNEŞ²
Mehtap ÖZBAYRAKTAR³



ORCID: K.Ö.K. 0000-0002-7497-9261
Y.B.G 0000-0003-1348-4430
M.Ö. 0000-0003-4460-4968

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Kamile Öztürk Kösenciğ
Kocaeli University, Türkiye
E-mail/E-posta: ozturkamile@gmail.com

² Yağmur Burcu Güneş
Cardiff University, Türkiye
E-mail/E-posta: yagmurburcugunes@gmail.com

³ Mehtap Özbayraktar
Kocaeli University, Türkiye
E-mail/E-posta: mehtap.ozbayraktar@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 08.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %5

Revision Requested/Revizyon talebi:
09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:
24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
Kocaeli Üniversitesi Rektörlüğü Fen ve
Mühendislik Bilimleri Etik Kurulu / 2024/03 /
22.02.2024

Citation/Atf: Öztürk Kösenciğ, K., Güneş, Y.B. & Özbayraktar, M. (2024). Integration Of Digital Fabrication Laboratories And Computational Design Into The Architecture Curriculum In Türkiye. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 902-918. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1512458>

Abstract

This paper aims to examine the current state of digital fabrication and computational design integration with architectural design education at the undergraduate level in Türkiye and proposes recommendations for future development. This study examined nine universities with digital fabrication laboratories under three headings: digital design, digital fabrication, and spatial reflections. Content analysis of courses and spatial analysis of fabrication laboratories have been implemented as a methodology. Furthermore, this research employed semi-structured interviews with the relevant faculty members to gain a comprehensive understanding of the role of digital design and fabrication in architectural education and spatial conditions. According to the results, architectural departments are expanding by constructing new laboratories, incorporating sophisticated equipment, and reorientating the curriculum to align with technological advancements and shifts in architectural paradigms. However, this research also indicates the limitations, such as implementation costs, safety problems and resistance to a new curriculum for implementing digital fabrication technologies. The findings of this research indicate the potential benefits of integrating advanced fabrication tools into current curriculum, with the necessity of making elective courses mandatory while integrating them into the undergraduate curriculum.

Keywords: Architectural Design, Digital Design, Digital Fabrication, Design Pedagogy.

Öz

Çalışmanın amacı; Türkiye'de lisans düzeyinde sayısal üretim ve hesaplamalı tasarımın mimari tasarım eğitimiyle bütünleşme düzeyini, bu bağlamda üniversitelerin mevcut durumunu incelemeyi ve bu çıkarımlar doğrultusunda öneriler sunmayı amaçlamaktadır. Bu çalışmada sayısal tasarım, sayısal üretim ve mekansal yansımalar olmak üzere üç başlık altında dijital üretim laboratuvarları olan dokuz üniversite incelenmiştir. Metodolojik olarak; derslerin içerik odaklı analizi ve sayısal üretim laboratuvarlarının mekansal analizi yapılmıştır. Ayrıca, bu çalışmada sayısal tasarım ve üretimin mimarlık eğitimi ve mekansal koşullardaki rolü hakkında kapsamlı bir anlayış kazanmak için öğretim üyeleriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler kullanılmıştır. Sonuçlara göre, mimarlık bölümleri yeni laboratuvarlar inşa ederek, gelişmiş araçları bünyesine katarak ve müfredatları teknolojik gelişmeler ve mimari paradigma değişimine paralel olarak genişlemektedir. Ancak bu araştırma uygulama maliyetleri, güvenlik sorunları ve dijital üretim teknolojilerinin uygulanması için yeni bir müfredata karşı direnç oluşması gibi sınırlamaları da ortaya koymaktadır. Araştırmanın bulguları, gelişmiş sayısal üretim araçlarının mevcut mimarlık lisans müfredatına entegre edilmesinin ve ilgili seçmeli derslerin zorunlu hale getirilmesinin gerekliliğini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Mimari Tasarım, Dijital Tasarım, Dijital Üretim, Tasarım Pedagojisi.



INTRODUCTION

Cognitive processes, pedagogical approaches, and architectural practice have been influenced by industrial developments and the increasing usage of digital technologies in architecture. The changes as a result of the advent of industrial development have become vital issues in architectural education. From a pedagogical perspective, these changes in architecture create an opportunity for architectural students to explore materials and experience hands-on learning environments. Many universities have integrated digital design courses and digital fabrication practices into their curricula over the past decade. Such courses equip students with the skills to use these innovative tools effectively.

Furthermore, digital technologies have also had impact on the spatial organisation of universities. As Celani (2012) states, in many universities, the ateliers within the faculties of architecture were initially transformed into rapid prototyping spaces. Following this, these spaces are undergoing a process of transformation into digital fabrication laboratories. The objective of this study is to examine the ways in which course curricula in architecture departments are evolving and how this transformation is reflected in the spatial organisation and equipment used in fabrication laboratories.

In this study, the undergraduate course contents of the architecture departments of nine foundation and state universities in Türkiye are examined to understand the reflections of transformation in their pedagogical approaches. These courses were analysed to understand the reflections of transformation in their pedagogical approaches. This study also applied interviews with faculty members from three prominent universities with digital fabrication laboratories within the scope of this research. Lastly, this research examined the fabrication laboratories (FabLabs) of the selected universities to reveal the spatial requirements of the courses. This study compared the university's layout of FabLabs course contents and lecturers' approaches to digital design and fabrication. It revealed different approaches and educational strategies among universities.

In consequence of the advancement of technology and the transformation of architectural practice by digital design and fabrication tools, it is imperative that architectural education be updated accordingly. In this context, the research is important in terms of contributing to the literature as guiding research for architecture departments to update their curriculum through the findings obtained in terms of approach and content and filling the gap in understanding how faculty members pioneer new technologies and applications and the spatial requirements of this transformation.

PARADIGMA SHIFT IN ARCHITECTURE PRACTICE AND EDUCATION

'Paradigm shift' is a concept first introduced by Kuhn in his book 'The Structure of Scientific Revolutions'. Kuhn (1996) defines 'paradigm' as a model or pattern of specific values, beliefs, and habits that are based on scientific research and 'change' as the emergence of scientific theories and practices. The concept of a paradigm shift includes changes in both theory and practice. According to Kuhn, paradigm shifts arise from destructive changes that occur when the number of problems in a discipline increases, and pioneers in the field focus on these problems (Hairston, 1982). The concept of paradigm shift is discussed in various fields, including sociology, education, economics and also manufacturing systems.

During the first half of the 20th century, the industrial world was dominated by Fordism. Fordism is derived from the capitalist labour process introduced by Henry Ford in the 1920s, which involves the technical and social division of labour in production of standardised goods and is based on a growth cycle of mass consumption and mass production (Jessop, 1992). Although it has potential for efficiency and low cost, the Fordist production process has been criticised for its tendency to standardise users regarding psychology and skills (Gramsci, 1999). Furthermore, it has been claimed that this standardisation, following Fordism's principles, was developed to maintain control over society (Antonio & Bonanno, 2000; Gramsci, 1999). The post-Fordism paradigm emerged as a solution to the contradictions and crisis tendencies of the Fordist system. Unlike Fordism, post-Fordism involves a production process that employs flexible machines, systems, and labour (Jessop, 1992).



Changes in the mode of production have impacted the evolution of the architecture. The field has undergone a transition from Fordism, which relied on mass production and standardisation, to post-Fordism, which involves a more flexible and customisable production process. The industrial paradigm of Fordism involves mass production and product standardisation to reduce costs and increase affordability (Dunham-Jones, 1997). This paradigm shows similarities with the modernist paradigm for architecture. However, the modernist paradigm's emphasis on standardisation does not consider users as unique individuals with distinct physical and psychological characteristics. Instead, it views users generally as healthy individuals with average body measurements. In contrast, the post-modernist paradigm emphasises the unique characteristics of individuals. The concept of mass customisation has been the subject of increasing discussion in the literature since the late 1980s (Da Silveira et al., 2001; Fogliatto et al., 2012; Piller, 2004; Tseng et al., 1996), and is a defining feature of the new industrial revolution (Yao & Lin, 2016).

These paradigms have greatly influenced architecture education in their respective eras. For instance, the Modernist paradigm was closely linked to the approach of the Bauhaus, which was the most influential art school of the 20th century. The Bauhaus approach is regarded as a key element of the modernity movement. Efforts were made under 'modernism' to re-establish unity between artistic and technical production, which had been separated by industrial production (Siebenbrodt & Schöbe, 2009). The book "Architect's Data" by Ernst Neufert (1980), one of the first students of this school, shows traces of standardisation, one of the essential features of the modernist paradigm. In his renowned book, Neufert, who Walter Gropius trained, included standardized spatial dimensions and detailed descriptions of elements at various scales (Meister, 2020).

The Bauhaus school originated from the Bauhaus Ecole, which shares its name. It is a school of design, architecture, and applied arts founded by Gropius in 1919. Despite its relatively brief existence of only 14 years, this school remains influential in architectural education today. The pedagogical approach of the Bauhaus was shaped by the modernist paradigm, and its mission was to use the possibilities of new production techniques with the slogan "new unity". Bauhaus was influenced by the art and craft movement of its time (Findeli, 2001), and the idea that these disciplines should interact with architecture shaped this school. Therefore, the integration of architecture and craft was emphasized, and the course contents were designed accordingly. The aim of the Basic Design education given in this school includes the study of not only composition but also materials and tools (Bell et al., 2010).

However, the Bauhaus motto, known as 'Art and Technology-A New Union' (Siebenbrodt & Schöbe, 2009), involves the integration of science, as found by Findeli (2001). Findeli claims that the ideal model of Bauhaus characterised by the "three-tiered unity of technology/art/science" (Amundsen, 2018). The Basic Design courses at Bauhaus established a connection between craft and technology by prioritising aesthetic principles. Artistic elements, such as colour, shape, texture and visual quality, were addressed, and in this way, young designers were encouraged to find their unique style. In this sense, Itten (Bell et al., 2010), who gave preliminary courses at the Bauhaus, emphasizes the importance of self-discovery of the form and its unique identity. On the other hand, Keller (Bhatia & Sharma, 2014) describes the characteristic of modernism with the pressure called "scientism" and identifies it as "forced to question its methods, its principles, its subject matter, and its legitimacy". Moreover, Findeli (2001) cites this repression as the reason for the failure of the Bauhaus' ideal model in the New Bauhaus and states that it failed not only in the New Bauhaus (1937-1955) but also in other archetypes, such as the Bauhaus (1919-1928) and the Hochschule Für Gestaltung (1958-1968), emphasizing that each time one of the triads that should have intersected was excluded (Figure 1).



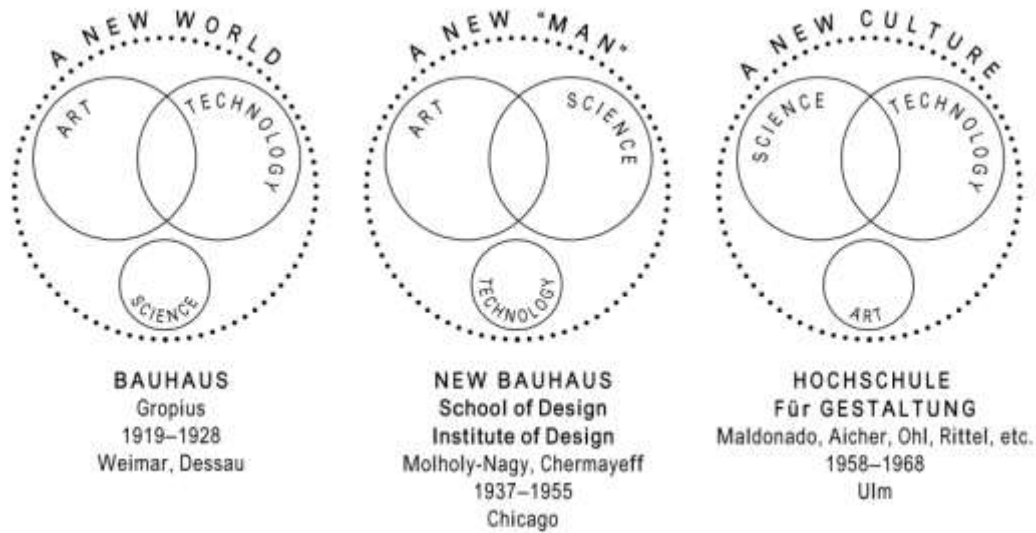


Figure 1. Schematic drawing of the Bauhaus archetypes (Findeli, 2001).

Siebenbrodt and Schöbe (2009) emphasise the scientific approach and standardisation principles of the Bauhaus, which originated at 1928. Standardisation can be described as a result of industrial developments and as Bauhaus's aim. Although the integration of art, science, and technology is desired, it is evident that art is practically excluded from this formation. Although the Bauhaus proposal clearly emphasized the balance between the three components of architecture, it could not be realised because of the pressure of scientism. Today, Bauhaus remains influential in architectural pedagogy, but its dominant character in architecture, rooted in the modern era and standardisation, is criticised by various theorists (Antonio & Bonanno, 2000; Beorkrem, 2017; Paio et al., 2012a).

Architecture is currently undergoing a transformation driven by the development of technologies. This transformation is influenced by scientific developments such as artificial intelligence, digital design environments, and parametric and algorithmic ways of thinking. These tools and methods enable the exploration of previously unimaginable possibilities. As Terzidis (Bodea et al., 2020) states, these technologies allow us to exceed the limits of the human mind with algorithms. In the early design phase, machine learning and architectural expertise are already used as design assistants (PlanFinder, 2024). Therefore, the question of how these developments will transform architectural practice and how architectural education will adapt accordingly has been discussed in the literature (Çil et al., 2007; Çinici, 2012; Gündüz et al., 2018; Gürsoy, 1920; Özkar, 2004, 2007; Sehgal, 2015; Uygun, 2013; Yazici, 2020).

The development of computer technologies and the challenges faced in the manufacturing process using traditional production methods have led to a search for new design and manufacturing methods (İşbitiren, 2020). This evaluation in information and communication technologies has influenced architecture and architectural education. Architecture has evolved into a discipline that focuses on the production and design process by enabling the processing of information and fostering creativity and decision-making process (Çağdaş et al., 2015).

The acceptance of computational design by designers and architects, along with the ability to analyse designs in terms of various performance criteria, originated with the introduction of these tools in the 1980s (Caetano et al., 2020). Caetano and Leitão (2020) suggest that computer-aided design, building information modelling, and various analysis and simulation tools have influenced the development of computational design tools. The emergence of computer-aided design tools in the 1980s, initially in two-dimensional and later in three-dimensional drawings, followed by the introduction of building information modelling systems such as ArchiCAD to the construction sector, marked significant initial steps in the proliferation of computational design approaches. Subsequently, in the 1990s, the development of software such as Rhinoceros, followed by SketchUp and Grasshopper in the 2000s,



played a crucial role in the advancement and widespread adoption of computational design approaches. Computational design uses these computational capabilities (Caetano & Leitão, 2020). However, beyond that, it is a design process that involves the algorithmic thinking that architects employ in their design processes (Çolakoğlu & Yazar, 2007). It addresses design's conceptual, experiential, and visual aspects through intuitive and analytical methods (Çağdaş et al., 2015).

TRANSFORMATION IN ARCHITECTURAL EDUCATION BASED ON TECHNOLOGICAL DEVELOPMENTS THROUGH DIGITAL DESIGN AND FABRICATION TOOLS

Digital design environments allow the realisation of designs that go beyond even the boundaries of free forms and human imagination (Terzidis, 2003) and the advent of digital fabrication technologies has enabled the realisation of such designs within the architectural discipline. The effects of these technologies, which can be grouped into additive, subtractive, and transformative manufacturing techniques (Paio et al., 2012b), on architecture are being discussed today. However, the use of tools such as CNC, whose history dates back to the 1950s (Zhang et al., 2011), actually has a much longer history. Today, 3D printers have become a commonplace item in almost every home and laser cutting tools in almost every architecture faculty. Furthermore, robotic tools are gradually spreading in architecture faculties, and these developments imply a significant transformation in architectural practice.

These tools not only enhance the relationship between fabrication and design, making architects more effective, but also, according to Celani (Celani, 2012), place architectural faculties in a more industry-oriented context. Various research projects are being conducted by institutions such as Massachusetts Institute of Technology, Stuttgart University, and Delft University, as well as by educators and practitioners such as Achim Menges, Gramazio Kohler, and Neri Oxman (Bodea et al., 2020; Menges & Reichert, 2015; Oxman et al., 2014). Architects are developing innovative technologies and approaches that shape the industry and, in some cases, designing their tools. This transformation shifts the role of architects beyond that of mere of being collaborators with the industry and positioning them into a more transformative position (Sharif & Russell Gentry, 2015). Recent studies have identified a potential framework for shifting away from the traditional view of the designer as an idealistic intellectual operating separately from the construction process. Instead, there is a growing emphasis on a methodology that integrates digital information, physical materials, and the entire construction lifecycle (Jenny et al., 2022).

Here, the question of how design education will evolve with respect to these technologies is essential, and the answer is discussed in the literature (Carpenter, 2014; Celani, 2012; El-zanfaly, 2015). The advent of digital technologies had an impact on architectural education (Mao-Lin, 2006; Yıldırım et al., 2010). This has resulted in the necessity to assess the impact of contemporary digital design and production technologies on design processes in architectural education (Gül et al., 2013). In this context, it is observed that the graduate approaches of these pioneering universities have transformed toward interdisciplinary collaborations, where different disciplines engage in joint projects within these laboratories. On the other hand, a transformation is also evident in undergraduate education. Desktop robots, in particular, have become a part of production workshops and are integrated into undergraduate education. These tools are generally accessible to students who meet specific criteria or who have the assistance of technicians in the school. For instance, at Lawrence Technological University (LTU), these tools are available to students who have taken courses in digital fabrication or robotics (LTU, 2024). Lecturers contribute to the design education literature by experimental studies such as integrating robotic fabrication with basic design courses (Yazar et al., 2023a). There are also studies that present curriculum to introduce CAD and CAM tools into architecture design education (Ünlü & Alaçam, 2020).

The utilisation of these technologies offers designers greater flexibility in the design process, while simultaneously facilitating the monitoring of the design process in a conscious manner (Yıldırım et al., 2010). A research conducted at 18 universities in Turkey revealed that courses related to digital technologies are predominantly included in the category of communication-presentation and are widely employed in design and project-based curricula. However, these courses constitute



approximately 10% of the overall academic curriculum (Gül et al., 2013). In order to integrate digital fabrication methods into architectural education, educators have developed a variety of strategies. One such strategy is the constructivist learning process, which assigns an active role to the student and includes a series of exercises with fabrication tools and processes (Oktan & Vural, 2022).

In conclusion, the utilisation of computational design instruments by designers and architects has occurred concurrently with the advent of two-dimensional and three-dimensional computer-aided design instruments since the 1980s. Subsequently, the advent of software such as ArchiCAD, Rhinoceros, SketchUp, and Grasshopper in the 1990s facilitated the adoption and propagation of computational design methodologies (Caetano et al., 2020). Since the 2000s, these programs have been incorporated into the curriculum of educational institutions. In particular, they have become a standard feature of architectural education over the past 20–25 years (Mıhlıyanlar & Tachir, 2019). Following the incorporation of these software applications into the architectural curriculum, discussions pertaining to digital design and fabrication commenced with frequency. To integrate digital thinking into the architectural curriculum, a variety of design tools were employed in workshops, weekly exercise, lectures and experimental studies (Allam & Alaşam, 2021; Oktan & Vural, 2022; Yazar et al., 2023a). In summary, technological developments have prioritised practice-based competencies in architectural education curricula and led to more engagement in practical activity in architecture and inevitably increased practice integration into architectural education.

METHODOLOGY

The objective of this paper is to examine the potential integration of digital fabrication and computational design within the context of architectural education at the undergraduate level. This investigation is guided by a research framework that encompasses three core concepts: digital design, digital fabrication, and spatial organisation (fablabs). Using this framework, this study analysed the institutions in Türkiye with Digital Fabrication Laboratories based on information from the official websites of state and foundation universities. The universities included in the analysis are Istinye University (ISU), Istanbul Technical University (ITU), Istanbul Bilgi University (IBUN), Karadeniz Technical University (KTU), Yaşar University (YU), Gebze Technical University (GTU), Eskişehir Technical University (ESTU), Middle East Technical University (METU), and Izmir University of Economics (IEU). The official websites of these universities were analysed to determine the current course contents and laboratory facilities related to digital design and fabrication. Following this preliminary examination, the research proceeded to concentrate on the architectural departments that possess their own fabrication laboratories with robotic arms. Therefore, faculty members were interviewed for a deeper analysis (Table 1). The interviews provided additional and updated information to supplement the limited data obtained from the universities' websites, which were selected as case studies. Course contents were analysed separately for each institution under the headings of digital fabrication, including courses, digital design courses and digital fabrication laboratories (Figure 2), and the findings were presented.



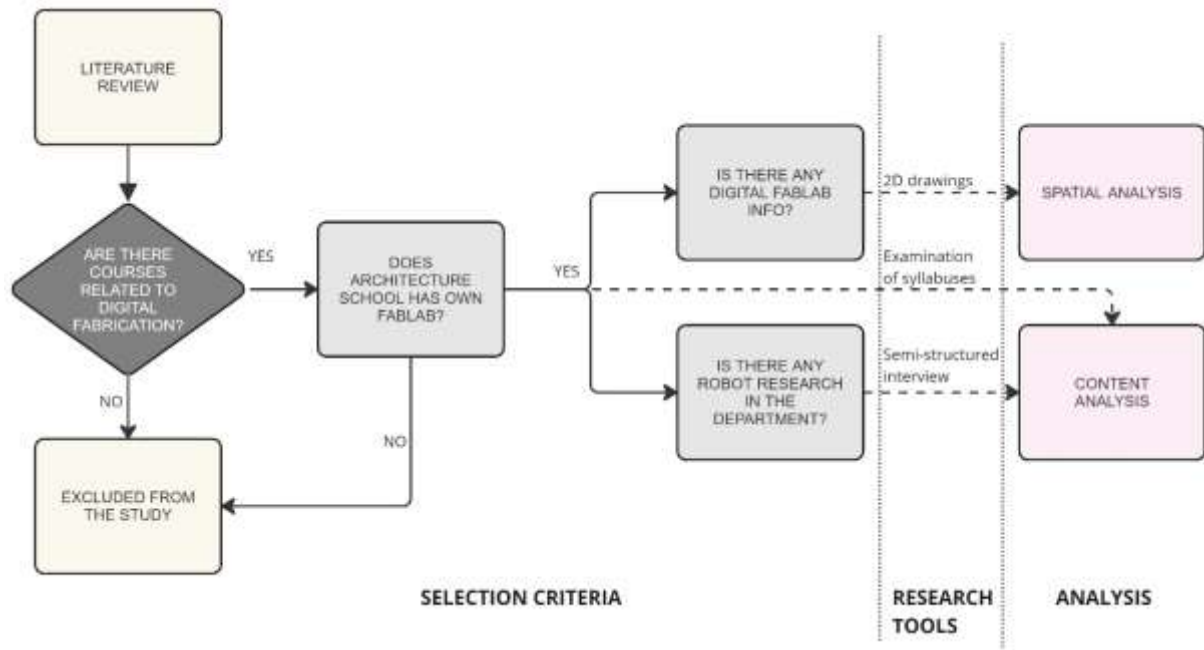


Figure 2. Research Methodology.

Lastly, the components of the Fablabs of the four universities have been mapped through observations of authors and information obtained from the official website. The spaces in which the FabLabs are composed, how they are organized, and the relationship between the spaces have been analysed.

Table 1. Research design of the methodology.

Universities	Interview with faculty members	Analysing of course content	Analysing of fablabs' spatial layout
ISU	-	Source: (ISU, n.d.-b)	Source: (ISU, n.d.-a)
ITU	Assoc. Prof. Dr. Sema Alaçam	Source: (ITU, n.d.-a)	Source: authors' observations
IBUN	Prof. Dr. Tuğrul Yazar	Source: (IBUN, n.d.-a)	NA
KTU	Prof. Dr. Serbüilent Vural, R.A. Baris Çağlar, R.A. Dr. Selin Oktan	Source: (KTU, n.d.-a)	Source: authors' observations
YU	-	Source: (YU, n.d.-a)	NA
GTU	-	Source: (GTU, n.d.)	NA
ESTU	-	Source: (ESTU, n.d.-a)	NA
METU	-	Source: (METU, n.d.-a)	Source: (Arkitera, n.d.-a)
IEU	-	Source: (IEU, n.d.-b)	NA

The interview questions were devised in accordance with the three research themes of digital design, digital fabrication and spatial conditions related to fablabs (Table2). Additionally, general questions were posed regarding the role of these courses in the relationship between the architectural education and practice, as well as outcomes.



Table 2. Research protocol.

Theme	Main questions and sub-questions	Purpose
Digital Design	<ul style="list-style-type: none"> • Can you describe the manner in which you address the theme of digital design in the ‘.....’ course you teach? • In what manner does this course contribute to the broader context of architectural education? 	To identify and analyse the ways in which digital design are addressed in architectural education.
Digital fabrication	<ul style="list-style-type: none"> • Can you describe the manner in which you address the theme of digital fabrication in the ‘.....’ course you teach? • Can you explain the rationale behind the decision to include this course in the curriculum of architectural education? • Can you describe any practices you undertake as part of this course? What difficulties have you encountered in these practices? • On what scale are the practices being carried out? • What materials are employed in Fablabs? What influenced the selection of these materials? Are there any environmentally friendly materials among them? 	To gain a comprehensive understanding of the role of digital fabrication in architectural education and put forward the content of these courses, along with the practices and theory employed
Spatial Organisation (Fab-labs)	<ul style="list-style-type: none"> • What was the rationale behind the decision to establish Fablab in the Department of Architecture? What kind of tools do you have? • How many hours of your course are conducted within the classroom setting, as compared to those held within the laboratory facilities of FabLab? • Do you utilize the full range of tools available in the FabLab within the context of the course curriculum? 	To identify the spatial requirements associated with digital fabrication-related courses.
Role of courses between architectural design and practice	<ul style="list-style-type: none"> • What is the role of digital fabrication laboratories in the relationship between architectural education and practice in this regard? • What are the learning outcomes of digital fabrication courses in relation to the professions of architecture and other related fields? • What is the impact of digital fabrication on architectural practice? What should be the impact of digital fabrication on architectural practice? 	To examine the contribution of related courses to the preparation of architecture students for the architectural profession.



FINDINGS

Reflection of Digital Design Courses on Undergraduate Architecture Education in Türkiye

ITU (n.d.) offers three computer-aided design courses that support digital fabrication applications. The "Information Technologies in Architecture" course teaches computer-aided architectural design models and approaches, generative systems, and innovative design approaches and applications. On the other hand, the course 'Introduction to Computational Design Tools and Methods in Architecture' utilises Rhino and Grasshopper applications. It introduces various digital design and architectural fabrication technologies (ITU, n.d.-a). The use of additive and subtractive fabrication methods, robotic fabrication methods, and approaches to form finding using both analogue and computational methods were introduced in the course titled "Design and Fabrication Techniques in Architecture".

ISU (ISU, n.d.-b) provides "Digital Design 1" as a compulsory course in the second semester and "Generative Systems in Architectural Design" as an elective course in the third semester. The compulsory course employs the Rhino digital design tool, while the elective course teaches the impact of generative formalisation approaches on the design process. The IBUN curriculum (n.d.-b), on the other hand, includes courses on computational design, such as the first-semester course titled "Architectural Geometry", the 2nd-semester course titled "Design Computing", and the elective course titled "Computational Building Information Modelling". Furthermore, the "Basic Design" course is designed using a computational approach, as noted by Yazar (2023).

YU (n.d.-c) offers courses in computational design, including the compulsory course "Introduction to Computational Design" and the elective courses "Complex Manufacturing Models in Architecture", "BIM-Building Information Modelling", and "Architectural Modelling and Visualisation". On the other hand, according to the course curriculum of GTU (GTU, n.d.) the courses that can be evaluated in this context are the compulsory course "Computer Applications in Architecture" and the elective courses "Three-Dimensional Modelling Techniques" and "Computational Design in Architecture".

According to the curriculum of ESTU (n.d.-b), the compulsory course "Computer Applications in Architecture" and the elective courses "Computer Aided Design I, III, V" are digital design courses. On the other hand, "Computer Aided Architectural Graphics" and "Computer Aided Drawing" are compulsory courses, and the elective courses titled "Digital Based Design", "Architectural Geometry", and "Introduction to Computational Design" at IEU n.d.-a) can be considered in this context. Furthermore, two compulsory courses in the METU Architecture curriculum (METU, n.d.-b) cover digital design topics such as parametric design, generative systems, and BIM, in addition to digital fabrication.

Reflection of Digital Fabrication Courses on Architectural Undergraduate Education in Türkiye

According to the syllabus published on the ITU's official website (ITU, n.d.-b), computational design is taught in the second semester as a compulsory course called "Introduction to Computational Design Tools and Methods in Architecture". Laser cutting tools, including digital fabrication applications, are also used in this course. On the other hand, an elective course called "Design and Fabrication Techniques in Architecture", in the curriculum includes digital fabrication applications and introduces students to digital fabrication tools. At ITU, the use of tools or materials and the context of the space are considered part of the course. In a sample application to support the learning-by-doing experience, students were asked to digitally model a void in the school and then design it (Alaçam, 2022). In addition to these exercises, Alaçam (2022) stated that students were encouraged to design their own CNC and draw robots with an exploratory project.

According to the IBUN course curriculum (IBUN, n.d.-a) students are introduced to computational design logic within the compulsory Basic Design 1 and 2 courses in the first and second semesters. They are also introduced to digital fabrication techniques in Basic Design 2. In addition to these courses, three robotic fabrication courses have been designed for students to take as electives in the following semesters (Robotic Fabrication in Ecological Structures, Digital Making and Control in Robotic Fabrication, Design for Advanced Robotic Fabrication) (IBUN, n.d.-a). According to Yazar



(2023) the first elective course explores potential designs under ecological structures, while the second introduces students to robotic fabrication. The last of these courses has content to encourage students to create creative designs with these tools.

In an experimental study on integrating robotic production into the basic design course of IBUN ((Yazar et al., 2023b) was conducted in three stages: understanding the material and technique, first encounter with the robotic arm, and robot-mediated design changes. According to Yazar et al. (2023) in this study, students successfully shifted parameters and functions from the manual environment to the robotic environment.

According to the KTU course curriculum, (KTU, n.d.-a) the 5th-semester elective course “Digital Fabrication in Architecture” includes digital fabrication applications. According to Vural (Vural et al., 2023), in addition to this course, content, including digital fabrication applications, was designed by a pilot group selected in the first-semester Basic Design I compulsory course in the fall semester of 2022-2023. In addition, while Vural et al., (2023) states that the content of the Computer Aided Modeling I, II, and III elective courses may change from semester to semester, he emphasises that in the 2021–2022 academic year, fabrication techniques were studied in the Computer Aided Modeling III course instead of these courses.

According to the curriculum of ISU (ISU, n.d.-b), two courses (Digital Design Studio and Parametric Design) can be taken as electives in the second and third semesters of the department. The course content was designed according to computer-aided design processes. In addition to computer-aided design, these courses include digital fabrication applications. According to the curriculum of YU (YU, n.d.-b), digital fabrication techniques are introduced to students in the elective course “Digital Crafts in Architecture”. According to the current course syllabus and contents on the official website of METU (METU, n.d.), two required courses (Digital Media in Architecture I and II) in the university’s third and fourth semesters include digital fabrication practices. On the other hand, in the other universities examined (ESTU, GTU and IEU), no course included digital fabrication applications in the curriculum according to the course programs and contents (ESTU, n.d.-b; GTU, n.d.-a; IEU, n.d.-a).

Reflection of Digital Design and Fabrication Courses in Undergraduate Education on Space

ITU [64] has two digital fabrication laboratories: the Digital Fabrication Laboratory and the Innovation and Modelling Laboratory (IMLAB). IMLAB covers an area of 150 m² and includes production, storage and working areas (Figure 2). It has 1 CNC machine, 3D printers, a knitting machine, a ceramic lathe, a projection device, and electronic materials. The Digital Fabrication Laboratory is equipped with a three-dimensional printer, a laser cutter, and a CNC machine. The University also has a six-axis robot, which is currently inactive. According to Alaçam (2022), the school’s equipment and digital fabrication laboratories are not used efficiently. Conversely, 3D printers and laser cutting tools are actively used in related courses [61]. According to Alaçam (2022), a robot arm with features such as image recognition, moving objects, and placing colourful mosaics was recently purchased for a research project.

The ISU Digital Fabrication Laboratory spans an area of 150 m² and comprises a warehouse, classrooms, and workshops (Figure 2) (ISU, n.d.-a). Digital milling machines, laser cutting machines, six 3D printers, and a 3D scanner are located in separate workshop areas in this laboratory. On the other hand, the IBUN Digital Fabrication Laboratory (IBUN, n.d.-b) has a CNC machine, a laser cutting machine, a six-axis robot, and six 3D printers. Yazar (2023) notes that undergraduate students use laser cutters and 3D printers as the most frequently used machines in the laboratory. Furthermore, according to their website, the laboratory at Yaşar University has seven 3D printers and one vacuum injection moulding machine.

KTU’s laboratories (KTU, n.d.-b) comprise two workshop areas (Figure 3). The laboratory has a plotter, 3D printer, a six-axis robot, and a laser cutting machine. Vural et al. (2023) also notes that different end effectors can be attached to the robot arm to perform handling, hot cutting, and milling



operations. Three-dimensional printers and laser cutting machines are the most frequently used among these tools. Vural et al. (2023) states that although experiments have been conducted on using robotic tools with undergraduate students, a heavily loaded curriculum must be taught.

The digital fabrication laboratory at ESTU comprises two distinct areas: a 3D printer, robotic tools, and a laser cutting machine, in addition to a workshop area. Additionally, the Digital Fabrication Laboratory at IEU (n.d.-a) spans 711 m2. It has four 3D printers, two laser cutting machines, three VR machines, and various cutting, drilling, and engraving machines.

The Fabrication Laboratory at METU (Arkitera, n.d.-b) was completed in 2017 and spans 1100 m2 (Figure 2). The laboratory is divided into three areas: one for materials such as metal, timber, or ceramics that may cause dust formation and one for CNC device usage. Another laboratory is for activities such as prototype production, three-dimensional output, earthquake simulation, photo shooting, gathering, and meetings, which are defined as interaction workshops. The third laboratory is for general fabrication and offices (LTU, 2024). According to the official university website, the department has two robot arms.

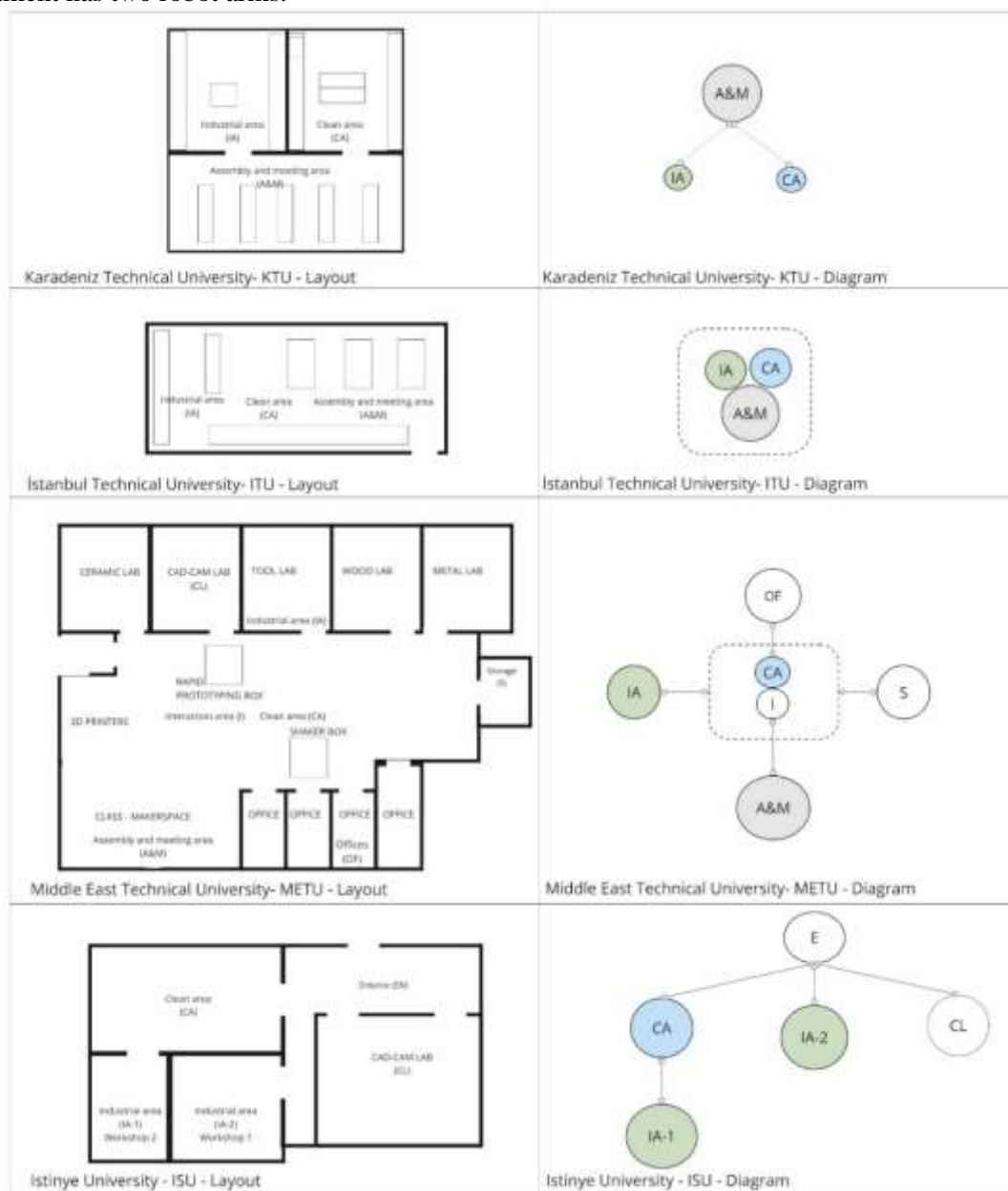


Figure 3. Schematic drawing of universities' layout typologies.



CONCLUSION

Compulsory digital fabrication courses are typically offered in the first three semesters at selected universities, with elective courses available in subsequent semesters. At Istinye University, digital fabrication is only included in elective courses. In contrast, it is excluded from the curriculum at ESTU, GTU, and IEU. State Universities, ITU and KTU; Foundation Universities, ISU, YU, and IBUN, offer courses on digital fabrication techniques, including compulsory and elective courses. Only IBUN offers courses on robotic fabrication (Table 3). Although METU has two robotic arms, there is no information on robotic fabrication in the architecture undergraduate course.

Table 3. Courses that include digital fabrication.

University	Elective		Compulsory	
	Semester	Course count	Semester	Course count
ISU	2	3	3	2
ITU	7	1	2	1
IBUN	3,4,5,6,7,8	3	2	1
KTU	5	2	1	1
YU	NA	2	-	-
GTU	-	-	-	-
ESTU	-	-	-	-
METU	6,7,8	2	4	2
IEU	-	-	-	-
Total		13		7

Upon analysis of digital design courses, it is evident that compulsory courses are typically completed within the first two semesters, with digital design topics being included in elective courses in subsequent semesters. Besides courses in the METU curriculum, most of these courses appear to be tool-oriented, focusing on teaching computer-aided design environments. However, computational design topics are prevalent in the curriculum, particularly at METU (Table 4). In contrast, YU, ITU, and IBUN offer only a limited number of compulsory courses in this area.

Table 4. 3D Modelling and Computational Design topics according to the course contents.

University	3B Modelling				Computational Design			
	Elective		Compulsory		Elective		Compulsory	
	Course count	Semester	Course count	Semester	Course count	Semester	Course count	Semester
ISU	-	-	1	2	1	3	-	-
ITU	1	4	-	-	2	4	1	2
IBUN	-	-	-	-	1	7-8	2	1
KTU	2	3,4	1	2	2	3	-	-
YU	2	NA	-	-	1	NA	1	3
GTU	1	2	1	2	1	3-8	-	-
ESTU	3	3,5,7	1	2	-	-	-	-
METU	1	6,7,8	-	-	5	6,7,8	2	3,4
IEU	1	NA	2	2,3	2	NA	-	-
Total	11		6		15		6	

Based on the course programs and contents on the official websites of these institutions, the tools listed in the Digital Fabrication Laboratories of these universities were also examined within the scope of this study. Accordingly, only ITU, KTU, METU, and IBUN have six-axis robots. Almost all institutions have 3D printers and CNC/Laser cutting tools. Due to the widespread use and accessibility of these tools, many 3D printer tools are found in these laboratories (Table 5). Although CNC cutting tools exist in almost all these institutions, laser cutting tools and 3D printers are mainly used.



Table 5. Digital fabrication laboratory tools and equipment.

University	Robot (6 axis)	3B-Printer	CNC/Laser Cut	Various Electronic Equipment and Machines
ISU	-	6	1	1
ITU	1	2	3	1
IBUN	1	6	2	-
KTU	1	1	1	NA
YU	-	7	NA	1
GTU	-	NA	1	NA
ESTU	-	NA	NA	-
METU	2	NA	4	7
IEU	-	4	2	1
Total		12		7

Finally, the spaces identified in the FabLabs examined as case studies in the research were classified as follows: industrial area including workshops, clean area consisting of 3d printers, learning space, computer lab, offices, and storage areas.

The FabLabs established at KTU, ITU, and ISU emerged through the reorganization of space within the existing spatial layout of the architecture faculty. This constraint has led to the necessity of designing spaces within a certain area. However, research indicates that the area specially designed for the fab lab at METU has a larger area, leading to the emergence of a more specialized FabLab space.

Based on the findings, this research recommends:

- The educational requirements for advanced technologies, such as robotic fabrication applications at the undergraduate level, are disadvantageous in terms of time, effort, and cost. For this reason, it was found that the use of robotic tools and integration into the curriculum are rarely seen in undergraduate architecture courses.
- The current courses are predominantly didactic and introductory in nature, given the relatively short duration of the courses. Although these courses should facilitate an integration between theory and practice, as well as provide a creative environment for students, they tend to prioritize teaching the use of digital tools with generic and short exercises. In this context, the KTU curriculum is the most effective case due to its organized, sequential courses.
- The courses related to computational design are completed within the first two semesters, mostly as elective courses to build a strong foundation in digital design and fabrication techniques. However, it would be beneficial to integrate as mandatory courses with more advanced tools, such as robotics, into the curriculum in later semesters. In this context, IBUN is the most exemplary case of robotic integration attempts in the curriculum.
- Rather than allowing the curriculum to diverge from this foundational context, these advanced tools should be incorporated into the ongoing educational process through other mandatory courses. Elective courses could then focus on more specialized topics within a narrower scope, allowing students to develop expertise in specific areas of digital fabrication. Furthermore, the curriculum should include robotic fabrication technologies to prepare for the evolving demands of the architecture profession.
- The universities with digital fabrication laboratories do not typically have spaces designed systematically. Furthermore, robotic tools are employed more frequently for research purposes at post graduate level rather than undergraduate level, due to considerations related to security and pre-training needs. Therefore, it is recommended that the existing Fablab spaces should be expanded and specialised such as METU case. In addition, desktop robots that are more suitable for educational purposes, equipped with security sensors, require less space and are less costly should be utilized.



This research fills a gap in the literature by analysing the course content of architecture schools in Turkey regarding digital design and fabrication. It also documents how the students have undergone a spatial transformation to complement their course content. In this way, it shows the current situation of pioneer universities and provides an idea of how to develop them. Moreover, this research provides guidelines for other universities. This section discusses the requirements, potentials, and limitations of theoretical and practical training that should be included in these courses in the curriculum. On the other hand, it also shows the importance of empirical studies on incorporating these tools into education.

REFERENCES

- Alaçam, S. (2022). *Interviewed by authors-31 December*.
- Allam, S., & AlaÅşam, S. (2021). A Comparative Analysis of the Tool-Based versus Material-Based Fabrication Pedagogy in the Context of Digital Craft. *Projections - Proceedings of the 26th International Conference of the Association for Computer-Aided Architectural Design Research in Asia, CAADRIA 2021*, 2, 11–20. <https://doi.org/10.52842/conf.caadria.2021.2.011>
- Amundsen, M. (2018). Q&A with Juhani Pallasmaa on Architecture, Aesthetics of Atmospheres and the Passage of Time. *Ambiances*, 1–7. <https://doi.org/10.4000/ambiances.1257>
- Antonio, R. J., & Bonanno, A. (2000). A New Global Capitalism ? From " Americanism and Fordism " to " Americanization-Globalization ". *American Studies*, 41(2/3), 33–77.
- Arkitera. (n.d.-a). *ODTÜ ArchLabs: FabLab*.
- Arkitera. (n.d.-b). *ODTÜ ArchLabs: FabLab*. Retrieved January 15, 2023, from <https://www.arkiv.com.tr/proje/odtu-archlabs--fablab/8921>
- Bell, L., Brown, A., Bull, G., Conly, K., Johnson, L. M., McAnear, A., Maddux, C., Marks, G., Thompson, A., Schmidt, D., Schrum, L., Smaldino, S., Spector, M., & Sprague, D. (2010). A Special Editorial: Educational Implications of the Digital Fabrication Revolution. *TechTrends*, 54(5), 2–5. <https://doi.org/10.1007/s11528-010-0423-2>
- Beorkrem, C. (2017). *Material Strategies in Digital Fabrication*. Routledge. <https://doi.org/10.1037/0011073>
- Bhatia, S. K., & Sharma, S. (2014). 3D-printed prosthetics roll off the presses. *American Institute of Chemical Engineers (AIChE)*, May, 28–33.
- Bodea, S., Dambrosio, N., Zechmeister, C., Menges, A., Perez, M. G., Koslowski, V., Rongen, B., Knippers, J., Dörstelmann, M., & Kyjanek, O. (2020). Buga Fibre Pavilion: Towards Robotically-Fabricated Composite Building Structures. In *Fabricate 2020 Making Resilient Architecture* (Issue Nisan, pp. 234–243). <https://doi.org/10.2307/j.ctv13xpsvw.55>
- Caetano, I., & Leitão, A. (2020). Architecture meets computation: an overview of the evolution of computational design approaches in architecture. *Architectural Science Review*, 63(2), 165–174. <https://doi.org/10.1080/00038628.2019.1680524>
- Caetano, I., Santos, L., & Leitão, A. (2020). Computational design in architecture: Defining parametric, generative, and algorithmic design. *Frontiers of Architectural Research*, 9(2), 287–300. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.foar.2019.12.008>
- Çağdaş, G., Bacınoğlu, S. Z., & Çavuşoğlu, Ö. H. (2015). Mimarlıkta Hesaplamalı Yaklaşımlar. *Dosya* 35, 2, 33–43.
- Carpenter, W. J. (2014). Digital Fabrication and the Design Build Studio. *102nd ACSA Annual Meeting. GLOBALIZING ARCHITECTURE / Flows and Disruptions*, 513–521.
- Celani, G. (2012). Digital Fabrication Laboratories: Pedagogy and Impacts on Architectural Education. *Nexus Network Journal*, 14(3), 469–482. <https://doi.org/10.1007/s00004-012-0120-x>
- Çil, E., Çolakoğlu, B., Erdoğan, M., Özsel-Akipek, F., Pakdil, O., Yalınay-Çinici, Ş., & Yazar, T. (2007). Mimarlık Eğitimi ve Sanal Akıl: İlk yıl tasarım atölyelerinde uygulanan alıştırmalara dair bazı notlar. In *YTU Mimarlık Bölümü Tasarım Eğitimi Semineri* (pp. 17–31).
- Çinici, Ş. Y. (2012). Computation|Çevirisi ve Anlaması Kolay Olmayan- Dil, Düşünce ve Mimarlık. *Dosya* 29 *Hesaplamalı Tasarım*.
- Çolakoğlu, B., & Yazar, T. (2007). Algorithm in architectural education: Studio works. *Journal of the Faculty of Engineering and Architecture of Gazi University*, 22(3), 379–385.
- Da Silveira, G., Borenstein, D., & Fogliatto, F. S. (2001). Mass customization: Literature review and research directions. *International Journal of Production Economics*, 72, 1–13.



[https://doi.org/10.1016/S0925-5273\(00\)00079-7](https://doi.org/10.1016/S0925-5273(00)00079-7)

- Dunham-Jones, E. (1997). Stars, Swatches and Sweets: Thoughts on Post-Fordist Production and the Star System in Architecture. *Thresholds*, 15. https://doi.org/10.1162/thld_a_00534
- El-zanfaly, D. (2015). [I3] Imitation, Iteration and Improvisation: Embodied interaction in making and learning. *Design Studies*, 41, 79–109. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2015.09.002>
- ESTU. (n.d.-a). *Mimarlık Bölümü Ders İçerikleri ve İntibaklar*. Eskişehir Üniversitesi. Retrieved March 2, 2023, from <https://mtf.eskisehir.edu.tr/tr/Icerik/Detay/mimarlik-bolumu-ders-icerikleri-ve-intibaklar-2>
- ESTU. (n.d.-b). *Mimarlık Bölümü Ders İçerikleri ve İntibaklar*. Eskişehir Üniversitesi. Retrieved March 2, 2023, from <https://mtf.eskisehir.edu.tr/tr/Icerik/Detay/mimarlik-bolumu-ders-icerikleri-ve-intibaklar-2>
- Findeli, A. (2001). Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues*, 17(1), 5–17. <https://doi.org/10.1162/07479360152103796>
- Fogliatto, F. S., Da Silveira, G. J. C., & Borenstein, D. (2012). The mass customization decade: An updated review of the literature. *International Journal of Production Economics*, 138(1), 14–25. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2012.03.002>
- Gramsci, A. (1999). Selections from the prison notebooks. In Quentin Hoare and Geoffrey Nowell Smith (Ed.), *ElecBook*. <https://doi.org/10.4324/9780429355363-27>
- GTU. (n.d.). *AKTS-TYYÇ Bilgi Paketi*. Gebze Teknik Üniversitesi. Retrieved August 12, 2023, from https://abl.gtu.edu.tr/ects/?duzey=ucuncu&modul=lisans_derskatalogu&bolum=326&tip=lisans
- Gül, L. F., Çağdaş, G., Çağlar, N., Gül, M., Sipahioğlu-Ruhi, I., & Balaban, Ö. (2013). Türkiye’de Mimarlık Eğitimi ve Bilişim Teknolojileri. 7. *Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu*, 11–16.
- Gündüz, G., Oral, H., & Yazar, T. (2018). Integration of Design Geometry with “Computational Making” in Basic Design Studio A Case Study of Lanterns Project. *Proceedings of the 36th ECAADe Conference*, 2, 439–448.
- Gürsoy, B. (1920). The Hands-on Basics of Contemporary Design Education. *Cumincad.Architexturez.Net*, 2, 59–66.
- Hairston, M. (1982). The Winds of Change: Thomas Kuhn and the Revolution in the Teaching of Writing. *College Composition and Communication*, 33(1), 76–88. <https://doi.org/10.2307/357846>
- IBUN. (n.d.-a). *Eğitim ve Öğretim Bilgi Sistemi*. İstanbul Bilgi Üniversitesi. Retrieved May 14, 2023, from <https://ects.bilgi.edu.tr/Course>
- IBUN. (n.d.-b). *Bilgi Make*. İstanbul Bilgi University. <https://yap.bilgi.edu.tr/>
- IBUN. (n.d.-c). *Eğitim ve Öğretim Bilgi Sistemi*. İstanbul Bilgi Üniversitesi. Retrieved May 14, 2023, from <https://ects.bilgi.edu.tr/Course>
- IEU. (n.d.-a). *D.Makerlab*. İzmir University of Economics. Retrieved March 18, 2024, from <https://dmakerlab.ieu.edu.tr/index.php/sections/>
- IEU. (n.d.-b). *Öğretim Programı*. İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü. Retrieved December 7, 2023, from <https://mmr.ieu.edu.tr/tr/curr>
- İşbitiren, İ. (2020). Mimarlıkta hesaplamalı tasarım ve üretim yaklaşımları: Pavyonlar üzerine inceleme. *Tasarım Enformatiği*, 2(1), 37–46.
- ISU. (n.d.-a). *DFab-Lab*. İstinye Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi. Retrieved November 15, 2023, from <https://gstm.istinye.edu.tr/tr/haberler/dfab-lab>
- ISU. (n.d.-b). *Mimarlık Ders Planı*. İstinye Üniversitesi. Retrieved February 10, 2024, from <https://gstm.istinye.edu.tr/tr/departments/mimarlik/ders-planı>
- ITU. (n.d.-a). *Ninova Ders Kataloğu*. İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Ders Kataloğu. Retrieved June 15, 2023, from <https://ninova.itu.edu.tr/tr/dersler/>
- ITU. (n.d.-b). *Ninova Ders Kataloğu*. İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Ders Kataloğu. Retrieved June 15, 2023, from <https://ninova.itu.edu.tr/tr/dersler/>
- Jenny, D., Mayer, H., Aejmelaeus-Lindström, P., Gramazio, F., & Kohler, M. (2022). A Pedagogy of Digital Materiality: Integrated Design and Robotic Fabrication Projects of the Master of Advanced Studies in Architecture and Digital Fabrication. *Architecture, Structures and Construction*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s44150-022-00040-1>
- Jessop, B. (1992). Fordism and post-fordism: A critical reformulation. In *Pathways to Industrialization and Regional Development* (pp. 42–62). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203995549>
- KTU. (n.d.-a). *Ders Kataloğu*. Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi . Retrieved June 14, 2023, from <https://katalog.ktu.edu.tr/DersBilgiPaketi/generalinfo.aspx?pid=586&lang=1>
- KTU. (n.d.-b). *Sayısal Tasarım Araştırma ve Fabrikasyon Birimi*. Karadeniz Technical University.



- Retrieved March 18, 2024, from <https://www.ktu.edu.tr/ktudefab>
- Kuhn, T. S. (1996). *The Structure of Scientific Revolutions*. University of Chicago Press.
- LTU. (2024). *LTU CoAD buildLab*. <https://www.ltu.edu/architecture-and-design/buildlab>
- Mao-Lin, C. (2006). The jump of digital design thinking: Overviews of Digital Architectural Design Education. *CAADRRIA Proceedings*. https://papers.cumincad.org/data/works/att/caadria2006_027.content.pdf
- Meister, A.-M. (2020). Ernst Neufert's 'Lebensgestaltungslehre': formatting life beyond the built. *BJHS Themes*, 5, 167–185. <https://doi.org/10.1017/bjt.2020.13>
- Menges, A., & Reichert, S. (2015). Performative wood: Physically programming the responsive architecture of the HygroScope and HygroSkin projects. *Architectural Design*, 85(5), 66–73. <https://doi.org/10.1002/ad.1956>
- METU. (n.d.-a). *Courses given by the Department of Architecture*. Middle East Technical University. Retrieved February 8, 2023, from https://catalog.metu.edu.tr/prog_courses.php?prog=120
- METU. (n.d.-b). *Courses given by the Department of Architecture*. Middle East Technical University. Retrieved February 8, 2023, from https://catalog.metu.edu.tr/prog_courses.php?prog=120
- Mihlayanlar, E., & Tachir, G. (2019). Mimarlık Eğitiminde Bilgisayar Destekli Tasarımdan Bina Enformasyonuna From Computer Aided Design to Building Information in Architecture Education. *Artium*, 7(2), 167–179.
- Neufert, E. (1980). Architects' Data Second (International) English Edition. In *Blackwell Science Ltd*.
- Oktan, S., & Vural, S. (2022). Integrating Computational Fabrication Methods with Architectural Education. *Journal of Computational Design*, 3(2), 111–134. <http://dx.doi.org/10.53710/jcode.1149803>
- Oxman, N., Laucks, J., Kayser, M., Duro-royo, J., & Gonzales-Uribe, C. (2014). Silk Pavilion : A Case Study in Fibre-Based Digital Fabrication. *FABRICATE Conference Proceedings*, 248–255.
- Özkar, M. (2004). *Uncertainties of reason: pragmatist plurality in basic design education*.
- Özkar, M. (2007). Learning by doing in the age of design computation. *Computer-Aided Architectural Design Futures, CAADFutures 2007 - Proceedings of the 12th International CAADFutures Conference*, 99–112. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-6528-6_8
- Paio, A., Eloy, S., Rato, V. M., Resende, R., & de Oliveira, M. J. (2012a). Prototyping Vitruvius, New Challenges: Digital Education, Research and Practice. *Nexus Network Journal*, 14(3), 409–429. <https://doi.org/10.1007/s00004-012-0124-6>
- Paio, A., Eloy, S., Rato, V. M., Resende, R., & de Oliveira, M. J. (2012b). Prototyping Vitruvius, New Challenges: Digital Education, Research and Practice. *Nexus Network Journal*, 14(3), 409–429. <https://doi.org/10.1007/s00004-012-0124-6>
- Piller, F. T. (2004). Mass Customization Reflections on the State of the Concept - 2005.pdf. *The International Journal of Flexible Manufacturing Systems*, 16, 313–334.
- PlanFinder. (2024). *Download*. <https://www.planfinder.xyz/download>
- Sehgal, V. (2015). Formative Studios in Architecture Design: Pedagogy Based on the Syntax. *Creative Space*, 3(1), 83–101. <https://doi.org/10.15415/cs.2015.31007>
- Sharif, S., & Russell Gentry, T. (2015). Design cognition shift from craftsman to digital maker. *CAADRRIA 2015 - 20th International Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asia: Emerging Experiences in the Past, Present and Future of Digital Architecture, August*, 683–692.
- Siebenbrodt, M., & Schöbe, L. (2009). *Bauhaus 1919-1933 Weimar-Dessau-Berlin*. Parkstone International.
- Terzidis, K. (2003). Expressive form: A conceptual approach to computational design. In *Expressive Form: A Conceptual Approach to Computational Design*. <https://doi.org/10.4324/9780203586891>
- Tseng, M. M., Jiao, J., & Merchant, M. E. (1996). Design for Mass Customization. *CIRP Annals - Manufacturing Technology*, 45(1), 153–156. [https://doi.org/10.1016/S0007-8506\(07\)63036-4](https://doi.org/10.1016/S0007-8506(07)63036-4)
- Ünlü, E., & Alaçam, S. (2020). Formal Methods in Architecture. In S. Eloy, D. Leite Viana, F. Morais, & J. Vieira Vaz (Eds.), *Formal Methods in Architecture. Proceedings of the 5th International Symposium on Formal Methods in Architecture*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-57509-0>
- Uygun, E. (2013). *an Integrated Approach for Technological Pedagogical Content* (Issue September). METU.
- Vural, S., Oktan, S., & Aydin, C. (2023). *Interviewed by authors-02 January*.
- Yao, X., & Lin, Y. (2016). Emerging manufacturing paradigm shifts for the incoming industrial revolution.



The International Journal of Advanced Manufacturing Technology, 85(5–8), 1665–1676.
<https://doi.org/10.1007/s00170-015-8076-0>

Yazar, T. (2023). *Interviewed by authors-13 Mart*.

Yazar, T., Oral-Karakoç, H., Gündüz, G., & Yabanigül, M. N. (2023a). Integrating Robotic Fabrication into the Basic Design Studio. *Nexus Network Journal*, 25(4), 999–1013. <https://doi.org/10.1007/s00004-023-00648-w>

Yazar, T., Oral-Karakoç, H., Gündüz, G., & Yabanigül, M. N. (2023b). Integrating Robotic Fabrication into the Basic Design Studio. *Nexus Network Journal*, 25(4), 999–1013. <https://doi.org/10.1007/s00004-023-00648-w>

Yazici, S. (2020). Rule-based rationalization of form: learning by computational making. *International Journal of Technology and Design Education*, 30(3), 613–633. <https://doi.org/10.1007/s10798-019-09509-5>

Yıldırım, T., İnan, N., & Yavuz Özen, A. (2010). Mimari Tasarım Eğitiminde Bilişim Teknolojilerinin Kullanımı ve Etkileri. *AB2010 Akademik Bilişim*.

YU. (n.d.-a). *Müfredat, Mimarlık Bölümü Ders Planı*. Yaşar Üniversitesi. Retrieved December 8, 2023, from <https://arch.yasar.edu.tr/ders-icerikleri/>

YU. (n.d.-b). *Müfredat, Mimarlık Bölümü Ders Planı*. Yaşar Üniversitesi. Retrieved December 8, 2023, from <https://arch.yasar.edu.tr/ders-icerikleri/>

Zhang, Y., Xu, X., & Liu, Y. (2011). Numerical control machining simulation: A comprehensive survey. *International Journal of Computer Integrated Manufacturing*, 24(7), 593–609. <https://doi.org/10.1080/0951192X.2011.566283>





METaverse AS A SOCIAL MEDIA ENVIRONMENT IN ARCHITECTURE

MİMARLIKTA BİR SOSYAL MEDYA ORTAMI OLARAK METaverse

Aslı TAŞ¹
Güneş MUTLU AVİNÇ²



ORCID: A.T.0000-0003-0408-1533
G.M.A. 0000-0003-1049-2689

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Aslı Taş
Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Türkiye
E-mail/E-posta: aslydz@gmail.com

² Güneş Mutlu Avinç
Muş Alparslan University, Türkiye
E-mail/E-posta: gunesavinc@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 09.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %5

Revision Requested/Revizyon talebi:
09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:
28.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 15.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Taş, A. & Avinç Mutlu, G. (2024). Metaverse As A Social Media Environment In Architecture. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 919-934. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1513028>

Abstract

The research examines the considerable possibilities of Metaverse as a social media platform for architecture. In the study using qualitative analysis method, projects designed for the metaverse universe are evaluated within the scope of social media opportunities. Within this framework, evaluations are made under the criteria of transferring the architectural memory to the Future, the experience and interaction of physical space, brand image and portfolio creation, professional development, and education. In the light of these evaluations, questions were prepared and in-depth interviews were conducted with 10 architectural professionals who have experience in the metaverse. Architectural interactions in the Metaverse allow professionals to visualize and share their projects. In particular, 3D designs produced in the Metaverse help architects collaborate more effectively on virtual projects. In addition, virtual architectural exhibitions and events held within this environment create significant opportunities within the industry by reaching a broad audience. While architects interactively explore the buildings they design in the Metaverse, they also have the opportunity to interact with clients and receive feedback. Metaverse encourages architects to be innovative and creative and guides them to work on projects that push the boundaries. As a result, the new digital age offered by the Metaverse is leading architecture to evolve towards a more open, interactive, and global architecture by combining architecture with social media and virtual reality.

Keywords: Architecture, In-Depth Interview, Metaverse, Social Media, 3d Design.

Öz

Araştırma, Metaverse'in mimarlık için bir sosyal medya platformu olarak sunduğu önemli imkânları incelemektedir. Doküman analiz yönteminin kullanıldığı çalışmada metaverse evreni için tasarlanmış projeler, sosyal medya olanakları kapsamında değerlendirilmektedir. Bu çerçevede mimari belleğin geleceğe aktarılması, fiziksel mekân deneyimi ve etkileşimi, marka imajı ve portfolyo oluşturma, mesleki gelişim ve eğitim kriterleri altında değerlendirmeler yapılmaktadır. Bu değerlendirmeler ışığında sorular hazırlanmış ve metaverse deneyimi olan 10 mimarlık profesyoneli ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Metaverse'deki mimari etkileşimler, profesyonellerin projelerini görselleştirmelerine ve paylaşımlarına olanak sağlamaktadır. Özellikle Metaverse'de üretilen 3D tasarımlar, mimarların sanal projeler üzerinde daha etkili bir şekilde işbirliği yapmalarına yardımcı olur. Ayrıca bu ortamda düzenlenen sanal mimari sergiler ve etkinlikler de geniş bir kitleye ulaşarak sektörde önemli fırsatlar yaratır. Mimarlar Metaverse'te tasarladıkları binaları interaktif bir şekilde keşfederken, müşterilerle etkileşime geçme ve geri bildirim alma fırsatı da bulurlar. Metaverse, mimarları yenilikçi ve yaratıcı olmaya teşvik eder ve sınırları zorlayan projeler üzerinde çalışmaya yönlendirir. Sonuç olarak Metaverse'in sunduğu yeni dijital çağ, küresel bir mimariye doğru öncülük eder.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık, Derin Görüşme, Meta, Sosyal Medya, 3D Tasarım.



INTRODUCTION

In 2020, due to the prolonged COVID-19 pandemic worldwide, all communication, collaboration, and social activities were transferred to online digital interaction spaces. As the pandemic has increased, the need for remote working and digital interaction, virtual reality, augmented reality, and the digital world has become widespread (De'R et al, 2020; Taylor & Soneji, 2022). Accordingly, people have turned to virtual platforms for social interaction, education, work, and entertainment. The Metaverse has become a digital environment with technological advances such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), blockchain, and artificial intelligence. The increased accessibility and user-friendliness of these technologies have contributed significantly to the growth of the Metaverse.

Additionally, the Metaverse has sparked considerable interest among industries and academics (Sparks, 2021). Moreover, the recent investments made by major technology companies such as Facebook, Samsung, Google, and Microsoft in the Metaverse have further increased the interest in the Metaverse. Combining all these factors has rapidly increased the popularity of the Metaverse, enabling this digital space to appeal to a broader audience. All these developments indicate that the Metaverse will grow and develop further (Schumacher, 2023).

The concept of Metaverse was first introduced by Neal Stephenson in 1992. Stephenson defined the Metaverse as *“the concept of a fully immersive virtual world where people gather to socialize, play, and work.”* (Laeq, 2022). With virtual and augmented reality (VR and AR) integration, new layers are emerging in experiencing everyday life. As a virtual world, Metaverse creates spaces where people can meet and share experiences regardless of geographical constraints, fosters information exchange and professional collaboration, enhances and democratizes the arts, education, and culture, and even enables political participation. In this context, drawing a framework for what can be done with the Metaverse seems complicated. In addition, sensory experiences and interaction are being developed more and more effectively in this universe (Florian, 2022). The information gathered shows that the Metaverse is a platform where users engage in social interactions through virtual environments. However, this platform combines various social media elements such as voice communication, chat, and multimedia sharing in a three-dimensional virtual space. In this environment, individuals can communicate, collaborate, and share experiences in real time through their avatars or digital representations of themselves. Through the opportunities provided by this universe, users can socialize, participate in events and virtual communities, and establish connections within a digital context that reflects the social dynamics of real-world interactions.

On 24.04.2024, the keywords *“metaverse”* and *“social media”* were searched in the Scopus database in *“Article title, Abstract, Keywords”* without year limitation. As a result of this search, 206 documents were accessed. According to the graph in Figure 1, the first study on metaverse and social media was produced in 2011. No research was conducted on this topic between 2012-2017, and the most studies appeared in 2023 (N=114). As can be understood from this research, it is understood that the use of metaverse and social media concepts together has attracted great interest in recent years.

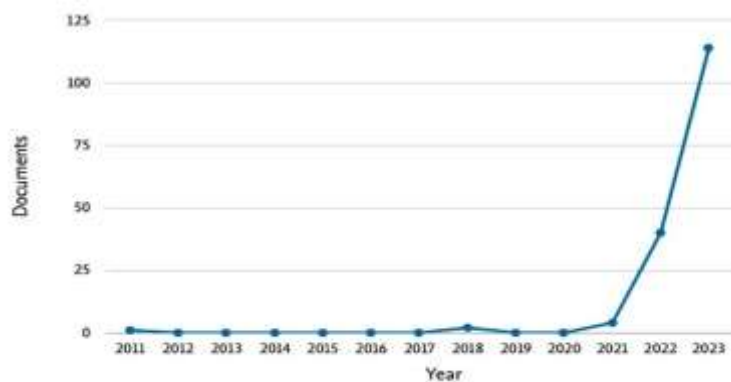


Figure 1. Studies conducted by years.

From this point of view, the study aims to reveal the architectural possibilities of the Metaverse as a comprehensive social media environment and to provide a guiding framework for designers, architects, and other stakeholders. When examining architectural studies related to the Metaverse in the literature, Xia & Pan (2022) focused on the design and nature of virtual spaces; Dozio et al. (2022) explored sensory interactions; Sra (2023) concentrated on enhancing virtual space perception; Chung et al. (2024) examined the spatial experiences of augmented reality; Yu (2021) investigated cognitive abilities in virtual spaces; Wu et al. (2022) discussed virtual cultural heritage; Franco et al. (2022) emphasized universal accessibility of cultural heritage in virtual environments; Lyu et al. (2023) examined the relationship between augmented reality and design; Avinç & Yıldız (2023) studied systematic review of scientific publications on metaverse; while Bardzell & Shankar (2007) studied applications of virtual collaborative design practices. In this context, no existing study in the literature examines the relationship of the Metaverse with architecture as a social media space and communication medium. Therefore, this research aims to bring a new perspective to the literature by evaluating the possibilities of the Metaverse in terms of social media and architecture.

In this study, architectural projects produced in the Metaverse were obtained from well-known architectural platforms Archdaily and Dezeen. The projects analyzed are current examples and cover the year 2021 and above. This scope was chosen considering that the historical development of the subject covers a very short period. The metaverse projects examined within the scope of the study are as follows:

- 1) Nakagin Capsule Tower was built in Tokyo in 1970 by Kisho Kurokawa. The project was revived by Gluon in 2022 in the metaverse.
- 2) Metajuku Shopping Center was designed by Republic Realm in 2021 in metaverse.
- 3) Virtual Gallery was designed by Zaha Hadid Architects at Art Basel Miami in 2021.
- 4) Nested Spheres was designed by ZHVR Group in 2021.
- 5) Student projects were realized in spring 2022 under the direction of Sevinç Bayrak within the scope of Arch 402 course of MEF University Department of Architecture.

The projects were assessed within the context of the opportunities the Metaverse provides to architecture as a social media platform. They are grouped under five (5) themes: transferring architectural memory to the Future, experience and interaction of physical space, brand image and portfolio creation, professional development-networking, and education. Based on the data obtained, it is discussed how and in what way the Metaverse affects the discipline of architecture in the virtual and physical world. First, the relationship between media, social media, architecture, and Metaverse concepts is presented in a general framework. Then, the projects are analyzed according to the themes obtained within the scope of these evaluations. The five possibilities offered by the Metaverse were evaluated through in-depth interviews with architecture professionals who are knowledgeable in this field.

Media and Social Media

Media is defined as a mass communication tool that disseminates any message to a specific audience in a one-way way within its policy context (Mora, 2008). This communication tool, which includes all kinds of verbal, written, printed, and digital images, has a wide range today. According to Hocaoglu (2011), the media encompasses all forms of communication tools, including written, visual texts and images, as well as auditory and even tactile (texts created with the Braille alphabet) means of communication (Hocaoglu, 2011). The media is concerned with transmitting all kinds of data and information in line with society's expectations (Gani, 1996). While the media provides information to society on the one hand, it also reconstructs information on the other. It significantly influences individuals' tendencies, attitudes, and behaviors in gender, profession, society, and political values (Arslan, 2004). Hence, the media plays a central role in an individual's daily life. As a significant component of the capitalist system, the media is a highly influential tool in managing an individual's consciousness and perception (Jeanneney, 2009).

According to Katz (1994), there are five (5) main functions of the media: socialization, informing, cultural continuity, shaping public opinion, and entertainment. In terms of informing, the media provides information about the world and keeps us informed about current events. Regarding cultural continuity,



the media ensures the transmission of cultural values between past and present generations. Concerning socialization, the media contributes to the interaction among individuals, while in terms of shaping public opinion, it informs and raises awareness about issues that affect society.

Meanwhile, social media is a digital communication network where individuals, communities, businesses, and other organizations can produce and share their content, interact, and connect with other users through the internet. Today, various social media platforms with different functions are widely used by the masses. On these platforms, users can communicate with other users, establish business and trade networks, and share content such as photos and videos with each other. It can also provide interaction for education, entertainment, and shopping. Thanks to these features, social media has a broad impact by enabling individuals to communicate and exchange information. In this context, it has become a powerful tool allowing users to express themselves, build community, and interact with other users globally (Wolf et al. 2018).

Communication and information technologies are undergoing rapid change and transformation day by day. Computer technologies, which first became widespread in the 1990s, are now evolving towards virtual universes such as the Metaverse (Lee, 2021). The concept of the Metaverse, initially used in Neal Stephenson's *Snow Crash* novel in 1992, began to attract worldwide attention following Mark Zuckerberg's renaming of the Facebook application to 'Meta' in 2021 (Ağırman & Barakalı, 2022). 'Metaverse' is derived from combining the prefix 'meta' and the suffix 'verse', referring to a fictional universe, dream universe, or virtual universe (Terzi, 2022). Metaverse represents a universe where users experience a virtual realm through their avatars, independent of spatial and temporal limitations. In this universe, users can interact with each other and perform many activities, such as art, commerce, entertainment, and education (Díaz et al., 2020).

Given its multifaceted nature that enables interaction and communication among users, the Metaverse also functions as a robust social media environment. Despite its limited global usage due to costly accessibility and the need for technical infrastructure services, the Metaverse continues to develop rapidly. Moreover, its significance as a social media environment is growing daily. The social media opportunities provided by the Metaverse are pretty extensive. It enables interaction and sharing among individuals with similar interests through virtual communities. It allows users from different parts of the world to come together, collaborate, and interact socially through virtual meetings, events, and activities. Within the Metaverse, users can share their events, activities, and experiences in the virtual world through virtual media galleries and sharing platforms. All these features bring users together in the Metaverse, creating a powerful social media environment.

Thus, Marr (2022) believes that social media's Future is directly linked to the Metaverse. The Metaverse is the next step for online gaming, telecommuting, and e-commerce. As the digital world evolves towards the Metaverse, social media is also influenced by this evolution. At the same time, the potential of the Metaverse to unify the digital world under one roof, thereby creating an alternative universe to the physical world, further enhances its significance. The Metaverse goes beyond navigating on a flat screen and allows one to enter the screen and experience virtual reality increasingly effectively. In this context, the Metaverse will enable individuals to experience new and different virtual social environments through augmented reality technologies (Allam et al., 2022). Moreover, the emergence of the metaverse transforms today's traditional social networks into immersive and interactive 3D virtual social worlds (Ning et al., 2023).

Architecture, Social Media and Metaverse

The relationship between architecture and media has evolved with the increasing visibility of the architectural profession and architectural works in the media (Lootsma & Rijken, 1998). In the 19th and 20th centuries, architectural magazines, newspapers, and books spread, architectural projects, designs, news, articles, and criticisms about the profession began to be shared through media channels. In this context, architectural products in the media facilitated the dissemination of information to a broad audience interested in architecture.



As a social production field, architecture has always had a strong connection with the media (McQuire, 2010; Wouters et al, 2016). The media, which actively transmit architectural theory and practice, mediates the transfer of architectural meaning to the recipient. Karatani (2017) defines architecture as a form of communication, and this communication is conditioned to take place without standard rules because it takes place with others who do not follow a commensurable set of rules. On the other hand, the media plays an active role in the meaning of architecture. Architectural meaning can only be conveyed through media. According to Fischer (2015), architectural meaning, which can be created differently, is embodied in the object and takes place in the receiver's mind accordingly. Therefore, communication-based values play an active role in producing architectural meaning. The architect conveys his theoretical or practical productions to people within the framework of the possibilities of the media. Thus, the media creates an area of interaction between the architectural product and society.

The interaction between architecture and media is getting stronger depending on the development of communication technologies. In the digital world of the 21st century, architecture has become intertwined with communication technologies. The representation of modern architecture in the media has evolved into a domain that surpasses the forefront of architectural practice. The architectural image circulated through the media takes precedence over the real object and becomes the new form of expression of architecture (Colomina, 2011). The further interaction between the act of architecture and society has transformed the architectural product into a communication tool that enables the expression of the ideologies the designer wants to convey to the community. This expression's reflection occurs in the receiver's perceptual behavior. The architect's word reaches the receiver as a message.

On the other hand, the receiver may understand this message as it is, or different meanings may be formed with the influence of the media. However, regardless of the intended message, the transmission and production of the intended purpose are achieved through visual media. As a result, the positioning of the field of architecture within the developing communication network can only be possible with the effect of its close ties with the media (Fiske, 2003; Cross, 2011).

The relationship between architecture and social media has evolved in parallel with the development of social media. The beginning of social media emerged when the internet became accessible to the masses. Since the early 2000s, platforms such as blogs and forums have enabled people to communicate with each other on various topics. The sharing within the field of architecture began during this period through multiple blogs and forums and then evolved into photo-sharing platforms and social networks. Today, social media is used by architects for communication and content sharing, visual interaction, following design trends, exploring new design ideas, professional networking and collaboration, job opportunities, and professional and social awareness (Kronhagel, 2010).

To analyze the relationship between architecture and the Metaverse, it is first essential to comprehend its workings and nature. In this framework, access to the platform must preferably be provided to realize an architectural production in the Metaverse. For this purpose, various platforms such as Sandbox, Cryptovoxels and Decentraland have been developed. Users can create and use artifacts on these platforms for multiple events and activities (Ghisleni, 2023). Architects and designers also play a significant role in developing various structures and spaces within the lands of these platforms. From renowned architects to recent graduates, the Metaverse offers opportunities for architects and designers to engage in architectural production within these platforms and promote their brands.

Furthermore, architects can create innovative designs supported by NFTs (Non-Fungible Tokens) within the metaverse environment. They can build digital assets such as cities, buildings, furniture, sculptures, point clouds, and textures and sell them to virtual worlds, games, and films. In addition to static designs, architects can develop design content where users can produce various results by adjusting parameters. For instance, the Grasshopper script or Houdini digital assets are some examples that stand out in this context. As a result, while architecture is a local profession, the opportunities offered by the Metaverse enable architectural products and services to become accessible to everyone worldwide (Chloe, 2023).

According to Patrick Schumacher from Zaha Hadid Architects, the Metaverse will be where a significant



portion of architectural action and innovation will take place soon. This virtual universe, supported by the client-architect relationship, is perceived as an essential market for investors regarding real estate development. Large amounts of cryptocurrency are being invested in digital lands, leading to the development of various properties on these lands. Companies are engaged in a competition to attract users to their commercial zones (Cutieru, 2022). Architectural productions are realized like the physical world within this competitive retail environment. According to Schumacher, the Metaverse is currently being constructed.

Moreover, not only architects but also video game developers, artists, and software developers are part of this production (Kolata, 2022). Weronika Marciniak from the 'Future is Meta' office, focusing on metaverse-oriented designs, also notes that digital game developers and individuals interested in 3D design currently dominate the Metaverse. However, she also adds that this has led to spatial organization and user-centered design challenges. Spaces are difficult to navigate, confusing regarding wayfinding and references, and not user-friendly. Therefore, Marciniak emphasizes the significance of architects' knowledge and experience in constructing spaces within the Metaverse (Camilla, 2022).

Metaverse is an online virtual world that includes augmented reality, virtual reality, 3D holographic avatars, video, and other forms of communication. In this context, unlike other social media platforms, it allows users to interact with each other within the body of avatars using virtual reality technologies (Ball, 2020). Designing in the Metaverse is a very different experience from the physical world. In this environment, one can create freely, free from all the constraints of the physical world, such as material supply, plot sizes, budget, height limits, and terrain. Therefore, projects realized in the Metaverse offer an experience beyond the real world for designers and users. This transformation can profoundly impact architectural practice. Static buildings in the physical world are in a state of change and motion in the Metaverse depending on experience (Marx, 2023).

According to Marx (2023), it is difficult to grasp the scale and potential of the Metaverse at this stage of its development. Potentially, the Metaverse is a universe accessible to everyone without cultural, physical, and economic limitations. While architecture is limited to a restricted audience in the physical world, the Metaverse offers access to architecture for everyone. Furthermore, as technologists, architects, and users continue to develop new tools for augmented and virtual spaces within the Metaverse, new projects are progressively becoming more democratic and open-source (Baldwin, 2022).

In conclusion, the Metaverse is a comprehensive universe that offers excellent opportunities for the change and transformation of the architecture discipline. In addition, as a space of social interaction, it brings the relationship between architecture and society to a new ground. Architects and designers increasingly use the metaverse universe as a social media tool in this context. Within this scope, the opportunities that the Metaverse brings to architecture as a social media environment can be listed as follows:

- **Transferring Architectural Memory to the Future:** The Metaverse offers significant opportunities in architecture to transmit and experience architectural structures or creations of substantial value, or those at risk of disappearing or destruction, to future generations. In this way, architects and users can experience architectural works and interact with them spatially.
- **The Experience and Interaction of Physical Space:** Unlike other social media environments and the physical world, the metaverse universe offers the privilege of experiencing and interacting with space through the body. It also allows the sharing of space in different dimensions beyond the physical world.
- **Brand Image and Portfolio Creation:** Architects can share their designs and productions in virtual environments within the Metaverse. This is important for interacting with other professionals and presenting design ideas to a broad audience. Architects can create their virtual portfolios in the Metaverse. Thus, the Metaverse provides an interactive platform for architects to show their design skills to potential clients and employers.



- **Professional Development and Networking:** Metaverse allows architects to showcase their work, organize virtual events and conferences, and interact with various participants. Thus, it creates opportunities for professional collaborations and makes it easier for architects to follow the developments in the sector. In addition, this platform's virtual office environments and project meetings improve remote working environments, and it becomes easier for team members to come together.
- **Education:** Metaverse proposes interactive virtual environments for architectural education. Thus, architecture students, educators, and professionals can explore virtually designed buildings and experience architectural concepts in practice.

METHODOLOGY

This study investigates the use of the Metaverse as a social media environment for architecture. The study evaluates the architectural projects produced for Metaverse in terms of social media opportunities. These analyses are addressed within the criteria of transferring architectural memory to the future, physical space experience and interaction, brand image and portfolio creation, professional development, and education. The study dataset is obtained from Archdaily (URL-1) and Dezeen (URL-2) architecture websites. The study limits its scope by searching the websites' search engines using the keyword 'metaverse' to identify projects deemed relevant to the subject. Finally, the projects obtained are analyzed within the framework of the evaluation criteria in the study.

The study employs a qualitative research method. Qualitative research is used to understand, explain, and describe events, situations, or phenomena (Guba & Lincoln, 1994). The qualitative research method is utilized in visualizing architectural projects, identifying specific architectural style characteristics, presenting design elements, and explaining spatial relationships. This method analyzes the external attributes of architectural elements and their internal meanings and user experiences. The qualitative research method involves describing, classifying, and interpreting visual data using qualitative data collection techniques. These techniques include interview, observation, document/text analysis, data analysis, content analysis, and descriptive analysis (Baltacı, 2019). Within the scope of this study, project reports on architecture websites were analyzed through descriptive analysis. The projects were evaluated in the context of transferring architectural memory to the future, physical space experience and interaction, brand image and portfolio creation, professional development-networking, and education criteria (Figure 2).



Figure 2. Opportunities of the metaverse as a social media in architecture (created by the authors).

In-deep interviews were conducted with architecture professionals related to the subject. In-deep interviewing is defined as a qualitative social data collection technique that can be applied in different ways such as by phone, online, via e-mail or face-to-face (Uslu & Demir, 2023). In-deep interviewing technique is frequently used in qualitative research method. In this method, a series of questions prepared

before the interview are asked to the interviewee by the researcher (Allmark et al., 2009: 49). Active interaction with the metaverse and the use of the metaverse in architectural productions were decisive in determining the professionals interviewed. In the deep interview with 10 professionals; questions were asked based on the criteria that shaped the first stage of the study. Interviews with experts were conducted via email between March 10 and April 19, 2024. Experts were asked 5 (five) different questions on the relationship between metaverse and social media. The scope of the questions is as follows: transferring architectural memory to the future, experience and interaction of the physical space, brand image and portfolio creation, professional development and interaction networking, and education (Table 1). Experts' answers to the questions are summarized in section 3.6. *Results obtained through in-depth interviews.*

Table 1. Questions asked to the experts during the in-depth interview

Judgments About the Criteria				
Transferring architectural memory to the future	Experience and interaction of physical space	Brand image and portfolio creation	Professional development and interaction networking	Education
How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of transferring architectural memory and social values to the future?	How would you evaluate the metaverse as a social media tool in terms of the experience of physical space and social interaction?	How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of building a brand image or portfolio?	How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of professional development and creating an interaction network?	How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of architectural education?

RESULTS

In this part of the study, first, in the context of the relationship between architectural media and the metaverse, sample projects are evaluated according to the criteria of transferring architectural memory to the future, experience and interaction of physical space, brand image and portfolio building, professional development and interaction networking, and education. In the second part of the study, in-depth interviews were conducted with architecture professionals based on the same criteria.

Transferring Architectural Memory to the Future

The Japan-based digital consultancy firm Gluon has initiated a project to preserve Tokyo's symbolically significant Nakagin Capsule Tower. The tower is at risk of demolition due to non-compliance with current earthquake regulations and lack of maintenance. This project recreates the tower in 3D in the Metaverse. By including detailed measurement data of the structure, it aims to transform the tower into a place where people can come together again in the Metaverse. In this way, the Nakagin Capsule Tower is digitally preserved and accessible for future generations. In addition, this project significantly contributes to preserving historical and cultural heritage through technology, virtualization, and spatial interaction of people (Florian, 2022) (Figure 3).



Figure 3. Nakagin Capsule Design (Crook, 2022).

Experience and Interaction of Physical Space

Developed by Republic Realm, Metajuku Shopping Center emulates Tokyo's famous Harajuku shopping district. The project area is shaped around a 16,000 square meter atrium. The stores surrounding the atrium sell wearable products designed explicitly for avatars. The shopping district is on a virtual social platform called Decentraland, supported by the Ethereum blockchain. Created by Martin Guerra, this project was brought to life by Republic Realm's 3D real estate and game developers. This virtual shopping experience has been entirely conceptualized independently of gravity. Thus, this project is an example of an important initiative in experiencing a real-life physical space in the Metaverse and establishing new interactions. With mediatic building facades, various messages and content are conveyed to users (Florian, 2022) (Figure 4).



Figure 4. Metajuku Shopping Center (Florian, 2022).

Brand Image and Portfolio Creation

For experienced and inexperienced architects and designers who want to be recognized in the architecture media and present their designs to a broad audience, Metaverse provides an opportunity to create a portfolio and share their brand image. The Metaverse provides significant interaction opportunities for renowned architecture firms such as Zaha Hadid Architects, Grimshaw Architects, HWKN Architecture, and Farshid Moussavi Architecture and for newly graduated and inexperienced architects and designers.

Zaha Hadid Architects' virtual art gallery “NFTism” at Art Basel Miami is an exhibition of the office's work. With this project, ZHA provides a platform for exploring architectural and social interaction in the Metaverse. The focus is on spatial designs, user experiences, social interactions, and “dramaturgical” compositions. These designs are developed with parametric design technologies and are created to offer significant experiences to a broad online audience. Therefore, the Metaverse provides essential opportunities for architects and designers to build and develop their brand image and portfolio (Stouhi, 2021) (Figure 5).

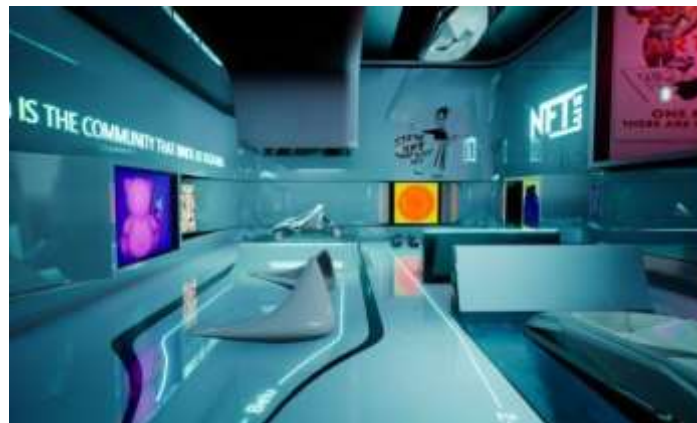


Figure 5. Virtual Gallery of ZHA (Stouhi, 2021).

Professional Development-Networking

The Metaverse allows architects to collaborate remotely, collaborate on projects, share virtual workspaces, and exhibit their projects interactively by creating virtual exhibitions and events. The Metaverse enables architects and designers to present and explain their projects more closely to potential clients, business partners, and other designers. Architects make their projects more attractive and engaging using virtual tours, interactive 3D models, and virtual reality elements. Also, Metaverse allows architects to test design concepts in a virtual environment and develop innovative ideas. Designers and architects evaluate their designs more rapidly and interactively by creating virtual prototypes. The metaverse universe enhances team interaction and allows teams to work more efficiently on projects (Saleem, 2023). The project called Sphereing, developed for the Metaverse by the Zaha Hadid Virtual Reality Group, is designed to create a network for professional development and interaction. The proposal developed by the office offers a collaborative workspace for all disciplines, allowing for the preparation, review, management, and accurate assessment of new design decisions (Figure 6) (Kinzler et al., 2021).

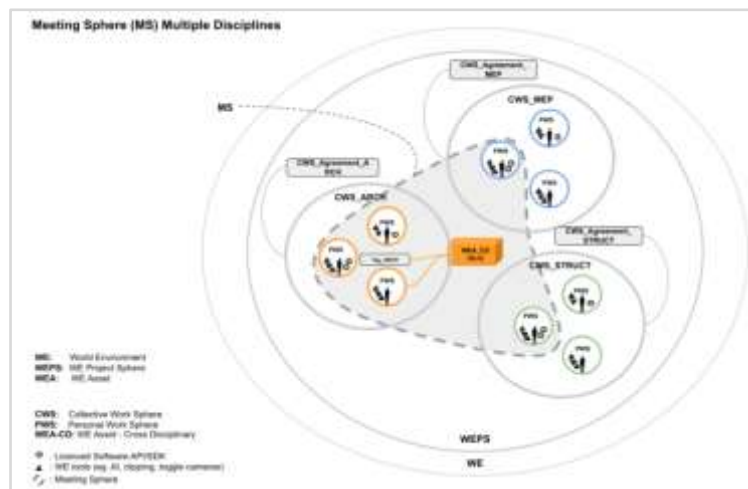


Figure 6. The meeting sphere was created by the ZHVR Group (Kinzler et al., 2021).

Education

The Metaverse can make architects' learning, training, and knowledge sharing more interactive. The Metaverse enables professional development for architects through virtual conferences, educational seminars, and interactive learning materials. Additionally, it offers innovative approaches to digital, hybrid, and interdisciplinary learning for architectural education. While an increasing number of studies utilize the Metaverse as an architectural learning environment, the diploma project of the Faculty of Art, Design, and Architecture at MEF University in Istanbul is one of them. In the Spring 2022 semester, projects developed by students discuss the possibilities and potentials of the metaverse universe. The final products are also shared on an architectural social media platform and announced to a broad audience (Figure 7) (Bayrak, 2022).



Figure 7. An example from student projects (Bayrak, 2022).

Results Obtained Through In-Deep Interviews

Within the scope of in-depth interviews, the views of architecture professionals on the relationship between architecture and social media on the criteria that form the framework of the study were presented.

- How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of transferring architectural memory and social values to the future?

Architecture professionals generally gave the following opinions in their evaluations: Metaverse functions as an important social media tool in transferring architectural memory and social values to the future. Even if projects are destroyed or demolished in the physical environment, metaverse has potentials in promoting, sustaining and transferring projects to future generations in the virtual environment. At the same time, by creating interactive environments, it enables users to explore and experience the artifacts. It facilitates the social accessibility and dissemination of social values. According to experts, users gain awareness of historical and cultural heritage through the metaverse. Thus, the metaverse contributes to supporting the collective memory of society and the sustainability of cultural heritage.

- How would you evaluate the metaverse as a social media tool in terms of the experience of physical space and social interaction?

Architecture professionals have noted that the metaverse offers significant opportunities to recreate and experience physical space in a virtual environment. Metaverse allows projects that cannot be experienced in the physical environment to be examined in detail in a virtual environment. According to architecture professionals, another advantage of the metaverse is that it enables social interaction between architects and users. With virtual events and organizations, users, architects and designers can come together and interact. Another point emphasized by architecture professionals is that metaverse enables architects to share their productions as a visual sharing platform. Architects can both share their own visual productions and see, comment and criticize other architects' posts. Thus, metaverse is an effective environment for architects to express themselves and share their projects with people in different geographies of the world. In addition, the metaverse offers important opportunities for communities with common interests to share information and follow developments in the sector. As a result, according to architecture professionals, metaverse is an effective communication and collaboration platform for users to experience spaces in a virtual environment, interact with each other, announce their individual productions to large audiences and follow current developments.

- How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of building a brand image or portfolio?

According to architecture professionals, metaverse is an important social media tool for creating a brand image or portfolio. It offers architects opportunities to reach potential customers and users. According to experts, metaverse is an effective technological innovation with the potential to reach a wide audience in creating a brand image, especially for inexperienced and newly graduated architects. With virtual events, workshops, conferences and workshops in the metaverse environment, architects can develop close relationships with customers and industry representatives. In this way, metaverse creates a community and feedback platform for architects. With its features such as visual representation, interactive experience, organizing events and communities, metaverse is an effective tool for strengthening the brand image and reaching architectural works to a wide audience.

- How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of professional development and creating an interaction network?

According to architecture professionals, the metaverse is considered to have significant potential for professional development. The metaverse, which can be considered as a virtual office environment,



provides collaboration, idea sharing, collaboration and new business opportunities among colleagues. It is an important opportunity not only for experienced architects but also for young architects to share their projects, ideas and gain experience. According to experts, events and consultancy services in the virtual environment serve as mentoring among architects. As a result, architects can interact, share information and develop collaborations in the metaverse through virtual office environments, educational services, conferences, communities and communication opportunities. In this respect, the metaverse supports professional development and expands the network of architects in the sector.

- How would you evaluate metaverse as a social media tool in terms of architectural education?

According to professionals, the metaverse is also an important virtual environment for architectural education. Metaverse offers architecture students the opportunity to create virtual spaces and gain design practice. Students can experience architectural concepts and improve their creativity by designing representative spaces in a virtual environment. Metaverse allows users to host interactive courses and workshops. Students can come together in a virtual environment to discuss project ideas, work in groups, and learn architectural topics interactively. Metaverse is a suitable platform for organizing architecture conferences and seminars. Students can meet with industry experts virtually to discuss current issues, gain new perspectives, and follow developments in the industry. Additionally, metaverse allows students to improve their ability to visually present and express their projects. Metaverse also offers distance learning opportunities and can reach students in different parts of the world beyond geographical boundaries. This makes architectural education more accessible and increases the participation of students from different geographical regions. According to experts, metaverse is an effective social communication environment in architectural education. It is expressed as an effective tool for increasing the quality of architectural education and enriching the learning experience.

CONCLUSION

At a time when more and more architects and designers are trying to move from the physical world to the virtual world, the Metaverse offers an environment where architectural production and sharing are rapidly gaining importance. As ZHA's Patrick Schumacher points out, the Metaverse is where much of the architectural action and innovation will occur soon. In this context, many themes related to the discipline of architecture, such as physical space production, experimental studies, new design ideas, sharing knowledge, 3D design and modeling, architectural education, building management processes, and customer and market creation, will now take shape in the metaverse universe.

The Metaverse stands out from other social media environments by emphasizing spatial interaction and realistic experiential possibilities. Traditional social media platforms are generally used for content sharing, communication, and specific purposes. The Metaverse, however, is a virtual universe that enables users to have more profound and more interactive digital experiences. It offers a virtual experience that can compete with real-world interactions. Based on the increasing importance of the Metaverse, this study evaluates various architectural projects produced in the Metaverse as a social media environment. Architecturally, the opportunities provided by the social media aspect of the Metaverse have been explored within various themes. These themes include transferring architectural memory into the future, experience, and interaction within physical space, brand image and portfolio creation, professional development, networking, and education.

- In transferring architectural memory to the Future, the Nakagin Capsule Building, built in 1972 by architect Kisho Kurokawa and planned to be demolished today, was examined. The digital consulting firm Gluon brought the project back to life in the Metaverse. In this way, future generations and those who do not have physical access to the building are allowed to experience and interact with the building. In this example, the Metaverse serves a significant function in transmitting architectural memory and heritage, acting as a social media platform in creating the structure and sharing various events and contents related to the building.

- Within the scope of the experience and interaction of the physical space, the Metajuku Shopping Center, which emulates Tokyo's Harajuku shopping district, is examined as an example. This study



involves reproducing an existing physical space in the Metaverse with a different content and concept, thus establishing a social interaction space. This center, primarily focused on commercial functions, features a media facade where corporate firms and stores showcase their images and identities.

- Within the context of brand image and portfolio creation, the study examines the Virtual Gallery, an art gallery produced by Zaha Hadid Architects. This gallery contains spatial designs created by ZHA, and the Metaverse is used as an effective social media to promote and advertise the office.
- Regarding professional development and interaction networking, the study examines the Sphering project, a real-time collaboration and working environment designed by Zaha Hadid Architects. The project aims to find comprehensive and permanent use in cybernetic commercial and public spaces by offering a new conceptual framework for simultaneous coexistence and collaboration in VR.
- Within the educational scope, the diploma projects produced by the architecture department of MEF University in 2022 in the metaverse environment were examined as an example. This analysis determined that the Metaverse environment makes architects' learning, education, and knowledge sharing more interactive and offers a compelling social communication environment.

In conclusion, the Metaverse is a comprehensive social interaction platform offering architects many opportunities. It enables them to produce and visualize projects, share content, conduct commercial activities and promotions, engage with other users, and enhance their professional development. Especially 3D designs support architectural interactions in this environment, enabling architects to collaborate effectively on virtual projects. Virtual architecture exhibitions and events significantly impact the sector and provide the opportunity to reach global audiences. This digital platform enables architects to work on projects that push boundaries by fostering innovation and creativity. As a result, it can be observed that the Metaverse, within this new digital era, brings the architectural world with social media and virtual reality, presenting a more open, interactive, and global architectural environment.

Architectural professionals also emphasized the importance of the metaverse as a social media tool in their evaluations. They stated that metaverse has an important potential in transferring architectural memory and social values to future generations, increasing social interaction, creating a brand image, professional development and education.

REFERENCES

Ağırman, E., & Barakalı, O. C. (2022). *Finans Ve Finansal Hizmetlerin Geleceği: Metaverse*. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 329-346.

Allam, Z., Sharifi, A., Bibri, S. E., Jones, D. S., & Krogstie, J. (2022). *The Metaverse As A Virtual Form Of Smart Cities: Opportunities And Challenges For Environmental, Economic, And Social Sustainability In Urban Futures*. *Smart Cities*, 5(3), 771-801.

Allmark, P., Boote, J., Chambers, E., Clarke, A., McDonnell, A., Thompson, A. and Tod, A. M. (2009). *Ethical Issues In The Use Of In-Depth Interviews: Literature Review And Discussion*. *Research Ethics*, 5(2), 48-54.

Arslan, D. A. (2004). *Medyanın Birey, Toplum Ve Kültür Üzerine Etkileri*. *İnsan Bilimleri*. <http://www.insanbilimleri.com/ojs/index.php/uib/article/viewarticle/162>

Avinç, G. M., Yıldız, A. (2024). *A Bibliometric And Systematic Review Of Scientific Publications On Metaverse Research In Architecture: Web Of Science (Wos)*. *International Journal Of Technology And Design Education*, <https://doi.org/10.1007/S10798-024-09918-1>

Baldwin, E. (2022). *Democratizing Reality: Designing For VR, AR And The Metaverse*. *Archdaily*. <https://www.archdaily.com/984304/democratizing-reality-designing-for-vr-ar-and-the-metaverse>

- Ball, M. (2020). *The Metaverse: What It Is, Where To Find It, And Who Will Build It*. Matthewball. <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>
- Baltacı, A. (2019). *Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?* Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2), 368-388.
- Bardzell, S. & Shankar, K. (2007). *Video Game Technologies And Virtual Design: A Study Of Virtual Design Teams In A Metaverse*. 2nd International Conference On Virtual Reality. Vol. 4563, Beijing.
- Bayrak, S. (2022). *Metaverse Gerçekten Mimarlar İçin Engellerin Sonu Mu?*. Archdaily. <https://www.archdaily.com/984891/is-metaverse-really-the-end-of-barriers-for-architects>
- Camilla, G. (2022). *The Metaverse In Practice: How To Build In The Digital Space*. Archdaily. <https://www.archdaily.com/989214/the-metaverse-in-practice-how-to-build-in-the-digital-space>
- Chloe, S. (2023). *Architecting The Metaverse*. Archdaily. <https://www.archdaily.com/968905/architecting-the-metaverse>
- Chung, S.J., Kim, S.Y., Kim, K. H. (2024). Comparison Of Visitor Experiences Of Virtual Reality Exhibitions By Spatial Environment. *International Journal Of Human-Computer Studies*. Vol. 181. DOI: 10.1016/J.Ijhcs.2023.103145
- Colomina, B. (2011). *Mahremiyet Ve Kamusalılık*. (A. U. Kılıç, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Crook, L. (2022). Rights To Rebuild Nakagin Capsule Tower For Sale. *Dezeen*. https://www.dezeen.com/2022/08/16/nakagin-capsule-tower-rebuild-auction/?li_source=base&li_medium=bottom_block_1
- Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think And Work*. Bloomsbury Publishing.
- Cutieru, A. (2022). The Architecture Of Virtual Environments: Designing For The Metaverse. *Archdaily*. <https://www.archdaily.com/980632/the-architecture-of-virtual-environments-designing-for-the-metaverse>
- De' R, Pandey N, Pal A. (2020). Impact Of Digital Surge During Covid-19 Pandemic: A Viewpoint On Research And Practice. *International Journal Of Information Management*, 55, 102171.
- Díaz, J., Saldaña, C., & Avila, C. (2020). Virtual World As A Resource For Hybrid Education. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 15(15), 94-109.
- Dozio, N., Marcolin, F., Scurati, G.W., Ulrich, L., Nonis, F., Vezzetti, E., Marsocci, G., La Rosa, A., Ferrise, F. (2022). A Design Methodology For Affective Virtual Reality. *International Journal Of Human-Computer Studies*. Vol. 162. DOI: 10.1016/J.Ijhcs.2022.102791
- Fischer, G. (2015). *Mimarlık ve Dil*. Daimon Yayınları, İstanbul.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (S. İrvan, Çev.), Bilim Ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Florian, M.C. (2022). Can Public Space Be Created In The Metaverse? *Archdaily*. <https://www.archdaily.com/987613/can-public-space-be-created-in-the-metaverse>
- Franco, P.A.C., De La Plata, A.R.M., Bernal, E.G. (2022). Protocols For The Graphic And Constructive Diffusion Of Digital Twins Of The Architectural Heritage That Guarantee Universal Accessibility Through AR And VR. *Applied Sciences-Basel*. 12(17). DOI: 10.3390/App12178785



Gani, V. (1996). Medya Ve Eğitim. *Yeni Türkiye Dergisi*, 12, İstanbul.

Ghisleni, C. (2023). The Metaverse In Practice: How To Build In The Digital Space. *Archdaily*.
<https://www.archdaily.com/989214/the-metaverse-in-practice-how-to-build-in-the-digital-space>

Guba, E. G. And Lincoln, Y. S. (1994). Competing Paradigms In Qualitative Research. *Handbook Of Qualitative Research*, 2(105), 163-194.

Hocaoğlu, Y. (2011). Kentsel Tasarım-Mimarlık Ve Medya [Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]

Jeanneney, J.N. (2009). *Başlangıcından Günümüze Medya Tarihi* (3.Baskı). (Atuk, E. Çev.). Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Karatani, K. (2017). *Krizler Haritası*. Metis Yayınları, İstanbul.

Katz E., (1994). *İletişimde İki Aşamalı Akış*. Çev. N. Göngör, İletişim Yayınları.

Kinzler, H., Tadauchi, R., Zolotareva, R. & Mnich-Spraiter A. (2021). Sphereing: A Novel Framework For Real-Time Collaboration And Co-Presence In VR. *Zhvrgroup*.
<https://www.zhvrgroup.com/sphereing-a-novel-framework-for-real-time-collaboration-and-co-presence-in-vr>

Kolata S. (2022). The Metaverse As Opportunity For Architects: An Interview with Patrik Schumacher. *Archdaily*. <https://www.archdaily.com/980196/the-metaverse-as-opportunity-for-architects-an-interview-with-patrik-schumacher>

Kronhagel, C. (2010). *Mediatecture; Design Of Medially Augmented Spaces*. Springer Vienna Architecture.

Laeq, K. (2022). Metaverse: Why, How And What. *How And What*.
https://roboticsbiz.com/metaverse-why-how-and-what/#google_vignette

Lee, J. Y. (2021). A Study On Metaverse Hype For Sustainable Growth. *International Journal Of Advanced Smart Convergence*, 10(3), 72-80.

Lootsma, B., Rijken, D. (1998). *Media and Architecture*. VPRO and the Berlage Institute, Amsterdam.

Lyu, Q., Watanabe, K., Umemura, H., Murai, A. (2023). *Frontiers In Virtual Reality*. Vol. 4. DOI: 10.3389/Frvir.2023.1137293

Marr, B. (2022). The Future Of Social Media In The Metaverse. *Forbes*.
<https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2022/08/24/the-future-of-social-media-in-the-metaverse/?sh=5a23fe2e1023>

Marx, J. (2023). Next Generation Goggles: Augmented Reality Meets Virtual Reality. *Archdaily*.
<https://www.archdaily.com/1003707/personal-metaverse-immersion-devices-unlocking-the-potential-of-ar-and-vr>

McQuire, S. (2010). *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*, London: SAGE Publications, 42 (2), p. 227-229.

Mora, N. (2008). Medya Ve Kültürel Kimlik. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*. 5(1), Pp. 1-14.

Ning, H., Wang, H., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., ... & Daneshmand, M. (2023). A Survey On The Metaverse: The State-Of-The-Art, Technologies, Applications, And Challenges. *IEEE Internet Of Things Journal*. <https://arxiv.org/pdf/2111.09673.pdf>

Saleem, A. (2023). Metaverse Events: Opening Doors To New Virtual Experiences. *Vfairs*. <https://www.vfairs.com/blog/metaverse-events-opening-doors-to-new-virtual-experiences/>

Schumacher, P. (2023). Cyber-Urban Integration. In *Disruptive Technologies: The Convergence Of New Paradigms In Architecture* (Pp. 153-165). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-14160-7_13

Sparks, M. (2021). What Is A Metaverse. *New Scientist*, 3348(251), 18.

Sra, M. (2023). Enhancing The Sense Of Presence In Virtual Reality. *IEEE Computer Graphics And Applications*. 43(4), Pp. 90-96. DOI: 10.1109/MCG.2023.3252182

Stouhi, D. (2021). Zaha Hadid Architects Presents Virtual Gallery Exploring Architecture, NFT's, And The Metaverse. *Archdaily*. <https://www.archdaily.com/972886/zaha-hadid-architects-presents-virtual-gallery-exploring-architecture-nfts-and-the-metaverse>

Taylor, S., & Soneji, S. (2022). Bioinformatics And The Metaverse: Are We Ready? *Frontiers In Bioinformatics*, 2, 50.

Terzi, A. (2022). Metaverse Kavramı Ve Türkçe Karşılıkları Üzerine. *Türk Dili*. 71(848), Pp. 12-17.

Uslu, F. & Demir, E. (2023). Nitel Bir Veri Toplama Tekniği: Derinlemesine Görüşme. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 40(1), Pp. 289-299.

Xia, X. & Pan, Y.W. (2022). Interactive Relationships In The Future Of Virtual Reality. 24th *International Conference On Human-Computer Interaction (HCII)*. Vol. 13518. (Pp. 222-230). Cham: Springer Nature Switzerland.

Wolf, M.; Sims, J. & Yang, H. (2018). Social Media? What Social Media? *UK Academy For Information Systems Conference Proceedings*. 3.

Wouters, N., Keignaert, K., Huyghe, J., & Vande Moere, A. (2016, June). Revealing the architectural quality of media architecture. In *Proceedings of the 3rd Media Architecture Biennale Conference* (pp. 1-4).

Wu, L. Y., Yu, R. J., Su, W., Ye, S. S. (2022). Design And Implementation Of A Metaverse Platform For Traditional Culture: The Chime Bells Of Marquis Yi Of Zeng. 10(1), DOI: 10.1186/S40494-022-00828-W

Yu, K. J. (2021). From Slime Mold to Meta. *Landscape Architecture Frontiers*. 9(5). 5-7. DOI: 10.15302/J-LAF-1-010019



BİLGİ GÜVENİLİRLİĞİ SORUNUNA KARŞI YENİ HABERCİLİK PRATİKLERİ VE DOĞRULUK KONTROL REFLEKSLERİ

NEW JOURNALISM PRACTICES AND FACT-CHECKING REFLEXES AGAINST THE PROBLEM OF INFORMATION RELIABILITY

Ahmet Serkan OKAY¹
Başak GEZMEN²



ORCID: A.S.O. 0000-0002-3190-5895
B.G. 0000-0002-9953-228X

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Ahmet Serkan Okay
İstanbul Medipol University, Türkiye
E-mail/E-posta: aokay@medipol.edu.tr

² Başak Gezmen
İstanbul Medipol University, Türkiye
E-mail/E-posta: bgezmen@medipol.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 09.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %7

Revision Requested/Revizyon talebi:
09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:
26.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Komisyon Kararı kapsamında araştırmanın etik kurul izni alınmıştır.

Citation/Atf: Okay, A.S. & Gezmen, B. (2024). Bilgi Güvenilirliği Sorununa Karşı Yeni Habercilik Pratikleri ve Doğruluk Kontrol Refleksleri. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 935-958. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1513265>

Öz

'Hakikat sonrası' ya da 'hakikat ötesi' şeklinde Türkçe'de karşılık bulan post truth kavramı, bilginin sorgulanmadan, araştırılmadan doğru olduğu kabul edildiği bir dönemi tanımlamaktadır. Tarihin eski dönemlerinden beri sahte bilgi, asparagas kavramları karşımıza çıkmakta ancak post truth dönemde salt gerçeklikten koparak duyular üzerinden bir dünya kurgulanmaktadır. Dijital dünya bu sürece hız kazandırarak, sahte ve yalan pratiklerini hayatın normalleri arasına yerleştirmektedir. Böylece gerçek ve yalan arasındaki ayrımı yapmak giderek zorlaşmaktadır. Bu noktada gerçek bilgiye ulaşmak için bireylerin dijital dünyada medya okuryazarlığı reflekslerinin gelişmiş olması gerekmektedir. Bu noktada, medya okuryazarlığına yönelik eğitim alma zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Günümüzde doğruluk kontrol merkezleri ve teyit konusu giderek önem kazanmaktadır. Sahte haber, dezenformasyon konuları özellikle pandemi, deprem ve seçim dönemlerinde çok daha fazla gündeme gelmektedir. Bu dönemler kriz dönemleri olduğu için toplum her şeyden çok hızlı bir şekilde etkilenebilmektedir. Doğru olmayan, manipülatif içerikler sosyal medya platformlarında kontrolsüz bir şekilde yayılmaktadır. Bu bağlamda, teyit konusu daha fazla hassasiyet kazanmaktadır. Bireylerin karşılaştıkları her türlü içeriği sadece tek bir kaynaktan yetinmeyip farklı kaynaklardan kontrol etmesi gerekmektedir. Araştırma kapsamında, Türkiye'nin bilinen önemli doğruluk kontrol merkezleri ile gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler ve 6-12 Şubat Yas Dönemi ekseninde yapılan doğruluk kontrol merkezleri içerik paylaşım analizleri sonucunda, teyit konusundaki farkındalık ölçütleri ve çıkarımlar tartışılarak ortaya konmuştur. Sonuç olarak, pandemi ve 6 Şubat deprem dönemine yönelik dezenformasyon oluşumlarındaki farklılıkları değerlendirirken dönemsel sürelerle dikkat çekilmiştir. Pandemi döneminde dezenformasyonun daha zamana yaygın olduğu ve etkisinin daha fazla olduğu vurgusu yapılmıştır. 6 Şubat döneminde ise zamansal olarak daha aktif dezenformasyon sürecinin yaşandığı ve doğruluk kontrolünün daha aktif kullanılması konusu vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Teyit, Yalan Haber, Doğruluk Kontrol Merkezleri, Dezenformasyon, Post Truth.

Abstract

Post-truth, translated as 'pseudo truth' or 'beyond the truth' in Turkish, refers to a time when information is accepted as accurate without being critically examined or investigated. Since ancient times of history, the concepts of fake information and falsenews have been encountered. However, in the post-truth period, a world is constructed through the senses by breaking away from pure reality. The digital world accelerates this process and places fake and lying practices among the normals of life. Thus, it becomes increasingly difficult to distinguish between truth and fake. At this point, individuals need to have well-developed media literacy reflexes in the digital world to access accurate information. Therefore, the necessity of receiving education on media literacy becomes apparent. At this point, individuals need to create media literacy reflexes in the digital world in order to reach real information. Nowadays fact checking platforms and the issue of confirmation are becoming increasingly important. "Since these are times of crisis, society can be affected very quickly by everything. Incorrect and manipulative content spreads uncontrollably on social media platforms. In this context, the issue of verification becomes more sensitive. Individuals need to check all kinds of content they encounter not only from a single source but from different sources as well." Within the scope of the research, as a result of in-depth interviews with the important well-known verification centers of Turkey and content sharing analyses of fact checking platforms conducted on the axis of the 6-12 February Mourning Period, awareness criteria and inferences on confirmation were discussed and revealed. In conclusion, while evaluating the differences in the formation of disinformation during the pandemic and the February 6th earthquake periods, attention has been drawn to the timelines of these events. It has been emphasized that disinformation during the pandemic was more widespread over time and had a greater impact. On the other hand, during the February 6th period, it was highlighted that a more temporally active disinformation process occurred and that fact-checking was more actively utilized.

Keywords: Fact-Checking, Fake News, Fact-Checking Platforms, Disinformation, Post Truth.



GİRİŞ

İnsanlığın var oluşundan beri önemli bir olgu olan bilgi, dijitalleşme ile ekonomik döngülere entegre olmuş ve günümüzde bilgi toplumu olarak nitelendirilen bir toplumsal sürecin merkezi konumuna gelmiştir. Bilgi toplumu, bilgi ve iletişim teknolojilerinin (BİT) yaygın olarak kullanıldığı, bilginin üretilmesi, yayılması ve kullanılması süreçlerinin toplumun ekonomik, sosyal ve kültürel hayatında merkezi bir rol oynadığı bir toplumsal yapıdır. Castells, bilgi toplumunun gelişimini tarihsel, teknolojik ve sosyolojik perspektiflerden ele alarak, modern toplumun yapısal dönüşümünü açıklamaya çalışır. (Castells, 2008). Bilginin böylesine önemli bir merkezde olmasında küreselleşmenin ve dijitalleşmenin payı oldukça büyüktür. Dijitalleşme küresel bir dünya düzenini oluşturmuştur ve bilgi paylaşımının, dağılımının hızlı ve kolay bir şekilde oluşmasını sağlamıştır. Aynı zamanda kolay ve hızlı dolaşan bilgi, sınırsız sayıda veri trafiğini oluşturmaktadır. Bu durumun bilgi trafiğinin olumlu yanlarının olmasına karşı bireylere ve topluma olumsuz olarak yansıyan tarafları da bulunmaktadır. Bu olumsuzlukların en başında ise dezenformasyon olarak bilinen bilginin çarpıtılarak servis edildiği bir dijitalleşme süreci gelmektedir.

Dezenformasyon, doğruluğu bulunmayan çarpıtılmış bilgi olarak tanımlanır. Bu çarpıtılmış bilgi, sınırsız verinin dolaştığı yeni medyada çok hızlı ve kolay bir şekilde yayılmaktadır. Dezenformasyon bir kişi tarafından da üretilebilir veya bir medya kuruluşu tarafından da üretilmiş olabilir. Wardle'nin belirttiği gibi dezenformasyonun misinformation, disinformation ve malinformation olmak üzere üç türü vardır. Bunlar çarpıtılmış bilginin kasıtlı veya kasıtsız olarak dağıtımına göre şekillenmektedir. Bu bağlamda, dezenformasyonun kim tarafından üretildiğinden ziyade dezenformasyonun zarar seviyesi ve kasıtlı olarak üretilmesi önemlidir. Yanlış veya yanıltıcı bilgilerin kasten bir zarar verme amacı olmaksızın, genellikle iyi niyetle yayılması misinformation, yanlış bilgilerin kasıtlı olarak yayılması disinformation, doğru bilgilerin kötü niyetle, birine zarar vermek amacıyla paylaşılması da malinformation olarak tanımlanmaktadır. Aynı zamanda dezenformasyonun üretilmesi, onun yayılım hızı ve anında kitlelere ulaşılabilir olması, sosyal medya mecralarında kamuoyunda gündem olmasına neden olmaktadır. Reuters Institute tarafından yapılan raporda, dünya genelinde dijital medyanın kullanımı ve dezenformasyonun yayılma hızına dair veriler sunulmaktadır. Raporda, sosyal medya platformlarının dezenformasyonun yayılmasındaki rolü ve kullanıcıların bu tür bilgilere nasıl tepki verdikleri incelenmiştir. Araştırma sonucuna göre, çevrim içi haberler söz konusu olduğunda internette neyin gerçek neyin sahte olduğu konusundaki endişe, son bir yılda yüzde 3 oranında artmıştır ve on kişiden altısı (%59) endişeli olduğunu belirtmektedir (Reuters, 2024). Bu sebeple dezenformasyonun bireyler ve toplumlar üzerindeki büyük etkisi ortaya çıkmaktadır.

Dijitalleşme sayesinde hızlı ve kolay bilgi alışverişinin gerçekleşmesi hayatımızın birçok alanını da etkilemektedir. Hayatımızın en önemli gereksinimlerinden biri olan haber alma süreci de dijitalleşmeden nasibini almıştır. Haberciliğin dijitalleşmesi, bilgiye erişim şeklimizi dönüştürürken, aynı zamanda hakikatin nasıl sorgulandığını da derinden etkilemiştir. Hakikati gösterme ile yükümlü olan habercilik mesleği, yeni medya alanında yalan, sahte bilgi üretiminin yapılmasına karşı yeni bir habercilik pratiğini ortaya çıkarmıştır.

Yeni medyada yayılan bilgi kirliliğine karşı Teyit haberciliği (Fact-Checking) olarak bilinen, bilginin doğruluğunun kontrolü için araştırma yapan ve araştırmayı kamuoyu ile paylaşan bir habercilik türü olarak ortaya çıkmıştır. Bilginin çarpıtılarak üretildiği ve doğruluğu sorgulanmadan yayıldığı dijital platformlarda, hakikatin ortaya çıkmasında teyit haberciliği önemli rol üstlenmişlerdir. Dijital platformlarda dezenformasyon nitelikli haberlerin kamuoyu oluşturması kullanıcılar tarafından bilginin gerçekliğinin sorgulanmadığını açıkça göstermektedir. Bu bağlamda teyit haberciliğinin, kullanıcılar tarafından bilginin sorgulanmadığı bir bilgi deryasında hakikatin ortaya çıkarılması noktasında çok önemli bir pay olduğu söylenebilir. Ancak, teyit haberciliği kendi içinde çeşitli zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır. Bunlardan en önemlileri, dezenformasyonun yayılma hızı, güven sorunları ve kutuplaşma, kaynaklara ulaşmada erişim zorluğu yaşanması, kişisel güvenlik ve hukuki tehditler ve birtakım finansal sınırlamalardır.

Post Truth Dönemde Haber Kavramının Dönüşümü ve Sahte Habercilik

Sahte haber kavramını doğru anlamlandırabilmek için öncelikli olarak “*haber nedir?*” sorusuna odaklanmak gerekmektedir. Haber, sıklıkla tekrarlanmayan ya da ilk kez meydana gelen, toplumda yankı uyandıran ve geniş kitleleri ilgilendiren olaylardır (Bülbül, 2011, s. 117). Dünyada neler olup bittiğini anlayabilmek için medyaya bağlı kalan bireyler, hangi konu hakkında ne kadar düşüneceklerini ve ne kadar bilgi sahibi olmaları gerektiğini medya vasıtasıyla öğrenirler. Haberin özünde, kamuoyunu bilgilendirme, doğruluk ve güvenilirlik gibi unsurlar da bulunmaktadır.

Haber tanımlarında da yer alan şekliyle haber olaydır ancak, her olay haber yapılmaz. Haber değerleri olarak kabul gören zamanlılık, yenilik, önemlilik, ilginçlik özellikleri olayları habere dönüştürmede dikkat edilen unsurlar arasında yer almaktadır (Gezmen & Gürkan, 2016, s. 13). İngilizcede haber için kullanılan news sözcüğüyle haberin okuyucu ve dinleyici için öncelikle yeni gerçeklerle ilgili olması özelliğine dikkat çekilmektedir (Schneider & Raue Josef, 2002, s. 40). Haber güncel olandır, en çok insanı en güçlü şekilde etkileyendir, en önemli olandır. Haber, olanların doğru ve nesnel bir raporudur. Her trafik kazası her kongre her konuşma; kısacası haber, insanların her gün her yerde yaptığı, söylediği veya dahil olduğu her şeydir. Bunun yanı sıra, haber görecelidir, herhangi bir haberin önemi, zamanına ve yerine, kişinin veya olayın önemine ve günün diğer haberine göre orantılıdır. Haberler, ilgili kişilerin etkisinin kapsamına veya haber olayının etki yelpazesine göre çeşitli önem ve ilgi düzeyleridir (Starr Perret & Dunsford Williams, 2014).

Haberin doğruluk ölçütlerini, bilgilerin tam, eksiksiz ve yanıltıcı olmaması belirlemektedir. Doğru haber, gazetecilik etik kurallarına uygun olarak hazırlanmış olmalı ve toplumu bilgilendirmek amacıyla gerçeği yansıtmalıdır. Yanlış ya da eksik bilgi, toplumun yanlış yönlendirilmesine ve kamuoyunun yanlış bilgilendirilmesine neden olabilir. Bu sebeple haberin doğruluk ölçütüyle paralel bir şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. İnsanlar, mevcut sonsuz bilgiyi sıralamanın yollarını isteyeceklerdir. Önemli olan ne? İlgili olan nedir? ilginç olan nedir? (Schudson, 2003, s. 1-2). Bu mevcut bilgileri sıralarken sorulan sorular doğruyu bulmada yol gösterici olmaktadır. Bu durum, habercilik mesleğini icra ederken de göz önünde bulundurulması gereken bir etkidir. Doğruluk, medyada haberler yönünden uyulması gerekli temel gazetecilik kurallarının başında gelmektedir. Haberci haberi oluştururken olayın bir parçası olmadığından kendinden söz etmeden, yazdıkları olayları üçüncü şahıs olarak tanımlamakta ve anlatmaktadır (Tokgöz, 2012, s. 305). Schudson’un da belirttiği üzere Amerikan gazeteciliğinin amblemini oluşturan tarafsızlık ilkesi son dönemlerde gazetecilerin oldukça zorlandıkları bir alan olmakta, daha savunmacı olan doğruluk, denge ve adillik gibi standartlara bağlı kalınmaya çalışılmaktadır. Hackett, tarafsızlığı gerçeklerin değerlerden ve fikirlerden ayrılabilirliğini ve gazetecilerin vakayı izleyicilere aktaran nötr ileticiler olduğunu öngören bir kavram olduğunu vurgulamaktadır (Reese, 2009, s. 152). Haber nesnel bir dille olayı anlatmalı asla kişisel yorum içermemelidir. Tüm bu özellikler, kaynakların ve taraflarının görüşlerine dayandırılması gereken haber ve haber metinlerini tıpkı bilim dilinde olduğu gibi diğer tüm metinlerden farklı ve özgün kılan özellikleridir (İnal, 1996, s. 24).

1990’lardan itibaren özel televizyon kanallarının da artışıyla magazinleşme giderek artmaya başlamıştır. Magazinleşme, haberlerin eğlence, eğlencenin haber şeklinde değerlendirilmesine neden olmuştur. Özellikle televizyon haberlerinde haberlerin içeriklerinde dramatik unsurlar ön planda tutularak, suç, cinsellik gibi marjinal davranışlar sıklıkla işlenmektedir. Reklam alabilmek ve para kazanabilmek adına ciddi haberlerin yerini dünya genelinde eğlence haberlerine bırakmaya başlamış, magazin gazeteciliği multimedya gazeteciliğinde egemenliğini sürdürmeye başlamıştır (Tokgöz, 2012, s. 77). Magazinleşme furyası günümüz dijital dünyası haber mediasında da devam etmektedir. Magazin haberleri sadece sinema ve sahne dünyasının özel yaşamlarından ya da herhangi bir resim üzerinden alt yazı yazmak olmamalıdır. Magazin daha çok olayları halkın hoşuna gideceği, şekilde yayan süreli yayınlardır (Süsoy, 1986). Masa başı haberlerin aslı astarı yoktur ve yalan olayı magazin basınında büyük yara açan bir olaydır (Tahsin, 1986, s. 203) ve geçmişten günümüze basında yer almaktadır. Masa başı haberler, gerçekliği doğrulanmamış ya da masa başında uydurularak hazırlanan haberleri ifade eder. Bu tür haberler, gazetecinin masa başında gerçek olmayan bilgiler üzerine kurguladığı içerikleridir. Zamanla toplumsal sorunların saptanarak gündeme getirildiği okuyucuyu eğiterek bilgilendiren fikir gazeteciliğinden daha fazla olarak kitle gazeteciliği ön plana çıkmaya başlamıştır. Sansasyon, ölüm,



şiddet büyük renkli fotoğraflar iri puntolu başlıklar kullanarak tiraj arttırılmaya çalışılmaktadır. Okur görsel içeriklerle cezbedilmekte cinsellik, şiddet ve duygusallık haber metinlerinde sıklıkla kullanılan unsurlar haline gelmiştir. Aklın ve salt bilginin yerini duygulara hitap eden öğeler almaya başlamıştır. Donald Trump'ın 2016 yılı seçim döneminde yayınlanan haberler, pandemi ve deprem dönemlerinde halkın kafasını karıştıran, korku duygularını harekete geçiren manipülatif içerikler bunlara örnek olarak verilebilir. Bu giderek gerçeklerden uzaklaşan maskeli, örtülü hakikat ötesi dediğimiz yeni bir dönemin etkilerini medyada da görmeye başlamıştır (Çağlar & Porghamrezaeieh, 2012, s. 19).

Dürüstlüğü çöküşü, yalanın yükselişi olarak nitelendirilen post truth kavramı, özellikle Trump'ın yarıştığı Amerikan seçimlerinden sonra ön plana çıkmıştır. Post Truth; *“Duyguların ve kişisel kanaatlerin belirli bir konu üzerinde kamuoyunu belirlemede rasyonel gerçeklerden daha fazla etkili olması durumudur”* (Oxford Dictionary, 2017). Bir diğer deyişle, rasyonel bilginin yanında duygusal tepkilerimizin ağır basması durumu olarak da değerlendirilebilir. Post truth kavramının doğuşuna bakacak olursak, 2016'da Oxford sözlüğü tarafından yılın kelimesi seçilmesi, kavramın küresel çapta bilinirliği için ateşleyici güç olmuştur. Uluslararası siyaset açısından hareketli geçen 2016 yılında Başkan Donald J. Trump'ın seçilmesi Oxford Sözlüğü'nün 2016 yılının kelimesini 'gerçek sonrası' olarak ilan etmiştir. *“Hakikat ötesi”*, *“gerçek ötesi”* ya da *“hakikatten sonrası”* olarak da ifade edilen bu dönem, her ne kadar hızlı etkileşime geçmeye imkan veren iletişim teknolojilerindeki gelişim ile ilişkilendirilse de aslında temelinde karar alma mekanizmamız ve yalan söyleyebilme yetimiz yatmaktadır. Buna karşın, özellikle yeni medya araçlarının post truth haberleri daha kolay üretebilmesi, daha hızlı ve düşük maliyetle yayması kavramın yaşamımıza entegrasyonunu artırmaktadır (Sarıoğlu, 2020).

Post-truth, gerçeklik sonrası ortaya çıkan anlamı taşımaz; gerçekliğin önemini kaybetmesi anlamını taşımaktadır. *“Post”* eki genel kullanımında bir olaydan sonra gerçekleşen olguya işaret etmektedir. Ancak post-truth özelinde önünde kullanılan kelimenin önemsizliğini ifade etmek için kullanılmaktadır. Post-truth bu anlamıyla ilk kez 1992'de The Nation dergisinde Steve Tesich'in bir makalesinde kullanılmıştır. Yazıda, Körfez Savaşı'nda Amerikan toplumunun hükümetten beklentileri kaleme alınmış, savaşı meşrulaştırabilmesi adına hükümetin gerçek olmayan gerekçeler uydurmasının halkın talebi olduğuna değinilmiştir (Kreitne, 2016). 'Nesnel gerçeklerin kamuoyunu şekillendirmede duygu ve kişisel inançlara hitap etmekten daha az etkili olduğu durumlarla ilgili veya bunları ifade eden' bir sıfat ile tanımlanan post truth, sistem üzerindeki etkisiyle duyguya yönelik bu çağruların, popülist hareketlerin statükoyu alt üst ettiğini ve rasyonelliğin, nesnelliğin ve gerçeklerin değerine ilişkin siyasi bilgeliği bozduğu görülmüştür. Bu durum *“gerçek sonrası”* siyaset ve *“sahte haberler”* konularını en önemli ve en çok tartışılan konular haline getirmiştir (Crilley, 2018).

Gerek Türkiye'de gerekse Dünya tarihinde uydurma haberler yeni bir şey değildir. Uydurma haber diğer adıyla asparagas haber, masa başında özel olarak hazırlanan, aslı olmayan, amacı sadece tiraj yükseltmek, reyting arttırmak odaklı yapılan haberlerdir. 1987 yılında Tan Gazetesinde yayımlanan Sakallı Bebeğin dünyaya gelmesi konulu asılsız haber ve 2018 yılında meydana gelen Maya takvimine göre kıyametin 21 Aralık'ta kopacağına dair haberler ve Şirince köyüne akın akın giden halk konularında olduğu gibi kitleyi oldukça hızlı bir şekilde etkisi altına alarak harekete geçirebilmektedir. Bunlar, korku, merak uyandıran şüpheli kirli bilgilerdir.

Sahte haberlerin ilk örnekleri haberlerin bir ticari amaç doğrultusunda kullanılmaya başlandığı döneme kadar uzanmaktadır. Örneğin, 1835'te New York'taki The Sun gazetesi, 'Büyük Ay Aldatmacası' olarak bilinen ayda yaşam olduğu iddiasıyla ilgili altı makale yayınlamıştır. 1835 yılından günümüze kadarki süreçte sahte haberler farklı biçimler olarak varlığını devam ettirmektedir. 2016 ABD Başkanlık Seçimi ve Birleşik Krallık Brexit Referandumu sırasında, farklı bir sahte haber biçimi ön plana çıkmıştır. Asıl olarak sosyal medyadan çıkan yanlış veya oldukça yanıltıcı siyasi 'haberler' 2019 koronavirüs hastalığı (COVID-19) salgını ve 2020 ABD Başkanlık Seçimi hakkında sosyal medyada yaygın yanlış bilgi ve dezenformasyon karşısında, sahte haberlere ilişkin endişe 2020'de iki katına çıkmıştır. Yanıltıcı hiperpartizan haberler ve sarı gazetecilik muhtemelen kaynağı siyasi kutuplaşma olan ilgili sorunlu haber içeriği biçimleridir. Sarı gazetecilik aslında dergilerdeki ve web sitelerindeki magazin gazeteciliği ile aynı habercilik türü olarak değerlendirilebilecek bir habercilik türüdür. Haberler, yeterince ve

ayrıntılı araştırılmamış ve sansasyonel olan, satışları veya internette tıklamaları artırmak amacıyla yapılmaktadır.

Günümüzde sarı gazeteciliğin özellikle sosyal medyalarda sıkça rastlanılan bir habercilik türüdür. Çünkü, bireylerin sosyal medya kullanımı ve birbirleriyle olan etkileşimiyle sürekli içerik üretilmekte ve bu durumda sansasyonel haberin daha fazla yayılmasına neden olmaktadır. Sosyal medyanın bu deni hayatımıza girmesiyle yanlış bilgi ve sahte haberlere insanların inanma nedenleriyle ilgili psikolojiyi merkeze alan birçok araştırma yapılmıştır. Çalışmalar arasında insan psikolojisi ve onun sosyal medya ile etkileşimi hakkında çevrim içi doğru ve yanlış içeriği ayırt edememeyi açıklayan araştırmalar mevcuttur. Yanlış bilgiye karşı etkili müdahaleler geliştirmek, altta yatan psikolojiyi anlamaya bağlı olması konularındaki bu çalışmalar pek çok farklı içeriği ele almaktadır. Yanlış ve yanıltıcı iddialar pek çok biçimde ortaya çıkabilmektedir. Haber makaleleri biçiminde sunulan çevrimiçi içerikleri oldukça önem teşkil etmektedir. Bunlar, diğerlerinin yanı sıra komplo inancı, batıl inanç, söylentiler, saçma sapan alıcılık ve yanlış algılamalar üzerine çalışmalarını içermektedir (Pennycook & Rand, 2021).

Yeni Medya ve Haber-Bilgi Güvenirliliği Sorununa Karşılık Teyit Haberciliğinin Önemi

Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle sahte haberlerin yayılması, beklenmedik sonuçları ve büyük ölçekli kargaşayı tetiklemesi nedeniyle son zamanlarda büyük etkiye sahip önemli bir sorun haline gelmiştir. Tarihsel olarak, Soğuk Savaş döneminin “*Yanlış bilgilendirme*”sine dönüşen “*Propaganda*” biçimindeki kökleri 17. yüzyıla kadar gitmektedir. Günümüzün sözde "sahte haberler" fenomeni, gerçeklerin kasıtlı olarak veya bilerek yanlış beyanlarının çevrim içi olarak yayınlanması anlamına gelir ve son zamanlarda mevcut sosyal medya platformlarına hakim olmuştur (Gravanis, Vakali, Diamantaras & Karadais, 2019).

Sahte haberler birçok şekilde kavramsallaştırılmış olmasına rağmen neredeyse aynı anlama gelmektedir. McGonagle (2017) sahte haberleri, bireyleri yalanları veya belirsiz doğrulanabilir gerçekleri kabul etmeleri için yanlış bilgilendirmek ve aldatmak için dağıtılan kasıtlı olarak üretilmiş bir bilgi olarak tanımlamıştır. Bu görüşle tutarlı olarak, Duffy ve arkadaşları sahte haberleri, meşru bir haberi taklit eden ancak yanlış ve yanıltıcı içeriğe sahip herhangi bir bilgi olarak sınıflandırmaktadır. Sahte haberler, sosyal medya platformlarında kasıtlı veya kasıtsız olarak yayılan mitler, söylentiler, komplo teorileri, aldatmacalar ve yanı sıra aldatıcı veya hatalı içerik dahil olmak üzere doğru olmayan bilgiler olarak görülmektedir (Apuke & Omar, 2021).

Özellikle günümüzde yeni iletişim teknolojilerinin de gelişmesiyle haber medyasında dijital dünyanın içinde farklılaşmaya başlamıştır. Kitle iletişim araçları günümüzdeki adıyla medya, haber verme, bilgilendirme, kamuoyu oluşumuna katkı, denetim ve eleştiri vb. kamu görevlerini doğru ve objektif biçimde yerine getirememektedir. Bireyler çoğu zaman yanlış bilgilendirmeye (desinformation) maruz kalmaktadır. Çok boyutlu bir mekanizma olan yanlış bilgilendirme gerçeğin doğru yansıtılmamasıdır. Bu noktada bir tarafı gazeteci tarafından bilinçli olarak hazırlanan yalan haberden, bilinçsiz olarak düzenlenen yanlış habere kadar dayanan, eksik bilgi ve trollere kadar dayandırılabilir bir bilgi kirliliği göze çarpmaktadır (Girgin, 2000, s. 167).

Yeni medya ve iletişim teknolojileri ve dijital dünyada sosyal medya içeriklerinin gelişmesiyle birlikte kirliliğin çok hızlı bir şekilde üretilmesi ve doğru haberden sekiz dokuz kat daha hızlı bir şekilde yayılması konusu ortaya çıkmıştır. Bu noktada özellikle belli dönemlerde doğal afetler, pandemi, seçim dönemleri vb. dönemlerde sahte haberler çok daha fazla ve hızlı üretilmektedir. Halk korku ve merak, kaygı, endişe ve belirsizlik konularında galeyana getirilip kuşku ve endişe arttırılmaktadır. Bu bağlamda gelen ya da ulaşılan bilgilerin doğruluğunun teyit edilmesi zorunluluk arz etmektedir. Bireyler artık ilgili bilgileri farklı farklı kaynaklardan teyit etmeli ve farklı görüşler üzerinden tartışarak değerlendirebilmelidir. Bireysel dijital okuryazar farkındalığının geliştirilmesinin yanında doğruluk kontrol merkezlerinin de önemi giderek artmaktadır. Çalışma konusu kapsamında değerlendirilmeye alınan doğruluk kontrol merkezleri dezenformasyonla mücadele konusunda etkin kontrol merkezleri haline gelmiştir.

Bilgi Güvenirliđi Sorununa Karşı Doğrulama Refleksleri

Günümüz bilgi toplumunda iletişim, yeni iletişim teknolojileri sayesinde her geçen gün genişleyen ağlarla çevrili bir veri trafiđi haline dönüşmüştür. İletişimin bir veri üretimi olduđu dijital dünyada her kullanıcının içerik üretme imkanına sahip olması aynı zamanda bu içerikleri tüketmesi dijital ortamda bilgi güvenilirliğini bir sorun haline getirmektedir.

Bilginin güvenilirliği kavramına yönelik açıklamalar Aristoteles'in retorik üzerine çalışmalarına özellikle onun ethos, pathos ve logos kavramlarına kadar uzanır. Güvenilirlik, bir kaynaktan gelen bilgilerin doğru olma olasılığı yüksek olan bir olgu olarak aynı zamanda alıcı tarafından yorumlandığı şekilde kaynağın güvenilirliği tanımlanmaktadır. Bu tanımlama ile güvenilirlik Aristoteles'in ethos kavramıyla yakından ilişkili olmakta ancak bilgi bilimi çalışmalarında logos kavramı inanılrlık üzerinde etkili olduđu savulmaktadır (Metzger & Flanagin, s. 2013, 211). Dijital dünyada bilgi güvenilirliği üzerinden açıklandığından ethos ve logo kavramları ile bütünleşik bir tanımlama yapılması gerekmektedir. Çünkü, dijital ortamlarda gerçek veya sahte sanal kullanıcılar tarafından bilgi alışverişi yapılmaktadır. Bilginin güvenilirliğinin sağlanması için kaynağının incelenmesinin yanında gizli kaynaklar tarafından da bilgi aktarımının olabileceğinden güvenilirliğin iki merkezi kavram üzerinde değerlendirilmesi gerekmektedir.

Bilgi güvenilirliği, dijitalleşme ile önemli bir sorun haline gelmesine karşın her dönem iletişim sürecinde var olan bir durumdur. Gelişmiş iletişim teknolojileriyle iletişim süreçlerini daha hızlı ve kolay hale getirmekte ancak, bu süreçlerin bilginin güvenli bir şekilde iletilip iletilmemesi tartışmasını da beraberinde getirmiştir. Bilgisayar ve internet teknolojilerinin ilk yıllarından günümüzde kadar gelen süreçte sayısız verinin yer aldığı, yeni medya olarak adlandırılan dijital dünyada bilgi sadece insanların bilgi alışverişini sağladığı yer değil aynı zamanda toplumsal yaşamı şekillendiren bir mecra haline gelmiştir. Özellikle kullanıcının merkezde olduđu sosyal medyalarda bilgi, toplumsal olayları doğrudan veya dolaylı olarak etkileyen ve propaganda, manipülasyon gibi kavramlarla bütünleşen bir olgu haline gelmiştir.

Bilgi toplumu olarak adlandırılan günümüzde toplumsal ve ekonomik süreçler dijital veriler üzerinde kurulmaktadır. Bilgisayar ve internet teknolojileri, sanayi devrimindeki üretim anlayışını değiştirerek Endüstri 4.0 olarak bilinen veri üzerine kurulu bir ekonomik düzen getirmiştir (Aydoğan, 2019). Bu düzen içerisinde bilgi önemli bir gelir kaynağı olmakta ve içerik üretimi bilginin ekonomik gelir anlayışına göre şekillenmektedir. Bu bağlamda, bilginin ekonomik bir üretim aracı olarak görüldüğü dijital medyada bilginin güvenilirliği sorgulanmaktadır.

Dijitalleşen dünyada farklı bir kavram haline gelen bilginin güvenilirliği ve denetlenmesi yapan bir takım doğrulama refleksleri ortaya çıkmıştır. Toplumsal olay ve krizlerin yoğun yaşandığı dönemlerde bilginin güvenilirliği sorgulanır ve denetlenir hale gelmektedir. Özellikle pandemi döneminde sağlık üzerine oluşturulan dezenformasyon hareketleri sonucunda DSÖ tarafından dünya üzerinde infodemi olarak tanımlanan yanlış veya çarpıtılmış bilgilere karşı birtakım önlemler alınmıştır. Böyle durumlarda bilginin güvenilirliğini denetleyen doğrulama reflekslerinin olması, toplumsal olay ve krizlerin çözülmesinde önemli rol oynadığı da söylenebilir.

Doğrulama refleksleri literatürde Fact-Check* bilginin doğruluđu yayılmadan önce kontrol edilmesi anlamına gelmektedir (Harcup, 2014). Doğrulama kontrolü kuruluşları, sayısız içeriklerin üretildiği yeni medyada dezenformasyon ve yanlış bilgiyle karşı oluşturulan ve bilgilerin doğruluđu veya yanlışlığını ortaya koymak için her doğruluk refleksinin kendine göre belirlediği metodoloji ile analiz yapılarak haber üretimi yapılan organizasyonlardır (Akyüz ve diğerleri, 2021, s. 2822).

Doğrulama reflekslerinin ilk örneklerini 2003 yılında FactCheck.org websitesi ile teyit üzerine çalışmalar yapılmıştır. Ardından 2007'de kurulan Washington Post'un Fact Checker ve Tampa Bay Times'ın geniş çapta yayın organı olan Politifact, teyit merkezleri küresel çapta önemli doğrulama

* Fact-Check: Bir haberde yer alan bilgilerin doğruluğunun yayınlanmadan veya yayımlanmadan önce tespit edilmesi (Harcup, 2014).

refleks girişimleri olmuştur (Birks, 2019, s. 6). Doğrulama kuruluşları günümüzde profesyonel bir şekilde yeni medyada bir habercilik pratiği olarak yapılmaktadır. Özellikle yeni medyada bilgi akışının artması ve dünya üzerindeki önemli olaylardan kaynaklı, ABD seçimleri, pandemi süreci, Brexit gibi toplumsal süreçlerde yeni medyada oluşan bilgi güvenliği sorunu doğrulama kuruluşlarının çoğalmasında önemli rol oynadığı söylenebilir. Doğrulama kontrollerinin sahip olduğu bu mekanizmalara bakıldığında insanların fikirlerinin değiştirmesinde, habercilik anlayışının değiştirilmesinde ve kanaat önderleri, politikacılar vs. gibi kişilerin mesajlarının değiştirilmesinde etkili mekanizmalara sahip olduğu görülmektedir (Graves & Glaisyer, 2012, s. 3).

Günümüzde profesyonel bir habercilik pratiği olarak yapılan doğrulama veya teyit olarak geçen bu habercilik pratiği Gazetecilik Enstitüsü Poynter üzerinden Uluslararası Doğruluk Kontrolü Ağı (IFCN) olarak geçen ve habercilik ilkelerinin göz önünde bulundurularak oluşturulan analizler ile özellikle açık kaynaklar tercih edilerek bilgiye ulaşma çabası ve bilgiyi doğrulayacak en az iki kanıt ortaya koyma olmak üzere iki ana temel üzerinde şekillenmektedir (Akyüz ve diğerleri, 2021, s. 2825).

Türkiye’de teyit haberciliği olarak bilinen doğrulama haberciliği, IFCN’ye üye olan profesyonel gazetecilik kuruluşları tarafından ve kamu kuruluşlarına bağlı bazı kuruluşlar tarafından yürütülmektedir. Teyit.org, Doğrula.org, CheckZ, Doğrulukpayı gibi teyit kuruluşları özellikle Türkiye’de yeni medyada oluşturulan dezenformasyon, manipülasyon çalışmaları üzerinden doğrulama çalışmaları yapılmaktadır. Kamu kuruluşları olarak İletişim Başkanlığı tarafından yürütülen Dezenformasyon Bildirim Servisi ve Anadolu Ajansına bağlı Anadolu Teyit Hattı Türkiye’deki bilgi güvenliğinin denetlenmesi üzerinde çalışmalar yapmaktadır.

Dijital Platformlarda Medya Okuryazarlığı

Bilgisayar ve internet teknolojilerinin bir getiri olan dijitalleşme, bireylerin kullanıcı olarak dijital platformlarda var olmasını sağlayan bir sistemdir. Dijitalleşmenin içinde yer alan dijital platformlar, kullanıcıların yani bireylerin iletişim, bilgi alışverişi ve sosyalleşme gibi ihtiyaçlarının görüldüğü sanal mecralardır. Wearesocial’ın raporuna göre Dünya üzerinde en fazla kullanıcıya sahip sosyal medyalar (Facebook, Twitter, YouTube, WhatsApp vb.) bahsedilen dijital platformların en önemlileridir (wearesocial.com, 2022).

Dijitalleşmenin hayatımızda yoğun bir şekilde yer edindiği bu dönemde platformlarda kullanıcıların oluşturduğu içeriklerin üretimi ve tüketiminin doğru bir şekilde yapılması gerekmektedir. Bunun içinde geleneksel medyanın çözümlenmesine yönelik medya okuryazarlığı çalışmaları referans alınarak dijital medya üzerinden oluşturulan içeriklerin çözümlenmesi yapılmaktadır.

Kökene 17. yüzyıla dayanan okuryazarlık, klasik zamanda sembollerin okunmasında ve yazarak anlama becerilerinin geliştirilmesine yönelik oluşturulan birtakım çalışmalardır. Klasik zamandaki okuryazarlık, zaman içerisinde kitle iletişim araçlarının gelişimine bağlı olarak görsel ve işitsel yazırlığa yönlendirilmiştir. Yazının, -özellikle de matbaanın icadı ile- insan hayatına önemli ölçüde yerleşmesi sonucu, okuma ve yazma eylemleri toplumsal gelişmenin önemli bir ölçütü olarak görülmüştür. Günümüzde ise, dijitalleşme ile yeni medya okuryazarlığı çalışmaları yapılmaktadır. (Kara & Nisan, 2022).

Medya okuryazarlığı, çeşitli formatlardaki iletilere ulaşma, onları analiz etme, değerlendirme ve iletme yeteneği olarak tanımlanmaktadır (İnceoğlu, 2006). Medya okuryazarlığında analiz ve değerlendirmeleri yapabilmek için medyada oluşturulan her türlü görsel verileri, yazılı verileri olduğu gibi kabul etmek yerine kendi değerlendirmeler ve düşünce tarzlarının ortaya koyulması gerekmektedir. Ancak, medyada üretilen mesajları okumak, anlamak bireyin kültürel anlamlandırmasıyla şekillenmektedir.

Dijital medya okuryazarlığı ise, kullanıcılar yeni medya ortamlarını interaktif bir şekilde kullanabilmek ve yeni medya içeriklerinin çözümlenmesinin yanı sıra kullanıcıların yeni medya ortamlarına içerik üretmeyi kapsayan bir okuryazarlık anlamına gelmektedir (BTİK, 2022). Yeni medyada üretilen iletilerin değerlendirilip anlamlandırılması için medya okuryazarlığı becerilerinin bireylerde



bulunmasının yanında dijital teknolojilerinin yapısına hakim olması gerekmektedir. Farkında olma, kaynağa erişebilme, eleştirel düşünce tarzına hakim olma gibi becerilerle yeni medyada iletilerinin çözümlenmesi yapılabilmektedir. Ancak, yeni medyada iletilerin çözümlenmesi geleneksel medya okuryazarlığının becerileri yeterli olmamaktadır. Çünkü, dijital medyanın etkileşim, eş zamansızlık, kitlesizleştirme, hipermetinsellik gibi karakteristik özellikleri itibarıyla üretilen içeriklerin farklı yapı barındırması medya okuryazarlığı becerilerinin daha interaktif bir şekilde kullanılmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda yeni medya okuryazarlık becerilerine bakıldığında kültürel etkileşim, bilgiyi ulaştırma ve yayılması, bilgiye eleştirel bakış açısı ile yaklaşma, bilgiye erişim, dijital platformları etik ilkelerde kullanabilme, doğru içerik üretimi yapabilme olarak gösterilebilir (Türkoğlu & Doğan, 2018, s. 374).

Dijital medyada oluşan bilgi güvenliğinin sorun teşkil ettiği günümüzde, özellikle toplumsal kriz dönemlerinde ortaya çıkan dezenformasyon ve manipülasyon kavramlarına karşı bireyler yeni medya okuryazarlığı becerilerine sahip olarak daha etkin içerik üretici ve tüketici konumunda olabilirler.

YÖNTEM

Bu çalışmada veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşme yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca, doğrulama kontrol merkezlerinin paylaşımları nicel bir analiz yöntemi olan içerik analizi ile yapılmıştır. Araştırma, Türkiye özelinde gerçekleştirilmiş olup, sadece Türkiye’de faaliyet gösteren Doğruluk Kontrol Merkezleri dikkate alınmıştır. Etkili iletişim gerçekleştirilebilen 6 doğruluk kontrol merkezinden ulaşılabilen yetkili kişilerle konuya ilişkin derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Doğruluk Kontrol merkezlerinden sadece bir tanesi ile etkili iletişim gerçekleştirilemediğinden dolayı bu kurum araştırma kapsamına alınmamıştır. Araştırmanın örnekleme, toplam 6 kişiden oluşmaktadır. Görüşmelerden 3 tanesi yüz yüze yapılmış olup görüşmeler sırasında ses kaydı alınmıştır. Diğerleri ise Zoom platformu üzerinden online kayıt alınarak gerçekleştirilmiştir. Toplam kayıt süresi yaklaşık olarak 40 dakika sürmüştür.

Çalışmada sosyal bilimlerde en sık kullanılan nicel araştırma tekniklerinden olan içerik analizi, araştırmaların çıkarım esasına dayanmaktadır (Bilgin, 2006, 1). İletişimde içeriğin nesnel, sistematik ve nicel tanımlamaların yapılmasını sağlayan içerik analizi, gazetecilik alanında haberin nicel olarak incelenmesinde kullanılan yöntemlerdendir (Tavşancıl - Aslan, 2001, 17). Bu bağlamda, doğruluk kontrol merkezleri dijitalleşen gazetecilikte yeni bir habercilik pratiği olduğu için depremde Yas dönemi olarak belirlenen tarihler arasında Doğruluk Kontrol Merkezleri’nin deprem ile ilgili doğruluk araştırmalarına yönelik paylaşımları ekseninde içerik analizleri gerçekleştirilmiştir.

IBM SPSS Statistics programında örnekleme yer alan doğruluk merkezlerinin araştırmaları, frekans analizi ile ele alınmış ve çapraz içerik analizi yöntemi kullanılarak doğruluk merkezlerinin araştırmaları karşılaştırılmıştır. Yas dönemi olarak belirlenen 6-12 Şubat tarihleri arasında toplamda 210 araştırma haberi incelenmiştir. Elde edilen bulgular çerçevesinde kontrol merkezlerinin yas dönemi boyunca girdikleri araştırma sayıları, deprem ekseninde araştırmanın konuları, kontrole değer olan olayın etkileşim sayıları, araştırmada ortaya koyulan kanıt sayıları ve araştırma sonucunda elde edilen kontrol bilgileri incelenmiştir.

Tablo 1. Katılımcı listesi

KATILIMCI	DOĞRULUK KONTROL MERKEZLERİ	GÖREVİ
K1	Doğrula.org	Editör
K2	CheckZ	Editör
K3	Teyit.org	Editör
K4	Doğrulukpayı.com	Editör
K5	Dezenformasyon Bildirim Servisi (DBS)	Editör
K6	Anadolu Ajansı	Editör

Araştırma dahilinde yapılan “*derinlemesine mülakat*” yönteminin 21.09.2023 tarihli etik kurul raporunun ayrıntılı bilgileri, makalenin ilk sayfasındaki öz bölümünde yer alan yer almaktadır.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Sahte haber, dezenformasyon konuları özellikle pandemi, deprem ve seçim dönemlerinde çok daha fazla gündeme gelmektedir. Yanlış bilgi, bilgi kirliliği şeklinde de adlandırılan yalan haber, geçmişten günümüze tarihin farklı farklı dönemlerinde de kendini göstermiş ancak post truth dönemde çok daha fazla ortaya çıkmıştır. Her şeyin sahtelikler ve illüzyonlar üzerine kurgulandığı post truth dönemde, duygular üzerinden yeni yaşam pratikleri inşa edilmektedir.

Dijital dünya ve yeni medya ekosistemi, bu işleyişe hız kazandırmaktadır. Bu noktada sahte habere karşı mücadele alanlarını geliştirmek zorunlu hale gelmiştir. Bu çalışma, teyit konusunu temel alarak özellikle doğrulama merkezlerinin önemini ortaya koymakta, Türkiye özelinde doğruluk kontrol merkezlerinin işleyişini ve teyit konusunu ele alış şekilleri ve deprem dönemindeki içerik paylaşımları çerçevesinde ele alınmaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma, Türkiye’de bilgi kontrol merkezi olarak profesyonel anlamda kurumsallaşan ve dijital mecralarda en çok etkileşim alan 6 adet Doğruluk Kontrol Merkezi editörleri ile yapılan derinlemesine görüşmelerle gerçekleştirmiş olup Türkiye’nin önemli diğer bir kontrol merkezi ile de irtibata geçilmiş ancak mail olarak elde edilen cevap şekilleri yetersiz olduğu için çalışmaya dahil edilmemiştir. Araştırma, sadece Türkiye’deki doğruluk kontrol merkezlerini kapsamakta ve sınırlı bir süreyi ele almaktadır. Araştırmada, bilgi kirliliğinin yoğun olduğu kriz dönemlerinden yola çıkılmıştır. Türkiye’de deprem sebebiyle Yas Dönemi olarak tanımlanan 6-12 Şubat tarihleri arasındaki doğruluk kontrolü merkezlerinin içerik paylaşımları ele alınarak içerik analizi yapılmıştır.

BULGULAR

Çalışmada gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerde ilgili kişilere öncelikli olarak kurum hakkındaki tarihsel süreç vb. genel bilgiler sorulmuş, bu kişilerin haber ve habercilik kökenli olup olmadığına dair bilgiler edinilmiş ve çalışma alanları sorgulanmıştır.

Sahte haber taramalarında kullandıkları yöntem ve stratejileri konusunda katılımcılar:

“Sahte haber taraması yaparken gündeme ilişkin konular öncelenir. Sosyal medya ve haber sitelerinde şüpheli görülen içerikler, yazı işleri tarafından kamuoyunu ilgilendirip ilgilendirmemesine göre filtrelenir. Taramada karşımıza çıkan yanlış bilginin analizinde suça teşvik etmemesine, bir yargı sürecini etkilememesine, bir gruba karşı kin veya nefret olgusu doğurmamasına dikkat edilir. Bunun yanı sıra iddia seçiminde içeriğin yayılımına, okuyucu için potansiyel zararına ve açık kaynaklardan analiz edilip edilemeyeceğine bakılır.”¹

“Yöntem ve stratejide yazılım okuduğum için bilgisayar dilini iyi kullanabiliyorum. CheckZ yeni kurulan bir dijital platform ve tek başıma yönettiğim bir sosyal medya sayfasıdır. Sahte haberi araştırırken yeri geldiği zaman sıfırdan bir konuyu kendim buluyorum Siyasilerin kurul toplantılarında miting konuşmalarını dinliyoruz ve böyle bir şeyin olup olmadığına yönelik araştırma yapıyoruz. Ancak, haberi sosyal medyada verme yönünde biz bulduğumuz içeriği bir şekilde yeni medya dilini arttırıp bunu insanları sunmaya çalışıyoruz. Mesela benim yaşımda bir gencin metrobüste yolda giderken böyle yedi sekiz dakika boyunca beni izlemesini ben istemem. Zaten sıkılırlar bu nedenle kısa içerikler tercih edilir.”²

“Taramalarımızı yaparken teyitte odaklandığımız yer internet ve sosyal medya oluyor. Haliyle televizyon, basılı gazete, dergi, kitap gibi alanlara da baktığımız oluyor. Facebook, Twitter ve Whatsapp kullanıcılarının bize ilettiği şüpheli bilgiler taramamızın bir kısmını oluşturuyor. Bir taraftan da bizim kendi Facebook’un sahip olduğu Crowdtangle isimli tool TweetDeck üzerinden kendi keyword taramalarımız var. Köşe yazarlarını takip ediyoruz medya takip ve internet press üzerinden haber site içeriklerini takip ediyoruz. Haber sitelerinin, tespit ettiğimiz trol hesapların, siyasilerin

¹ K.1

² K2

hesaplarının yer aldığı kendi özel listelerimiz var. Temel kriterlerimiz içerikten şüphe duyulup duyulmadığı, şüpheli bilgi diye tanımladığımız konuları da araştırıyoruz.”³

“2014 yılında ilk kurulduğumuz dönemde siyasi aktörler üzerinden işliyorduk meşrulaştırma mekanizmamız, televizyonda çıkan siyasi aktörlerin iddialarını TÜİK, OECD vb. üzerinden veri bazı kontrol ediyorduk. Türkiye’deki siyasette çok farklı siyasi aktörler de olduğu için bazı bürokratların, siyasal hayata o anda etki eden her şeyi kontrol ediyorduk. Sonraki süreçte profesyonelleşmeye başladık, ilk başta aşırı sistematik gitmeden önümüze çıkan şeyleri ele alıyorduk. Şimdi araçlar kullanılmaya başladı normal süreçte en fazla paylaşılan görüntülerden metrik şeyleri düşünerek yüzlerce kez tıklanmış şeyleri etki alanı geniş olanları alıyoruz, ikinci olarak tamamıyla yanlış iddialar odaklı nefret suçu barındıran iddialar üzerinden konumlandık. Suriyeli mülteciler örneğinde olduğu gibi çok yayılmasa dahi hemen yayılacağını tahmin ettiğimiz olayları alıyoruz.”⁴

“Öncelikli olarak gazeteleri tarıyoruz, televizyon yayınlarını takip ediyoruz. Cumhurbaşkanlığı sitesinden sosyal medya hesaplarından dezenformasyon yayanlar var. O alanda çalışıyorlar oraya bakıyoruz. Veriyi paylaşırken hiçbir kaynak belirtmeyenler şüpheli geliyor ve buna odaklanıyoruz. Hiç paylaşım yapmayan takipçisi olmayan birisi de artık paylaşım yapmaya başlıyor paylaşımlarına, trol hesaplara bakıyoruz.”⁵

“Öncelikle Türkiye kamuoyunu ilgilendiren işlere bakıyoruz. Türkiye’de verilen haberlere öncelik veriyoruz. İçinde bulunduğumuz dönemin şartlarına göre tematik olarak ayıkladığımız ve önem verdiğimiz oluyor. 2022 Eylül’de kurulduk ve en çok haber yaptığımız ay Şubat ayı deprem dönemi. Böylelikle dönemlerde kamuoyunun acil olarak bilgiye ihtiyaç duyduğu haberlere ağırlık veriyoruz. Sosyal medyada etkileşim alması önemli çünkü gazetecilik görevinin yanı sıra kamu görevi de yapıyoruz ve fazla etkileşim alması dezenformasyonun daha fazla yayıldığı anlamına gelmekte ama sadece ona bakmıyoruz. Çok etkileşim almasa bile halk sağlığını tehdit edecek, kamu güvenliğini tehdit edecek toplumda nefret söylemini arttıracak dezenformasyonları da önceliyoruz.”⁶ şeklinde yanıtlar vermiştir.

Sahte haber araştırmalarında kullanılan özel tarama yöntemleri konusunda katılımcılar:

“Doğruluk kontrolü aracı olarak kullanılan pek çok metot var. Tersine görsel arama, resmî belge sorgulama, iddiaya konu olan kişi ve kurumlara ulaşma, kaynağı ve iddianın güncelliğini araştırma gibi yöntemler mevcut. Açık kaynaklara ulaşmada kişinin araştırma ve ilişkilendirme yeteneğinin yanı sıra araştırmacının doğru kaynaklara ulaşırken sahip olduğu bağlantılar da önem arz ediyor. Aslında doğruluk kontrolünün birinci adımı olan eleştirel dijital okuryazarlığı eğitimi ile pek çok kişi şüpheli bilgilere karşı kendisini koruyabilir.”⁷

“Video veya fotoğrafta gördüğüm ufak bir detay üzerinden detaya yoğunlaşıp fotoğrafın nerede çekildiğini, videonun nerede kayıt alındığını bulabiliyorum. Tabi bu biraz zaman alacak bir süreç zaman aldığı içinde tek çalıştığım için bu aradaki dönemde kaçırdığım içeriklerde, kaçırdığım yalanlarda oluyor, hepsine yetişemiyorum tek olduğum için. Yoğun olarak da Türkiye gündemini takip ediyorum.”⁸

“7 yıla yaklaşan bir mecra olarak birkaç seçim gördük ve pandemi dönemini de deneyimlediğimiz için hangi dönemde nasıl yanlış bilgiler çıkabileceği konusunda oldukça deneyimliyiz. Görsel ve keywordlarla ilgili verilerimiz oluştu. Bu veriler üzerinden düzenli olarak sosyal medya toollarını kullanıyoruz. Hem kullanıcılardan gelen hem şüpheli bilgileri bir şekilde kategorize ediyoruz. Burada üç temel kriterimiz var. Birincisi internet kullanıcılarının gündeminde olma, belli bir miktar üzerinde paylaşım olması yani yaygınlık, önem kriteri Türkiye’nin en temel sorunları insanların hayatına etki

³ K3

⁴ K4

⁵ K5

⁶ K6

⁷ K1

⁸ K2

edebilecek yanlış bilgiler ve aciliyet toplumsal kriz anlarında kullandığımız kriter. İnsanların çok fazla odaklandığı çok fazla duygusal tepkilerin öfke korku paniğin vb. alevlendiği içeriklerdir. İnceleyemediğimiz açık kaynaklarda ulaşılamayan kişisel veriler de var.”⁹

“Siyasi aktörler üzerinden gittiğimiz ilk dönemlerde metin olduğu için çok araç kullanımına ihtiyaç olmadı. Farklı farklı yanlış bilgi üretme yolları ortaya çıkmaya başlayınca arttı. Daha önce google’ın sunduğu görsel arama varken, verinin öncesi ve sonrası görsel arama şeklinde kullanılıyordu. Ayrıca sıklıkla gelen paylaşım ihbarlarında, google earth zamana göre bakma durumunu çok sık kullanıyoruz. Daha ötesinde iddianın kendi içinde kendi içindeki karmaşıklaşma durumuna göre akademik makalelere kadar kaynak kullanılabiliriz. Amerika’da daha ileri gidebiliyor araç olarak, site sahibine gidip neden yanlış bilgi ürettiğine arkasında bir siyasi motivasyon olup olmadığını sorgulamaya kadar gidebilmekte. Özellikle dezenformasyonun arttığı son dönemlerde araçlar oldukça fazlalaştı, Open source, intelligent tools diye geçen orda bir sürü ücretsiz araç var. Yani IP’nin yerini tespit etmeden Youtube videosunun nerede yüklendiğine kadar araçlar var, orada açık kaynak bunları yapan programcılar var paylaşıyorlar ve bizde onu gerektiği zaman kullanıyoruz. Sosyal medyadaki yayılma hikayesi ilk kimin paylaştığı sonrasında eklenenler de bize çok şey veriyor. Zaytung paylaşımları bile belli bir süreden sonra gerçeğe dönüşmekte. Bazen yurt dışında paradi olan bir şey Türkiye’de gerçek olarak paylaşılabilir.”¹⁰

“Bazı uygulamalar kullanıyoruz bazı tarama modellerimiz var. Tarama yaparken öncelikle bütün kamuoyunun toplumun dikkatini çeken konularda tarama yapıyoruz. Bu işi sürekli olarak kasıtlı yapan hesaplar daha yakın takipte oluyor. Yeni olduğumuz için ki ileride bu sistemi kendimiz yapmayı hedefliyoruz, istediğimiz herhangi bir konuda çıkan haberleri paylaşımları videoları anahtar kelimeleri interpress vb. ajans desteğiyle elde ediyoruz. Taramada twitter google kendi aktif arama motorlarını kullanıyoruz. Teyit noktasında introjection gibi şeyler kullanıyoruz.”¹¹

“Gazeteci olarak ortalama bir vatandaştan daha fazla knowhow sahibiz. Bir muhabir haber alma ağımız var. Sadece internet üzerinden de haber yapmıyoruz. Teyit sadece internet özelinde değerlendiriliyor ama sokakta gezen şeyler var ana akım medyada gezen şeyler var. Kitaplarda dergilerde gazetelerde gezen dezenformatik içerikler var. Yabancı ajansların fotoğraf haber servislerine özel haber sitelerine üyeliklerimiz var. Bir araştırmacı gazetecinin elinde bulundurduğu tüm araç ve gereçleri teyit için kullanıyoruz.”¹² görüşlerini ifade etmiştir.

Ortaya çıkarılan sahte haberlerin kamuoyu ile paylaşım şekli ile ilgili katılımcıların verdiği cevaplar şu şekildedir:

“Doğruluk kontrolü analiz yazılarımızı web sitemizde yayımlıyoruz. Analizde iddianın kaynağı, yayılımı ve sonucunun yanı sıra araştırma sürecine ilişkin bilgilerde bulunuyor. Sosyal medya hesaplarımızdan ise analizimizin çıktılarını sade ve anlaşılır bir tasarım ile paylaşıyoruz.”¹³

“Yeni medyanın dilini kullanarak içerikler üretiyorum. Ama şöyle bir şey de var medyada içerik izlenen içeriktir. İzlenmiyorsa ne yaparsan yap iyi değildir. Bu yüzden sosyal medyanın diline özgün olsun diye kameranın karşısına geçip, yeşil perde yardımıyla sanki benimle konuşuyormuş gibi yapıyorum. Örneğin, karşısında biriyle konuşuyormuş gibi işte böyle diyorsunuz ama iyi güzel de hani bakın burada kâğıt böyle yazıyor bu da var diye gösterdim. Çünkü uzun uzun içerik üretimi tercih edilmiyor. Böylelikle de içerikleri kamuoyunda paylaşmış oluyorum”¹⁴

“Açık kaynaklarla elde ettiğimiz delillerle tüm içerikleri paylaşıyoruz. En az iki tane açık kaynaklı delilin bulunması bizim için önemli. Yaptığımız yayınlarda hem yanlış bilgi oluyor hem de düzelten

⁹ K3

¹⁰ K4

¹¹ K5

¹² K6

¹³ K1

¹⁴ K2

hesaplar yer almakta.”¹⁵

“Yazının direkt amacı olarak paylaşıyoruz zaten, paylaşmak zorundayız bu süreçte bu fact checkingcilerin kontrolü nasıl sağlanacak ve doğrunun nasıl tanımlandığı önemli, International Fact-Checking Network ağı kalite kontrolü bizim onlara attığımız içeriklerle her yıl denetleyerek sağlamaktadır. İçerikler kaynak kullanılarak yapılmış mı herhangi bir siyasi motivasyon var mı şeklinde atanan denetçiler tarafından sürekli sağlanan bir kontrol mekanizması var. Tüm kaynakları link olarak, sürekli kalacaksa arşivleyerek vermek zorundayız.”¹⁶

“Evet biz toplumsal bir dezenformasyonla mücadelenin, eğitimle ve kamuoyu ile toplumsal ilişkinin geliştirebilmesi ile mümkün olabileceğini düşünüyoruz.”¹⁷

“Tüm içeriklerimizi paylaşıyoruz. Ücretsiz olarak paylaşıyoruz mesela Anadolu Ajansı abonelerine haber geçer. Biz tüm kamuoyuna paylaşıyoruz.”¹⁸

Sahte haberi ortaya çıkarırken habercilik meslek etik kuralların dikkate alıp alınmaması konusunda katılımcılar:

“Doğruluk kontrolü platformu olarak yayınlanan tüm içerikleri, açık kaynaklardan kontrol etmek mümkün. Bir yazının başından sonuna kadar editörün bağımsızlığı ve kaynakların şeffaflığı söz konusu. Yazılarımızda hakikati ortaya koyarken ise insan haklarına saygılı ve objektif bir dil benimsiyoruz. Doğru, Uluslararası Doğruluk Kontrolü Ağı'nın (IFCN) benimsemiş olduğu ilkeler kılavuzunun imzacısı. Aslında bu imza ile yayın metodolojimizi açıkça ortaya koyuyor ve yayınlarımızın uluslararası geçerliliğini sağlamış oluyoruz. Denetim sonucunda imzacı olmaya hak kazanarak şeffaflık, tarafsızlık, bağımsızlık ve güvenilirliğini kanıtladık. Bu sayede kendi etik değerlerimizi de ortaya koymuş olduk.”¹⁹

“İçerik paylaşırken kuruma uygun olarak yapıyorum. Özellikle kamuoyunda doğruluğu paylaşırken yeni medyanın diline uygun üretim yaptığımız için kanıtları kamuoyu ile paylaşıyorum.”²⁰

“Öncelikle hukuku ilgilendiren konular söz konusu olduğu zaman hukukun işi olduğu için herhangi bir çalışma yapmıyoruz. Kişileri hedef alan içerikler en öncelikli içerikler arasındadır. Editöryal tarafta ise Türkiye’de çok yaygın olmayan bir pratik, düzeltme ve özür pratiğimiz var.”²¹

“Genel çerçevemizi IFCN çizmekte, gazetecilik etik kod mekanizmaları içerik üreten herkesin içine alması gereken bir şey olduğu için tabi ki de onla da çerçevelenmekte. Şeffaflık, kaynağı gösterme çok önemli, yeni oluşum olduğumuz için kendi etik kodlarını zamanla oluşturacak bir yapılanma olacak.”²²

“Arkadaşlarımız gazeteci kökenli ya da başka bir alanda uzmanlaşmış ama hayatının belli bir döneminde gazetecilik yapmış insanlar. Etik kurallara uymaya çalışıyoruz. Evcila vicdani etik olmasını düşünüyoruz ve bu şekilde davranmaya çalışıyoruz. Devletin bir kurumu olarak etik olamayacağımız konusunda bir kesim tarafından bir algı oluşturulmaya çalışılıyor. Tabi ki de kurumlarla saniye saniye bilgi alışverişinde bulunma gibi avantajlarımız var. Türkiye’nin en iyi siber uzmanlarıyla çalışıyoruz.”²³

“Gazeteciliğin kaynağını açıklamamaktan tutun da doğru haberi doğru zamanda saklamadan vermek gibi birçok etik kural var. Ama bizim açımızdan en önemli ve birinci sıraya koyacağımız etik kural

¹⁵ K3

¹⁶ K4

¹⁷ K5

¹⁸ K6

¹⁹ K1

²⁰ K2

²¹ K3

²² K4

²³ K5

haberlin kaynağına inmeğe çalışmaktır. İkincil üçüncül kaynaklardan öğrenmiş olsak bile olayı gazeteci olduğumuz için birincil kaynağına resmî kurumlara ulaşmaya olaydan doğrudan etkilenen taraflara ulaşmaya çalışıyoruz.”²⁴

Dünya’da ve Türkiye’de teyit haberciliğinin durumu konusunda katılımcılar:

“Doğruluk kontrolü organizasyonları Türkiye’de de dünyada da henüz yeni sayılabilecek bir alan. Bu nedenle doğruluk kontrolü kuruluşlarının medya pastasındaki payı oldukça az. Medyadaki haberlere duyulan güvensizlik insanlarda hayal kırıklığı yaratıyor ve bu durum haber tüketimini de olumsuz etkiliyor. Bu sebeple insanlarda doğru bilgiye erişme motivasyonu da azalıyor. Dez/Mezenformasyonla mücadele noktasında önemli rol oynayan doğruluk kontrolü organizasyonları kitlesini büyütmeğe ve dayanışmaya devam ediyor. Bu noktada kamuoyunun bilgilendirilmesine, görünürlüğüne artmasına ve farkındalık çalışmalarına ihtiyaç duyuluyor. Bağımsız medya kuruluşlarının az olduğu ülkelerde ise doğruluk kontrolü kuruluşlarına daha çok ihtiyaç duyuluyor. Bu bağlamda Türkiye’deki haberlerin takibi ve doğruluğu açısından teyit haberciliği yeterince önemsenmiyor, desteklenmiyor. Özellikle STK statüsündeki doğrulama platformları daha fazla desteğe ihtiyaç duyuyor.”²⁵

“Şimdi benzerliklerini daha çok buluyorum. Benzerlikleri baktığınız zaman yine böyle uzun uzun makaleler yazılar küçük küçük bir sürü görseller yazılar var. Ancak, kabul edelim Dünya’da bizim toplumumuzda da Avrupa’daki gibi böyle okumayı seven insan fazla yok. Bu yüzden de okurda farklılıklar olduğu için içerik üretiminde farklılaşıyor. İçerikte görsele hitap etmek gerekiyor. İnsanlar okumuyor uzun uzun içeriklerden ziyade video içerikler daha çok takip ediliyor Türkiye’deki teyit sitelerinin görsel ağırlıklı bir içerik ürettiği için aralarında benzerlik olduğunu da düşünüyorum.”²⁶

“Türkiye’deki teyitçilik dünya için örnek olabilecek nitelikte olduğunu söyleyebiliriz. Türkiye çok fazla krizin yaşandığı depremin ortasında seçim gündemini yaşayan bir ülke. Bu yüzden çok sık yanlış ve şüpheli bilgiyle karşılaşılıyor. Aradaki temel fark onların beş sene içerisinde karşılaştıkları şüpheli bilgilerin niteliği. Biz çok daha sert konularla karşılaşılıyor. Nefret söylemleri, kutuplaşma, botlar, troller vb. biz çok ağır ve sert konularla çok karşılaşılıyor ve çok hızlı karşılık verebiliyoruz. Yurt dışında daha yavaş ilerliyor.”²⁷

“Hindistan’da son üç yılda 15 tane fact checking örgütü oluştu, Türkiye’nin 2014 başladığını söylersek çok iyi bir yerde bu konuda, etkisi farklı ama kurumsal açıdan ve daha da yeni açıldığını düşünürsek geleneksel medyanın da yavaş yavaş bu konunun önemini anladığını görmekteyiz. Bu da güzel şey, örneğin İletişim Başkanlığı bülten oluşturması. Bazı şeylerde bizim içeriklerimizi kaynak vermesi güvenilir bir kaynak olarak kodlanması önemli.”²⁸

“Dünya’da ve Türkiye’de temel problem özgürlükle kısıtlama arasında bir sıkışma var. Türkiye’de iyi bir dezenformasyonla mücadele söz konusu değil. Yani hepimizin çok geç kaldığını söyleyebiliriz. Masa başında bir dezenformasyonu üretmek bir dakikanızı alırken onla mücadele etmek bir haftanızı alıyor. Dünyada eksik olan şey teyidin dezenformasyon kadar hızlı yapılmaması.”²⁹

“Türkiye teyit açısından diğer ülkelerle karşılaştırıldığında teyit platformu açısından zengin bir ülke olduğunu söyleyebiliriz. Türkiye 80 milyon insana sahip, yoğun gündemli ülkelerden biri çok fazla dezenformasyon var onun dışında sosyal medyayı çok fazla kullanan bir nüfus olduğunu da söyleyebiliriz. Türkiye’de farklı editöryal bakış açılarına sahip farklı teyit platformları var.”³⁰

²⁴ K6

²⁵ K1

²⁶ K2

²⁷ K3

²⁸ K4

²⁹ K5

³⁰ K6

Pandemi döneminde ve 6 Şubat deprem dönemi teyit haberciliği değerlendirmesi:

“6 Şubat depremlerinin ardından hemen hemen herkes bölgeden haber almak istedi ancak açıklamaların geç yapılması, vatandaş ile resmî kurumların söylemlerinin çelişmesi kamuoyunda bir güvensizlik yarattı. Bölgeden direkt haber alınabilecek platformlardan birisi ise Twitter idi. Ancak Twitter’a erişim engelinin getirilmesi bölgeden alınan haberleri kısıtladı. Bu engel ile yanlış bilginin yayılmasının önüne geçilmeye çalışıldı fakat doğru bilgiye erişim de engellenmiş oldu. Bu da kişileri WhatsApp, Telegram gibi kapalı gruplardan bilgi almaya yönlendirdi. Çoğu zaman tanıdığımız insanların bulunduğu bu gruplarda da yanlış bilgi hızla yayıldı. Yanlış bilgi ‘yakın’ çevreden geldiğinde inanmaya daha meyilli olunuyor. Sosyal medyada ise dijital okur yazarlığı düşük olan kullanıcılar manipüle edildi; yanlış, çarpıtılmış, bağlamından koparılmış haberlere maruz kaldı. Yayılan yanlış bilgiler kimi zaman hedef gösterici, kin ve düşmanlığa sevk ediciydi. Bu da bazı grupların şiddete maruz kalmasına yol açtı. 6 Şubat depremlerinde yanlış bilginin toplumda yarattığı infiale bir kez daha tanıklık ettik.”³¹

“Pandemi döneminde en fazla karşılaştığımız içerikler aşuların insanları hasta ettiği, aşuların içinde çip olduğu, robot insan düzeninin kurulmak istendiği şeklindeydi. Pandemi zamanı ilk fırsatçılık dönemi. Bu fırsatı sosyal medya hesapları iyi niyet için de kullanabilir kötü niyet için de kullanabilir. Oltalama yönteminde olduğu gibi çok önemli bir şeymiş gibi lanse edersiniz ya da çok acil bir şey miymiş gibi lanse edersiniz. Genel olarak pandemi döneminde de deprem zamanında da olaylar böyle yürüdü. Pandemiden sonra da siyasiler üzerinden, politikalar üzerinden bu süreç devam etti. Yalan içerik paylaşımlarda cezaların arttırılması gerekiyor. Maraş’ta bir fay hattı kırıldı. Sosyal medyada bir fay hattı kırıldı. Deprem zamanı bu teyit olaylarını yapan kuruluşlar, sosyal medya hesapları hepsi çok güzel bir şekilde aynı sağdaki ekipler gibi koordineli bir şekilde çalıştı. Paylaştığım içerikleri birazcık renkli, şatafatlı, parlak renkler. İşte böyle güzel tasarımlar kullanarak yaparım. Ancak, deprem döneminde hızlı ve sade paylaşımlar yapmama rağmen ekran görüntüsü alıp Instagram’a attım ve bu paylaşımları normalde yaptığım paylaşımlardan çok daha beğeni aldı. Çünkü doğruya ihtiyaç var. Çünkü ortada çok büyük bir yalan dönüyordu.”³²

“Koronavirüste de bir kriz olarak bir buçuk iki seneye yayılan uzun süren orada yanlış bilgi yoğunluğuna göre oluşturulacak grafik direkt aşağıya doğru inen bir grafik görürdük. Pandeminin ilk aylarında tıpçılarda dahil hiç kimse tam olarak bilgi sahibi değil. Çok fazla şeyden şüpheleniyorlardı. Aşı karşıtları tüm pandemi boyunca aktiflerdi. Aşuların ortaya çıkmasıyla çok fazla görünürlük elde etmeye başladılar, insanların duygularına hitap eden şeyler söylediler. Bir kısmı hükümet karşıtlığı üzerinden kimileri ise aslında hükümetin kandırıldığını ve bunun muhaliflerin işi olduğunu kuran söylemler fazlalaştı. Deprem çok daha sıkıştırılmış bir dönemi kapsayan bir kriz dönemi. Deprem dönemi, teyitte en çok yanlış ve şüpheli bilgiyle karşılaştığımız bir dönem oldu. Şüpheli görüntüler, komplo teorileri koronavirüs ve iklim dönemindeki yalan bilgileri yayan hesaplar depremleri harp sistemleri, uzaydan starlink uydusu ile deprem bölgesini vurdular gibi şeyler yayıldı. Bilim insanlarının bilimsel veriler çok yanlış aktarıldı. Yardım çalışmaları ile ilgili çok fazla yanlış bilgi vardı.”³³

“Pandemi uzun bir döneme yayıldığı için karşılarına çıkan ve hayati öneme sahip şeyler olarak düşük yoğunlukta ve uzun süreleri olduğu için biraz zamana da bağlı her şey devam etti. Depremde yeni bir gündem geldi bazı şeyler unutuldu covid neredeyse bir yıl devam etti. Depremle ilgili ise daha kısıtlama insan hayatını direkt etkileyebilecek şeyler. Baraj patladığının söylendiği örnekte olduğu gibi. Deprem çok acil ve çok kriz bir durum. Yanlış bilgiler de farklılaştı. Covid 19 da komple teorisi evrimi görüldü.”³⁴

“Pandemide sürece yayılan bir dezenformasyon vardı. Deprem döneminde sürece yayılan dezenformasyonun çok kısa sürdüğü günler geçirdik. Türkiye’nin en önde gelen gazetelerinden devlet

³¹ K1

³² K2

³³ K3

³⁴ K4

gelip çadırlardaki sayaç para alacak şeklinde içerikler üretildi.”³⁵

“Pandemi döneminde dönemi yakından takip ettim ama teyit alanında çalışmıyordum. Kişisel görüşüme göre pandemi dönemindeki dezenformasyon daha küresel ve daha yaygındı. Daha fazla fantastik ya da daha fazla komple teorilerine yatkın dezenformasyonlar ortaya çıkıyordu. Deprem döneminde ise daha siyasi propaganda amaçlı yahut misenformasyon yoğunluklu iyi niyetli şeyler vardı. Farklı çeşit ve farklı uzunluklardaydı. İkisi de pik yaptıkları dönemde sosyal medyayı ele geçirdi ve yoğundu.”³⁶

Yapay zeka algoritmalar ve dezenformasyonla mücadele konusunu katılımcılar şu şekilde değerlendirmiştir:

“Şu anda avantaj olarak görüyorum ama. Bugünün avantajı yarın bununla ilgili kullanıcı süre arttığında kullanıcı ürünleri aratacak ve doğrulma için yine bizlere gerek duyulacak. Dezavantajı da olabilir.”³⁷

“Kullandığımız yapay zekâ teknolojileri aslında herkesin kullandığı Google ve Yandex arama motorları. Yapay zekâ her ne kadar yardımcı olsa da kendiniz içeriği araştırmanız gerekiyor. Ancak, Google ve Yandex araçları şüphelendiğimiz bir içerik için yapay zekâ bağlamında kolaylık sağlamakta. Şüphelendiğimiz içeriklere yoğunlaşmış derin araştırmalar yapıyoruz. Yayınlanma şekillerine ve ayrıntılara bakıyoruz.”³⁸

“Yapay zekânın bizim asistanımız olarak çalışarak bizim ilerimizi kolaylaştıracak. Bir araç bu durum dezenformasyon için de geçerli. Yanlış bilgileri yapay zekâyâ yükleyerek önümüzdeki seçim döneminde ne tür yanlış bilgiyle karşılaşacağımız konusunda bize yardımcı olur ve yaygınlaşmayı önüyor. Teknoloji gelişirken daima karşıtını da yaratıyor. Yapay zekâ dezenformasyonu kolaylaştırıyor biryandan da yapay zekâ ile dezenformasyonla mücadelede çalışmalarda var.”³⁹

“Facebook yani meta bunu yapmaya uğraşılıyor ama olmuyor, fotoğraf paylaşıyorsun, fotoğraf orijinal, metin orijinal ama bağlamın kurulması oldukça zor. Yapay zekâyâ fotoğrafla metin arasındaki bağlantıyı öğretmek nasıl olacak? Öğrenmesi uzun vadeli bir süreç olacak. Şu an için bir çözüm olduğunu düşünmüyorum. Post truth dönemi olduğu için Twitter’ın çözüm olarak sunduğu sahte bilgi olduğunda bir bildirim geleceği konusunun dezavantajları var. Altına Community Note bir şey eklenmekte, ancak ne derce etkin olabilir ki. Twitter bunu kendi içinde kendi kullanıcılarıyla çözmek istiyor. Ayrıca, meta, google, IFCN ile iletişim halinde. Siyasi motivasyonlarla bir ayırım geldiği zaman zaten doğru yanlış bir anda o ayırım üzerinden şekillenemeye başlıyor.”⁴⁰

“Yapay zekâ meselesinin Türkiye’de yanlış anlaşıldığını düşünüyorum. Türkiye’de kullanılan yazılım botlarının %99 yapay zekâ servis ediliyor. Maalesef bunlar yapay zekâ değildir. Şimdi mesela bizde çalışıyoruz yapay zekâ kısmı bir sonraki aşama olacak. Biz şu anda yazılım botlar üzerinde çalışıyoruz. Yani öğrettiğimiz şey ne kadar doğru olabilir. Yapay zekâ konusunda açık kaynak taraması geçen yapay zekâ çok yüklenmişse onu getirecektir site. Teknolojiyi işin içine katacağız şu anda kullandığımız yapay zekâ diyemeyiz. Ama botlar sayesinde fotoğrafları çağıran çok farklı platformlar var. Görselleri getirip yakınlaştırıp mercekletirip önümüze getirip incelememizi sağlayan bir eklenti var. Şu anda dezenformasyonla muazzam bir mücadele alanı olduğunu söyleyemeyiz bunların.”⁴¹

“Teknoloji iki ucu keskin bıçak. Algoritmalar teknolojinin kolaylaştırıcı gereçlerinden biri. Algoritma, binlerce onbinlerce kişinin yapacağı işi birkaç satırlık kodun yaptığı bir yapı. İnternet dünyanın en demokratik araçlarından bir tanesi. Algoritmayı kimin kullandığını ne amaçla kullandığını öncelikle tespit etmeliyiz. Google Facebook Twitter kullanıyor. Yanıltıcı içerikleri hacklemek etiketlemek iyi bir

³⁵ K5

³⁶ K6

³⁷ K1

³⁸ K2

³⁹ K3

⁴⁰ K4

⁴¹ K5

şey ancak öte yandan trol orduları dediğimiz algoritmalar bir içeriği yüzlerce kez tekrarlıyor farklı mesajları farklı zamanlarda sosyal medyanın dezenformasyonun gündemine sokabiliyor. İki taraflı algoritma kullanımını görebiliriz. Dezenformasyon tespitinde kullanan bizlere karşılık, Dezenformasyonu araç edinen baskı ve çıkar grupları daha güçlü şekilde bir dezenformasyon aracı olarak kullanıyor. Bir kedi fare oyunu gibi.”⁴²

Çalışmada örneklem içerisinde yer alan doğruluk kontrol merkezlerinin yas dönemi boyunca web sitelerinde ve sosyal medya hesaplarında yayınladıkları araştırma haberlerin içerikleri frekans ve çapraz tablo analizi ile incelenip değerlendirilmiştir.

Tablo 2. Doğrulama Kontrol Merkezleri Yas Dönemi Araştırma Haberi Paylaşımı Çapraz Tablo Analizi

Araştırmanın Yayımlandığı Tarih	Doğrulama Kontrol Merkezleri						Total	
	teyit.org	dogrula.org	dogrulukpayi.com	CheckZ	AA Teyit Hattı	DBS		
6.02.2023	Count	8	5	4	14	5	0	36
	% within Araştırmanın Yayımlandığı Tarih	22,2%	13,9%	11,1%	38,9%	13,9%	0,0%	100,0 %
	% within Doğrulama Refleksleri	13,6%	21,7%	16,7%	60,9%	11,1%	0,0%	17,1 %
	% of Total	3,8%	2,4%	1,9%	6,7%	2,4%	0,0%	17,1 %
7.02.2023	Count	12	4	4	5	8	0	33
	% within Araştırmanın Yayımlandığı Tarih	36,4%	12,1%	12,1%	15,2%	24,2%	0,0%	100,0 %
	% within Doğrulama Refleksleri	20,3%	17,4%	16,7%	21,7%	17,8%	0,0%	15,7 %
	% of Total	5,7%	1,9%	1,9%	2,4%	3,8%	0,0%	15,7 %
8.02.2023	Count	7	5	3	2	3	0	20
	% within Araştırmanın Yayımlandığı Tarih	35,0%	25,0%	15,0%	10,0%	15,0%	0,0%	100,0 %
	% within Doğrulama Refleksleri	11,9%	21,7%	12,5%	8,7%	6,7%	0,0%	9,5%
	% of Total	3,3%	2,4%	1,4%	1,0%	1,4%	0,0%	9,5%
9.02.2023	Count	10	3	5	0	7	0	25
	% within Araştırmanın Yayımlandığı Tarih	40,0%	12,0%	20,0%	0,0%	28,0%	0,0%	100,0 %
	% within Doğrulama Refleksleri	16,9%	13,0%	20,8%	0,0%	15,6%	0,0%	11,9 %
	% of Total	4,8%	1,4%	2,4%	0,0%	3,3%	0,0%	11,9 %
10.02.2023	Count	9	1	4	0	5	16	35
	% within Araştırmanın Yayımlandığı Tarih	25,7%	2,9%	11,4%	0,0%	14,3%	45,7 %	100,0 %

⁴² K6

	% within Doğrulama Refleksleri % of Total	15,3%	4,3%	16,7%	0,0%	11,1%	44,4%	16,7%
		4,3%	0,5%	1,9%	0,0%	2,4%	7,6%	16,7%
11.02.2023	Count	8	2	4	0	10	10	34
	% within Araştırmanın Yayınlandığı Tarih	23,5%	5,9%	11,8%	0,0%	29,4%	29,4%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri % of Total	13,6%	8,7%	16,7%	0,0%	22,2%	27,8%	16,2%
		3,8%	1,0%	1,9%	0,0%	4,8%	4,8%	16,2%
12.02.2023	Count	5	3	0	2	7	10	27
	% within Araştırmanın Yayınlandığı Tarih	18,5%	11,1%	0,0%	7,4%	25,9%	37,0%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri % of Total	8,5%	13,0%	0,0%	8,7%	15,6%	27,8%	12,9%
		2,4%	1,4%	0,0%	1,0%	3,3%	4,8%	12,9%
Total	Count	59	23	24	23	45	36	210
	% within Araştırmanın Yayınlandığı Tarih	28,1%	11,0%	11,4%	11,0%	21,4%	17,1%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri % of Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		28,1%	11,0%	11,4%	11,0%	21,4%	17,1%	100,0%

Tablo 2’de depremde yas dönemi olarak nitelendirilen 6-12 Şubat arasında Doğrulama Kontrol Merkezleri’nde üretilen araştırma haberlerinin oranları yer almaktadır. Tablo-1’de yer alan araştırma haberlerinin oranlarına bakıldığında yas döneminde en fazla içerik üretimi %28.1’lik oran ile teyit.org yaparken %21.4’lük oranla AA teyit hattı ve %17.1’lik oran ile Dezenformasyon Bildirim Servisi yas döneminde en fazla içerik üreten doğrulama merkezleri olarak görülmektedir. Ayrıca, kontrol merkezleri tarafından yas dönemi sürecinde en fazla içerik üretiminin yapıldığı tarihler %17.1’lik oran ile 6 Şubat iken, en az üretimin yapıldığı tarih ise %9.5’lik oranla 8 Şubat olduğu görülmektedir.

Tablo 3. Araştırma Haberlerinin Konusu Frekans Analizi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Politika	44	21,0	21,0	21,0
Sosyal	100	47,6	47,6	68,6
Deprem	57	27,1	27,1	95,7
Spor	9	4,3	4,3	100,0
Total	210	100,0	100,0	

Tablo 3’te yas dönemi arasında üretilen araştırmaların konusunun yer aldığı frekans analizidir. Araştırmada ele alınan konuların tümü deprem içeriklerine yöneliktir. Tablo 3’te %27.1’lik oran ile deprem konulu içerikler yer olmasına karşın verilerde de görüldüğü üzere bazı politika, spor, sosyal ile



ilgili arařtırmalar bulunmaktadır. Ancak, bu konularda yas donemi ve deprem olayı olduėu iin dolaylı yoldan depremle ilintili olduėu gorlmustur.

Tablo 4. Arařtırmanın Konusunun Etkileřim Oranı Frekans Analizi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
100-1000	35	16,7	16,7	16,7
1000-10.000	49	23,3	23,3	40,0
10.000-100.000	67	31,9	31,9	71,9
100.000 uzeri	59	28,1	28,1	100,0
Total	210	100,0	100,0	

Dezenformasyonun kiřiler uzerindeki etkisi ve zamana baėlı olarak etkileřiminin artması sosyal medyada bilgi kirliliėine neden olmaktadır. Sosyal medyanın algoritmaları gereėi bilgi kirliliėinin dolařımı etkileřim oranı ile doėrudan baėlantılıdır. Bu yuzden, derinlemesine mulakatlarda ortak kabul edilen goruř, doėrulama kontrollerinde en onemli kriterlerinden birisi dezenformasyonun etkileřim oranıdır. Tablo 4’te de arařtırma konusunda teyit edilmeye alıřılan bilginin sosyal medyalardaki etkileřim oranlarını gostermektedir. Doėruluk arařtırmalarında %31.9 ve %28.1’lik oranlara sahip olan ve yuksek etkileřim oranından dolayı kitlelere kolay daėılabilen dezenformasyonların aėırlıklı tercih edildiėi gorlmektedir.

Tablo 5. Arařtırma Kullanılan Kanıt Sayısı apraz Tablo Analizi

Arařtırma Kullanılan Kanıt Sayısı		Doėrulama Refleksleri					Total	
		teyit.org	dogrula.org	dogrulukpayı.com	CheckZ	AA Teyit Hattı		DBS
0	Count	0	0	0	6	1	4	11
	% within Arařtırma Kullanılan Kanıt Sayısı	0,0%	0,0%	0,0%	54,5%	9,1%	36,4%	100,0%
	% within Doėrulama Refleksleri	0,0%	0,0%	0,0%	26,1%	2,2%	11,1%	5,2%
	% of Total	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%	0,5%	1,9%	5,2%
1	Count	2	4	7	15	0	19	47
	% within Arařtırma Kullanılan Kanıt Sayısı	4,3%	8,5%	14,9%	31,9%	0,0%	40,4%	100,0%
	% within Doėrulama Refleksleri	3,4%	17,4%	29,2%	65,2%	0,0%	52,8%	22,4%
	% of Total	1,0%	1,9%	3,3%	7,1%	0,0%	9,0%	22,4%
2	Count	15	3	11	1	18	9	57



	% within Araştırma Kullanılan Kanıt Sayısı	26,3%	5,3%	19,3%	1,8%	31,6%	15,8%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri	25,4%	13,0%	45,8%	4,3%	40,0%	25,0%	27,1%
	% of Total	7,1%	1,4%	5,2%	0,5%	8,6%	4,3%	27,1%
3	Count	22	5	4	0	18	4	53
	% within Araştırma Kullanılan Kanıt Sayısı	41,5%	9,4%	7,5%	0,0%	34,0%	7,5%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri	37,3%	21,7%	16,7%	0,0%	40,0%	11,1%	25,2%
	% of Total	10,5%	2,4%	1,9%	0,0%	8,6%	1,9%	25,2%
4	Count	3	4	1	0	5	0	13
	% within Araştırma Kullanılan Kanıt Sayısı	23,1%	30,8%	7,7%	0,0%	38,5%	0,0%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri	5,1%	17,4%	4,2%	0,0%	11,1%	0,0%	6,2%
	% of Total	1,4%	1,9%	0,5%	0,0%	2,4%	0,0%	6,2%
5	Count	4	3	1	0	0	0	8
	% within Araştırma Kullanılan Kanıt Sayısı	50,0%	37,5%	12,5%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri	6,8%	13,0%	4,2%	0,0%	0,0%	0,0%	3,8%
	% of Total	1,9%	1,4%	0,5%	0,0%	0,0%	0,0%	3,8%
6+	Count	13	4	0	1	3	0	21
	% within Araştırma Kullanılan Kanıt Sayısı	61,9%	19,0%	0,0%	4,8%	14,3%	0,0%	100,0%
	% within Doğrulama Refleksleri	22,0%	17,4%	0,0%	4,3%	6,7%	0,0%	10,0%



% of Total	6,2%	1,9%	0,0%	0,5%	1,4%	0,0%	10,0%
Total Count	59	23	24	23	45	36	210
% within Araştırma Kullanılan Kanıt Sayısı	28,1%	11,0%	11,4%	11,0%	21,4%	17,1%	100,0%
% within Doğrulama Refleksleri	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
% of Total	28,1%	11,0%	11,4%	11,0%	21,4%	17,1%	100,0%

Doğrulama kontrol mekanizmaları, bilgiyi teyitlerken kullandığı en temel argümanlar kanıtlardır. Kanıtlar, bilginin araştırılması aşamasında ne gibi bir yol çizildiğini gösteren ve araştırmanın niteliğini artıran en önemlisi de okurun güvenini sağlayan önemli verilerdir. Araştırmada kanıt ne kadar çok olursa doğruluğun kontrolü o kadar nitelikli olmasına karşı tek bir kanıt dahi araştırmalarda doğruluğun kontrolünün yapılmasında yeterli olabilmektedir. Tablo 5'te doğrulama mekanizmalarının araştırmalarda kullandıkları kanıt oranlarını göstermektedir. Ele alınan araştırma verilerinde en fazla kullanılan %27.1 ile oranı ile 2 kanıt ve %25.2'lik oran ile 3 kanıt kullanıldığı görülmektedir. Ancak, araştırmalarda 2 veya 3 kanıtların gösterilmesine karşı araştırmaların konusuna göre değişiklik göstermesi farklı oranlarda kanıt sayılarının kullanıldığı söylenebilir. Ancak, doğruluk araştırmalarında kanıt sayısının 0 olan bulgulara da rastlanmıştır. Bu durum, teyit haberciliğinde önemli bir yere sahip olan kanıt olgusunun yerine getirilmediğinden dolayı ortaya koyulan araştırmaların doğruluk payı oranını tartışılabilir hale getirmektedir.

Tablo 6. Araştırma Kamuoyu ile Paylaşımını Gösteren Frekans Analizi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Evet	202	96,2	96,2	96,2
Hayır	8	3,8	3,8	100,0
Total	210	100,0	100,0	

Derinlemesine mülakat araştırmasında da sorulan kontrollerin kamuoyu ile paylaşımı incelenen araştırmalarda ele alınmıştır. Tablo 6'da elde edilen bulgular çerçevesinde doğrulama kontrol mekanizmalarının %96.2 oranında araştırmalarının kamuoyu ile paylaşıldığı görülmüştür.

Tablo 7. Araştırmada Ele Alınan Konu Diğer Kontrol Mekanizmalarında Yer Alımını Gösteren Frekans Analizi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Evet	104	49,5	49,5	49,5
Hayır	106	50,5	50,5	100,0
Total	210	100,0	100,0	

Çalışma yas döneminde yer alan depreme yönelik kontrol mekanizmalarının analizinin yapılması, o dönemde aynı dezenformasyonların farklı mekanizmalarda işlendiği görülmüştür. Tablo 7'de yer alan frekans analizinde de araştırmaya konu olan içeriklerin yarı oranının aynı içeriklerin kontrollerinin yapıldığının göstermektedir. Tabloda aynı zamanda hayır seçeneğinin %50.5'lik bir oranda olması doğrulama kontrol mekanizmalarının farklı dezenformasyonlara yöneldiğini de gösterdiği söylenebilir.

Tablo 8. Araştırmanın Doğruluk Kontrolü Sonucunu Gösteren Frekans Analizi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Doğru	9	4,3	4,3	4,3
Yanlış	195	92,9	92,9	97,1
Karma	6	2,9	2,9	100,0
Total	210	100,0	100,0	

Örneklemedeki doğruluk kontrol mekanizmaları, ele aldığı araştırma sonucunu kanıtları ile kamuoyuna paylaşmaktadır. Tablo 8’de de gösterildiği üzere, araştırmaların sonucunda enformasyonun doğruluğunun ölçümlenmesi yapılmıştır. Bu sonuçlara göre ele alınan araştırmalarda bilgilerin %92.9 oranında yanlış olduğu, %4.3 oranında doğru çıktığı ve %2.9 oranında tam sonuca ulaşamadığını belirten karma sonucu ortaya çıkmıştır.

SONUÇ

Yalan haberin, doğru haberden çok daha hızlı şekilde paylaşılması konusu artık bilinen bir gerçek hale gelmiştir. Son dönemde yapılan araştırmalarda bunun her dönem daha fazla artarak ilerlediği ortaya koymaktadır. Bu çalışma, teyit konusunu temel alarak özellikle doğrulama merkezlerinin önemini ortaya koymakta, Türkiye özelinde doğruluk kontrol merkezlerinin işleyişini ve teyit konusunu ele alış şekilleri ve deprem dönemindeki içerik paylaşımları çerçevesinde ele alınmaktadır. Çalışmada ele alınan araştırma verilerindeki dezenformasyon etkileşimleri Tablo 4’te frekans analizi ile incelenmiştir. İncelenen içeriklerinin binlerce etkileşim aldığı görülmüştür. Bu sonuçla dezenformasyonun kullanıcılar arasında hızlı ve kolay bir şekilde yayılabileceği ve önemli ölçüde kamuoyunu yanıltmada etkili olabilen bir kavram olarak değerlendirilebilir. Dezenformasyonun bu denli etkili bir yanıltma aracı olarak kullanılması, bireylerin ve kuruluşların dijital dünyada karşılaşılan her bilgiyi kontrol etmesini artık bir gereklilik haline gelmiştir. Gerek doğruluk kontrol merkezleri gerekse bireysel farkındalık, medya okuryazarlığı çalışmaları bu konuda etkinliğini artırması gerekmektedir.

Dijital dünyada dezenformasyonun bu derecede artması sonucunda hakikati ortaya koymak konusunda kamusal bir görevi olan habercilik alanında yeni habercilik pratikleri ortaya çıkmıştır. Bu habercilik pratikleri arasında yer alan ve gelen bilginin doğruluğunu kontrol etmek amacıyla oluşturulan teyit haberciliği, doğru bilgiye ulaşma konusunda günümüzde önem kazanan bir habercilik türüdür. Dünya’da ve ülkemizde teyit konusuna yönelik bazı özel ve kamu kuruluşları yer almaktadır. Teyit haberciliğinin öneminin giderek artması bu anlamda bir profesyonelliği gerektirmiş, IFCN (International Fact-Checking Network) teyit konusunda yapmış olduğu çalışmalarla bu alanda birçok gelişmeyi sağlamıştır. Türkiye’de yer alan birçok doğruluk kontrol merkezi de bu kurum tarafından denetlenmektedir. Ülkemiz özellikle dezenformasyon konusunda dünya genelinde üst sıralarda yer almaktadır. Dezenformasyonun ülkemizde üst sıralarda yer almasıyla teyit haberciliği önem kazanmıştır. Bu bağlamda, teyit.org, dogrulukpayi.com, dogrula.org, malumatfrus.com vb. teyit habercilik pratikleri yapan işletmeler ortaya çıkmıştır.

Konuya ilişkin daha önce yapılmış alana yönelik çalışmalar incelendiğinde makalelerde Türkiye’de doğruluk kontrol merkezi kuruluşlarının araştırma haberlerinin incelendiği görülmüştür. “*Yeni medyada etik ve haberlerin doğruluk sorunu üzerine bir inceleme: Teyit.org ve Dogrulukpayi.com örneği*” adlı yüksek lisans çalışmasında doğruluk kontrol merkezlerinin haberciliğin bir dönüşüm pratiği olarak ele alıp etik unsurları bağlamında incelemiştir. “*Hakikat Ötesi Çağda Sosyal Medya Haberleri: Doğrulama Platformları Üzerinden Bir İnceleme*” araştırma makalesinde teyit.org ve dogrula.org sitelerinin içerik analizleri yapılarak sosyal medyada yayılan içeriklerin doğruluğu üzerine karşılaştırma yapılmıştır. “*Yeni Medyanın Yeni Eşik Bekçileri Olarak Haber Doğrulama Siteleri: ‘Teyit.Org’ Örneği*” başlıklı araştırma makalesinde Türkiye’de haber doğrulama sitelerinin daha başlangıç aşamasında olduğu, haber doğrulama sitelerinin önemi ve çoğaltılması gerekliliği tespit edilmiştir.

Teyit haberciliği üzerine Türkiye’de yapılan çalışmaların araştırma yöntemi içerik analizi ile yapıldığı görülmektedir. Çalışmalarda sadece araştırma haberleri incelendiği ve buna göre bulguların



değerlendirildiği görülmüştür. Ayrıca, çalışmalarda örneklem olarak sınırlı sayıda doğruluk kontrol merkezleri ele alınmıştır. Teyit haberciliği üzerine yapılan çalışmalardan farklı olarak bu çalışma, araştırma yöntemi içerik analizinin yanı sıra derinlemesine mülakat yapılarak çalışmanın derin analizinin yapılması desteklenmiştir. Ayrıca, Türkiye'nin en etkin doğruluk kontrol merkezleri ele alınıp örneklem sayısı artırılmıştır. Çalışmada, Türkiye'deki teyit haberciliğinin çerçevesi kullanılan araştırma yöntemleri ve oluşturulan örneklem yapısı ile içerik üretimlerinin analizlerinin yanı sıra içeriklerinin oluşturulma aşamaları, günümüzde sıkça kullanılan yapay zeka araçlarıyla bağlantıları ve kurumsal işleyişleri bağlamında ele alınmıştır. Bu bağlamda çalışma, teyit haberciliği alanına daha geniş bir bakış açısı katmaktadır.

Çalışmada, Türkiye özelinde teyit konusunda görev yapan 6 kuruluşun editörleri ile derinlemesine görüşme yapılmış ayrıca, 6-12 Şubat deprem yas dönemi olarak kabul edilen aralıktaki ilgili teyit kuruluşlarının içerik paylaşımları frekans ve çapraz içerik analizi yapılmıştır. Bu kapsamda teyitin önemi, teyit kuruluşlarının dezenformasyona yönelik yaptığı çalışmalar, tercih edilen uygulamalar, yapay zeka ve algoritmaların gelişimi ile ortaya çıkan yeni araştırma biçimleri tartışılarak analiz edilmiş, içerik paylaşımları ile desteklenmiştir.

Sahte haberin ortaya çıkarılmasında kullanılan yöntemler konusunda tüm teyit kuruluşlarının hemen hemen aynı yöntemleri tercih edildikleri görülmektedir. Görüşmelerde elde edilen bilgilerde, arama motorlarının araçları yardımıyla ve sosyal medyadaki arşiv taramaları ile dezenformasyonun kolay bir şekilde ortaya çıkarılabileceği ancak, özgün tarama yöntemi olarak kuruluşların arşiv kaynaklarından yararlanıldığı ifade edilmiştir.

Sahte haberlerin kamuoyu ile paylaşım şekli ile katılımcılara sorulduğunda tüm katılımcıların şeffaf bir şekilde kamuoyuna açtıklarını dile getirmişlerdir. Yapılan içerik analizinde araştırma kanıtlarının oranlarının verildiği Tablo 5'te tüm kuruluşların paylaşımlarında kanıtların kamuoyu ile paylaşıldığı görülmektedir. Ancak, kanıt sayılarının oranları araştırmanın içeriğine göre farklılık göstermektedir. Ayrıca, Tablo 6'da yapılan frekans analizi ile araştırma ile ilgili makalelerin tamamı web sitelerinde yayınlanmakta ve sosyal medya hesaplarında paylaşıldığı görülmüştür.

Katılımcılar, Dünya'da ve Türkiye'de teyit haberciliğinin önemli bir gazetecilik pratiği haline geldiğini ifade etmiştir. Dünya'da özellikle pandemi döneminde bu konunun önem kazandığını belirtmişlerdir. Türkiye'de de teyit haberciliğinin giderek önem kazandığı ve dünya genelinde teyit konusunda üst sıralarda yer aldığı vurgulanmıştır. Bunun sebebinin dezenformasyonun olgusunun Türkiye'de önemli seviyede artışının olması ve medya okuryazarlığı bağlamında kullanıcıların yetersiz olduğu görüşü hakim olmuştur. Tablo 4'te araştırmalardaki dezenformasyon etkileşimlerinin ele alındığı tabloda görüldüğü üzere, dezenformasyon büyük kitleleri etkileyebilme gücüne sahip olduğu da görülmüş ve bu denli etkili olan dezenformasyonun çürütülmesi konusunda Türkiye'de teyit haberciliğinin önemli bir konumda olduğu söylenebilir.

Yapay zeka ve algoritmalar katılımcılar tarafından iki ucu keskin bıçak olarak nitelendirilmiş ve bu sistemlerin teyit konusunda hem avantaj sağladıkları hem de dezavantaj oluşturdukları belirtilmiştir. Teyit kuruluşları her ne kadar algoritmalar dezenformasyon ortaya çıkarma konusunda önemli bir rol üstelenseler de bir yandan da birçok yalan haber üretiminin algoritmalar aracılığıyla yapıldığı bilinen bir gerçek olduğunu belirtmişlerdir.

Katılımcılar, pandemi ve 6 Şubat deprem dönemine yönelik dezenformasyon oluşumlarındaki farklılıkları değerlendirirken dönemsel sürelerle dikkat çekmişlerdir. Pandemi döneminde dezenformasyonun daha zamana yaygın olduğu ve etkisinin daha fazla olduğu vurgusu yapılmıştır. 6 Şubat döneminde ise zamansal olarak daha aktif dezenformasyon sürecinin yaşandığı ve doğruluk kontrolünün daha aktif kullanılması konusu vurgulanmıştır.

KAYNAKÇA

- Akyüz, S. S., Gülnar, B., & Kazaz, M. (2021). Yeni Medyada Haber Güvenilirliği Sorunu: Üniversite Öğrencilerinin Sahte/Yalan Haberlere Yönelik Doğrulama Refleksleri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 2818-2840.
- Apuke, O. D., & Omar, B. (2021). Fake news and COVID-19: modelling the predictors of fake news. *Telematics and Informatics*, 1-16.
- Aydoğan, F. (2019). *Endüstri 4.0 ve Dijital Medya*. İstanbul: Der Yayınevi.
- Birks, J. (2019). *Fact-Checking Journalism and Political Journalism and Political A British Perspective*. Switzerland: Palgrave.
- BTİK. (2022). *Türkiye’de Dijital Dönüşüm ve Dijital Okuryazarlık*. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu.
- Bülbül, A. (2011). *Haberin Anatomisi ve Temel Yaklaşımlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür Birinci Cilt Ağ Toplumunun Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Crilly, R. (2018). Book review essay International relations in the age of ‘post-truth’ politics. *International Affairs*, 417-425.
- Çağlar, Ş., & Porghamrezaiech, S. (2012). *Şövalyelik Mesleği Gazeteciliğin Ksein Kılıcı Haber*. İstanbul: Anonim Yayıncılık.
- Çöllüoğlu, M. (2023). “Hakikat Ötesi Çağda Sosyal Medya Haberleri: Doğrulama Platformları Üzerinden Bir İnceleme. *Simetrik İletişim Araştırmaları Dergisi*, 97-122.
- D.Reese, S. (2009). Haber Paradigması ve Tarafsızlık İdeolojisi. N. Rigel, & Ş. Çağlar içinde, *Matriksi Şimşek Olan Metinler* (s. 149-166). İstanbul: Anonim Yayıncılık.
- Gezmen, B., & Gürkan, H. (2016). *Haber Uygulamaları Haberin Temel İlkeleri*. İstanbul: Artes Yayınları.
- Girgin, A. (2000). *Yazılı Basında Haber ve Habercilik Etik'i*. İstanbul: İnkilap Yayınları.
- Gravanis, G., Vakali, A., Diamantaras, K., & Karadaıs, P. (2019). Behind the cues: A benchmarking study for fake news detection. *Expert Systems With Applications*, 201-2013.
- Graves, L., & Glaisyer, T. (2012). The Fact-Checking Universe in Spring 2012. *New America Foundation*.
- Harcup, T. (2014). *A Dictionary of Journalism*. Oxford : Oxford University Press.
- İnal, M. (1996). *Haber Okumak*. İstanbul: Temuçin Yayınları.
- İnceoğlu, Y. (2006). Medyayı Doğru Okumak. N. Türkoğlu içinde, *Medya Okuryazarlığı* (s. 4-7). İstanbul: Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayını.
- Kara, E. Ş., & Nisan, F. (2022). Dijital Medya Okuryazarlığı Literatürüne Tarihsel Bir Değini. E. Ş. Kara, & N. S. Çetin içinde, *Dijital Medya Okuryazarlığı* (s. 3-33). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Kreitne, R. (2016, Kasım 30). *Post Truth and Its Consequences: What a 25 Year Old Essay Tells Us About The Current Moment*. www.thenation.com/article/post-truth-and-its-consequences-what-a-25-year-old-essay-tells-us-about-the-current-moment/ adresinden alındı
- Maden, S. (2019). “*Yeni medyada etik ve haberlerin doğruluk sorunu üzerine bir inceleme: Teyit.org ve Dogrulukpayi.com örneği*”. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Metzger, M. J., & Flanagan, A. (2013). Credibility and trust of information in online environments: The use of cognitive heuristics. *Journal of Pragmatics*, 210-220.
- Oxford Dictionary*. (2017). <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/post-truth?q=post+truth> adresinden alındı
- Pennycook, G., & Rand, D. (2021). The Psychology of Fake News. *Cognitive Sciences*, 388-402.
- Reuters. (2024). “*Digital News Report*”. Reuters .
- Sarioğlu, E. B. (2020). Yalan Haber, “Post-Truth” Kavramı ve Medya Üçlemesi: Geçmişten Günümüze Gündem Belirleyen Örnekler “. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*” , 337-397.
- Schneider, W., & Raue Josef, P. (2002). *Gazetecinin El Kitabı*. İstanbul: Konrad Adenauer Vakfı.
- Schudson, M. (2003). *The Power of News*. United States of America: Harvard University Press.
- Starr Perret, D., & Dunsford Williams, D. (2014). *Working The Story*. United Kingdom: Rowman&Littlefield.
- Süsoy, Y. (1986). Magazin Nedi, Ne Değildir? V. Özkoçak, & R. Turan içinde, *Genç Gazeteciler*



- Eđitim Semineri* (s. 192-202). İstanbul: Gazeteciler Cemiyeti Yayınları.
- Tahsin, O. (1986). Dış Ülkelerde ve Türk Basınında Magazin. V. Özkoçak, & Turan Rahmi içinde, *Genç Gazeteciler Eğitim Semineri* (s. 202-204). İstanbul: Gazeteciler Cemiyeti Yayınları.
- Tavşancıl, E., & Aslan, A. (2001). *İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri*. İstanbul: Epsilon.
- The Economist. (2024). Ekonominin Trendleri. *Ekonominin Trendleri 2024*. The Economist Newspaper, New York.
- Tokgöz, O. (2012). *Temel Gazetecilik*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Türkođlu, H. S., & Dođan, B. Ö. (2018). Sosyal Medya Üzerinden Okurun Deđişimi ve Bilgi Güvenirliđi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 371-385.
- Yolçu, N. (2018). Yeni Medyanın Yeni Eşik Bekçileri Olarak Haber Doğrulama Siteleri: Teyit. Org Örneđi. 4. ICPESS (*International Congress on Politic, Economic and Social Studies* . wearesocial.com (2023). wearesocial.com/uk. adresinden alındı.



DEVELOPMENT PROCESS OF THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DESIGN AND MODELING FOR MOBILE GAMES

MOBİL OYUNLAR İÇİN ÜÇ BOYUTLU KARAKTER TASARIMI VE MODELLEMESİNİN GELİŞTİRİLME SÜRECİ

Zeynep ÇUHADAR ERDOĞDU¹
Şeyda ÜSTÜNİPEK²



ORCID: Z.Ç.E. 0000-0003-0706-6363
S.Ü. 0000-0003-2075-294X

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Zeynep Çuhadar Erdoğan

İstanbul Arel University, Türkiye

E-mail/E-posta: zeynepcuhadarerdogdu@gmail.com

² Şeyda Üstünipek

İstanbul Arel University, Türkiye

E-mail/E-posta: seydaustunipek@arel.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 09.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi:

20.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

28.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Çuhadar Erdoğan, Z. & Üstünipek, S. (2024). *Development Process Of Three-Dimensional Character Design And Modeling For Mobile Games*. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 959-972. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1513365>

Abstract

This research focuses on the development process of three-dimensional character design and modeling in mobile games with the rapid development of the game market in the world and in Turkey. The rapid development of the game market has led to an increase in the number of these companies and the necessity to create, develop and improve the infrastructure of the games by programming mobile games and adding new design elements with the increasing number of companies invested or acquired by important national or international companies. Undoubtedly, the visuality used in games is very important in terms of increasing the demand for them and the pleasure they will give to the player. Especially three-dimensional character design ranks first among the criteria that increase the appreciation of the game. Characters should be well designed and original in order to be adopted and preferred by users. This study aims to reveal the development process of three-dimensional character design for mobile games. With this research, it is aimed to draw attention to the design and modeling stages of three-dimensional characters produced for mobile games. The data obtained as a result of the research on the subject show that character design, which is one of the design steps that determine the success of a game, has important contributions from the development stage of the game to the marketing stage. The effectiveness of the character reinforces the bond that the users establish with him/her and thus enables them to internalise and adopt the game they play. For this reason, it has been determined that while character design is critical to the success of a game, it should also be considered that it includes various other elements that also affect the overall game experience.

Keywords: Mobile game, Three-dimensional modeling, Character design, Concept design, Digital game.

Öz

Bu araştırma, Dünyada ve Türkiye’de oyun piyasasının hızlı gelişimiyle birlikte mobil oyunlar özelinde gerçekleştirilen üç boyutlu karakter tasarım ve modellemesinin geliştirilme sürecini konu almaktadır. Oyun piyasasının hızlı gelişimi bu şirketlerin sayıca artmasına ve önemli ulusal ya da uluslararası şirketler tarafından yatırım alması veya satın alınmasıyla birlikte sayıca artan şirketlerin mobil oyunları programlama ve yeni tasarım öğeleri ekleyerek oyunların alt yapısını oluşturma, geliştirme ve iyileştirme gerekliliğini doğurmuştur. Kuşkusuz oyunlarda kullanılan görsellik onlara olan talebi ve oyuncuya yaşatacağı hazza arttırması bakımından oldukça önemlidir. Özellikle üç boyutlu karakter tasarımı oyunun beğenisini arttıran kriterler arasında ilk sırada yer almaktadır. Karakterler kullanıcılar tarafından benimsenmesi ve tercih edilmesi için iyi tasarlanmış ve özgün olmalıdırlar. Çalışma, mobil oyunlar için tasarlanan üç boyutlu karakter tasarımının geliştirilme sürecini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu araştırma ile mobil oyunlar için üretilen üç boyutlu karakterlerin tasarım ve modelleme aşamalarına dikkat çekilmek istenmektedir. Konuyla ilgili yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen veriler bir oyunun başarısını belirleyen tasarım adımlarından olan karakter tasarımının özgün, çekici ve benzersiz karakterler şeklinde tasarlanmasının oyunun geliştirilmesi aşamasından pazarlama aşamasına kadar önemli katkılarının olduğunu göstermektedir. Karakterin etkililiği kullanıcıların onunla aralarında kurdukları bağı pekiştirmekte ve bu sayede oynadıkları oyunu daha da içselleştirerek benimsemelerini sağlamaktadır. Bu nedenle karakter tasarımı bir oyunun başarısı için kritik öneme sahip olmasıyla birlikte, genel oyun deneyimini de etkileyen çeşitli diğer unsurları da içerdiğini değerlendirmek gerektiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mobil oyun, Üç boyutlu modelleme, Karakter tasarımı, Konsept tasarım, Dijital oyun.



INTRODUCTION

As one of the most important developments of the 21st century, technology and digitalization have brought a rapid transformation by penetrating into all areas of human life and led to the emergence of new and various digital fields. Examples of developments in the digital field are; augmented and virtual reality, artificial intelligence, machine learning blockchain technology, cyber security and 5G technology. Digital gaming also takes its place at the forefront of this developing and transforming technology world. This process, which started with computer games, the first examples of which we started to see in the 1950s, has reached very different dimensions with the emergence of various programmes today.

Thanks to the development of portable devices and the unlimited possibilities they provide, smartphones and tablets are now widely positioned as an integral part of our lives. Today, with the integration of games into tablets and phones, the mobile gaming sector has found a wide market for itself, and the number of mobile game applications has reached numbers exceeding tens of thousands. As a matter of fact, especially the market share of mobile games seems to have expanded considerably on a global scale in 2023. Mobile Games 49% \$90.5Bn, Console Games 29% \$53.1Bn, 21% Downloaded/Box PC Games \$38.4Bn, 1% Browser PC Games \$1.9Bn. If we look at the total game revenues of 2023, we see \$184.0Bn. (Game Market Reports and Forecasts, 2024). Considering all these figures, it is understood how big and powerful the gaming industry and ecosystem is.

It should be said that the situation is not different in Turkey. In 2023, despite the economic instability and contraction developing in Turkey, it is observed that it does not affect the progress of the gaming industry in general. So much so that the 2023 Turkish market data shows that a revenue of 580 million dollars was obtained. Although this revenue seems to have decreased in dollar terms compared to 2022 (\$625 million), it has increased in Turkish lira equivalent (Turkey Game Market 2023 Report, 2023, p. 38). Again, when we look at the data of 2023, we can see that mobile games are played by people of almost all ages in Turkey, and especially the young adult population between the ages of 18 and 35 constitute an important place in this group (Turkey Game Market Report, 2023). As such, the rapid development of the game market has brought the number of game companies to a considerable level. As a result, it has become inevitable to create the infrastructure of games by programming games and adding design elements for mobile games that are in demand. With the use of the developing three-dimensional technology in game production, the increase in visual effect significantly affects the game experience.

Undoubtedly, the appearance of the character is of great importance in games. The uniqueness of the character and the identification of the actor with the character representing him/her strengthens the bond between the play and the actor. (Rogers, 2014). Research on mobile gaming habits in Turkey has generally indicated that the visuals and genre of the game are influential in game preference. Users also claimed that the first two factors that influenced their choice of games were the fact that the game was offered for free and that the in-game design and graphics were remarkable (Turkey Game Market Report, 2023 p. 40).

The findings of the research are the character design produced for mobile games within the discipline of digital game design, the technical and aesthetic production processes of three-dimensional character design, the developments in the design steps used for three-dimensional characters, and the contributions of character design production as a visual effect to the consumption process of the game.

In the light of all these data, the aim of this research is to emphasise the value of visual impact in mobile games, to give information about the three-dimensional character design and modeling process and to reveal the effects of the game development process. The impact of three-dimensional character design on mobile games, mobile games and the characters designed for them in terms of design and modeling is the main subject of this article. As mentioned in the introduction, mobile games are frequently played by users via smartphones and tablets. These games are available on multiple platforms (iOS, Android) and in various genres (puzzle, strategy, role-playing, action games, etc.).

The beginning of the research article started with a literature review and articles, theses, books and



digital resources on the subject were accessed. The stages of the development process of three-dimensional character design and modeling were taken as a sample for mobile games that constitute the research universe. The research aims to make it possible to examine the stages of the development of three-dimensional character design and modeling in detail. The research also aims to contribute to the limited literature on three-dimensional character modeling for mobile games.

At the beginning of the study, the concept of game was mentioned and the history of games was briefly mentioned and examined specifically for mobile games. With the title of Three-Dimensional Character Design and Modeling for Mobile Game, the construction stages of a three-dimensional character designed for a mobile game were elaborated and these stages were detailed. In the conclusion section, an evaluation of the determinations reached at the end of these examinations was made.

WHAT IS A GAME

Play, which is introduced to human beings from an early age, is among the methods mostly used to contribute to the perception and learning processes of the world we live in. It has a physically and mentally stimulating effect. At this point, it is seen that the dictionary meaning of the game is "*Entertainment that develops talent and intelligence, has certain rules, and serves to have a good time*" (TDK, 2023). With the generalisation made here, it is understood that the game also has talent and intelligence developing aspects. The game develops a person's intelligence and abilities by forcing him/her to develop various strategies in line with a goal and by using his/her ability to solve problems.

According to Johan Huizinga: "*Play, even in its simplest forms and in animal life, is something more than a purely physiological phenomenon or a physiologically determined psychic response*", he states that play does not depend on a single situation and puts forward a definition as "As play, it goes beyond the limits of a purely biological or at least purely physical activity." (Huizinga, 1993 p. 17).

Again according to Huizinga, the game: "*Within the limits of its field, a specific and absolute order prevails. Here is a new, more positive line of play: Play creates order, play is order itself*" (Huizinga, 1993: 28). Huizinga also mentions that the negative and imperfect aspects of real life are presented in a perfect and attractive way in the game.

The game must be really perfectly organised. When this absolute order is combined with beauty, the attractiveness of the game increases even more. The game, which contains many facts and emotions, contains order against the disorder of the real world, beauty against the ugly aspects, and in some cases tension and excitement.

According to Ernest Adams

"Games arise from the human desire to play and our capacity for role-playing. Play is a broad category of non-essential and often recreational human activities. It is often also socially significant. Role-playing is the mental ability to construct a conceptual reality that the aspirant knows is different from the real world and that the aspirant knows he or she can create, abandon, or change at will" (Adams, 2010 p. 2).

The desire and desire of human beings to play a role shapes the game and the other world created allows people to enter a new world where they can move freely. In a way, the digital game creates a new world where people realise themselves.

In the 2000s, when the digital game market was on the rise, Nintendo, one of the leading companies of famous console games, used an advertising campaign slogan as "*Man is born to play*" (Kaliroff, 2021). So much so that at this point, it can be said that this saying confirms what is happening in the sector in a sense. As the game has become an indispensable part of our lives, people of almost every age have definitely played a game on a mobile phone once. Thanks to the developing technology, games that create visually perfect and realistic worlds have made this action more attractive and even indispensable.



A BRIEF HISTORY OF DIGITAL GAMING

The first known games date back to the early 1950s. Alexander Douglas created one of the earliest computer games, Tic-Tac-Toe (OXO) (Computer History Museum, 2023), which he designed in 1952 while studying in a PhD programme at Cambridge University (Figure 1).



Figure 1. OXO Screenshot (Computer History Museum, 2023).

Six years later, American physicist William Higinbotham develops a game called "*Tennis for Two*", which has a significant impact on the computer and gaming industry (Figure 2). The highly acclaimed game was developed using an oscilloscope (a graphic display device that draws a graph of an electrical signal) and an analogue computer (Museum of Electronic Games & Art, 2021). In this way, it stands out as the first game to display graphical and visual elements completely in real time (Wolf, 2008 p. xvii).



Figure 2. Screenshot of Tennis-for-Two (Saucier, 2018).

Tennis for Two was recognised as the first sports game. It was also "*The first computer game to fully display game graphics in real time, to have two controllers for two players and thus fulfil long-term interaction requirements, and to be developed specifically to entertain the public*" (Museum of Electronic Games & Art, 2021).

In the following years, the game *Spacewar!* programmed by Steve Russell and a group of students at the Massachusetts Institute of Technology (MIT), was released in 1961 (Wolf, 2008 p. 33). The game took its place in history as the first widely accessed game (Figure 3).

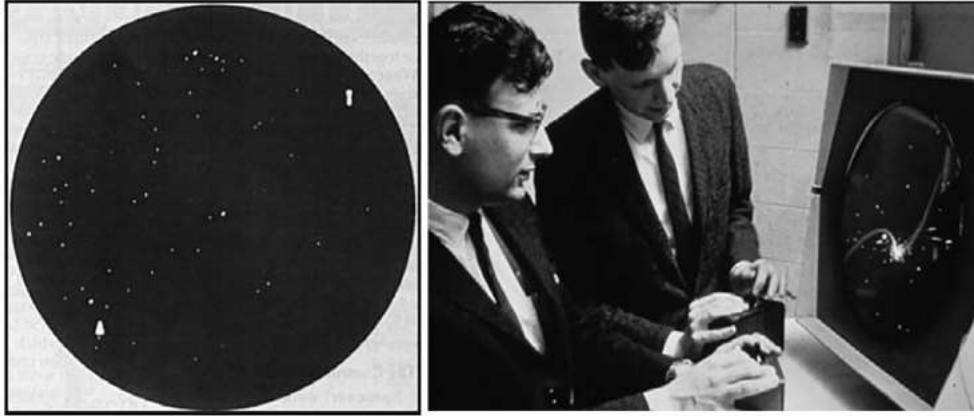


Figure 3. Spacewar! Screenshot (Saucier, 2018).

It would not be wrong to say that the foundations of video and computer games were laid in the 70s thanks to rapidly developing technology. Released in 1971, Galaxy Game comes to an important place as the first coin-operated game with vector graphics (Dyson & Saucier, 2018 p. 80). In the same year, the game Spacewar! appeared as a coin-operated version under the name Computer Space. (Image 3) Although the game did not achieve a significant success, it takes its place in history as the first mass-produced game in the history of computer games (Hansen, 2016 p. 11). The gaming giant Atari company was founded in 1972 and signed important games. Again, the foundation of the console games that will emerge in the 70s is laid. These games, which are considered the basis of today's digital games, have rapidly developed and multiplied.

In the 1980s, the Nintendo Console Game Company (1985) was founded (Wolf, 2008 p. 107). The Game Boy and Tetris game made a big impact, and millions of copies were sold. The following year, Pixar Animation Studios, which had been established under a different name the year before (1979- Graphics Group, Lucasfilm), was re-established by Steve Jobs in 1986 (Timeline of Computer History, 2023). Pixar still draws attention as the producer company of important animated films today.

In 1989, Nintendo launches the GameBoy game console. It has an important place among the best-selling and indispensable console games of the 90s (Dyson & Saucier, 2018). In 1994, Sony makes a breakthrough and launches the PlayStation game console. Consoles are devices for playing games electronically. In this way, the home gaming market will gradually strengthen. Game systems produced in co-operation with Sony and Nintendo will be a great breakthrough for the gaming industry. The gaming industry, which gained great momentum in the 90s, continues its rapid development in the 2000s. Although console games remain popular today, it would not be wrong to say that they are not in demand due to their ease of use and budget. Digital games played through portable devices are preferred by a wide audience due to their ease of access and uncomplicated features.

Mobile Games

In the 20th century, with the widespread use of mobile phones, users generally started to play games through this platform. These games can also be played with smart mobile phones, tablets, game consoles and some portable media players (Noyons, and others, 2011).

It is seen that the beginning of such games dates back to the early 1990s. With the rapid development of mobile devices and technology, games became widespread in the 2000s and turned into a large sector. According to the 2023 Turkey Game Sector Report, the distribution of players according to platforms is estimated as 44 million players on mobile, 20 million players on PC and 11 million players on console (Turkey Game Market Report, 2023 p. 116). It is observed that mobile games reach a high number of users due to their easy access and relatively low prices compared to other platforms.

Today, there are various types of mobile games. Examples of these games include three-dimensional games, action games, mass online games, platform games, first-person action games, real-time strategy

games and adventure games (Demirbaş, 2015 p. 364).

THREE-DIMENSIONAL CHARACTER DESIGN AND MODELING FOR MOBILE GAME

Character design is an important aspect of storytelling, both in stories and in evoking an emotional response in games. Whether based on the visual appearance of the character or the emotional depth of the backstory, the character we play and the people we interact with make the game world believable to us.

Many factors need to come together for a character to appeal to the user. A character does not have to be beautiful or attractive from a conventional point of view, but it has to be well designed, drawn and competently realised (Noyons, and others, 2011).

Generally, a story is necessary for us to talk about the existence of a character in games. The visualisation of the character is directly related to the story. At this stage, it is necessary to mention certain elements that are vital for the visualisation phase of the character to be created. Initially, the characters should be well-designed original characters to be adopted by the users. For this purpose, sketches are created based on the audience and story that the character to be created will address. Then, the process is continued by using 2D or 3D modeling techniques to be applied depending on the character of the game. With the developing technology, it has become more possible to provide a realistic image to the character. These visuals greatly increase the effectiveness of the games. However, although phones and tablets with highly developed processors suitable for mobile games are becoming widespread, mobile game producers aim to ensure that the visuals used and the content of the game are low in size, free from unnecessary details and have a simple design in order to work compatible with most phones and tablets. In this way, games are more optimised, in other words, they are brought to the final form that can work comfortably on portable devices. For example, if the character to be used in the game is designed in a very large size, the optimisation process is inevitable since the game will have difficulty in running on the mobile device.

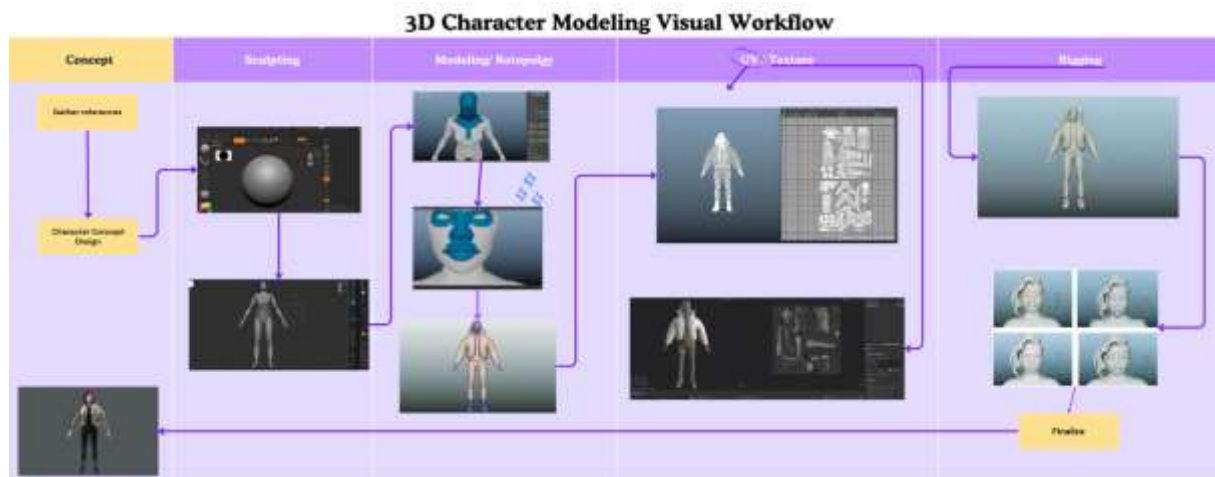


Figure 4. 3D Character Modeling Visual Workflow.

In a good game design document, the story, body structure, personality and psychological characteristics of each character in the game, accessories, if any, and the references required for the description of each of these are available. In this way, the character design phase progresses smoothly. These stages are generally categorised under the title of research.

Linda Seger says "*Research is the first step in the character design process*" (Seger, 2015 p. 2). Thus, the importance of character-specific research is emphasised once again. What will this character be designed for? A cartoon, a game, an advertisement. Gathering reference visuals on the subject as much as possible constitutes the critical stage of the study. Afterwards, the concept is created and the sketch stage is realised (Figure 5). The more detailed a model is required, the more detailed a two-dimensional

concept drawing is required. If possible, the drawing is drawn from different angles such as front, side and back to contribute to the modeling process. In order to talk about an original character design, graphic design elements and principles should be utilised. The design elements used at this point; elements such as colour, texture and line diversity will make the character stronger and more remarkable. The stronger the form in the drawing phase of the character, the stronger and more unique the modeling to be made by the artist/designer in the three-dimensional design phase will be, and it will affect the character or its being more interesting and memorable by the users. Using graphic elements that are compatible with the theme and atmosphere of the game will also make the design stronger.



Figure 5. 2D Concept character design (Escachx, 2018).

In addition to all these, it is necessary to have a good knowledge of anatomy in order to make an accurate and trouble-free three-dimensional character modeling. The concept drawing may contain details, but when modeling, the artist / designer can interpret their own knowledge and point of view on the model. Thanks to this experience, the model emerges both with a correct anatomy and in a faster time. Because the concept design and modeling stages of a game should progress as quickly but smoothly as possible. This approach can only be carried out by experienced people without any problems (Rogers, 2014).

The process of turning an object's three-dimensional shape into a mathematical representation is known as digital modeling. What the industry refers to as a 3D mesh or model is the end product of this process (Vaughan, 2012 p. 4).

There are many different 3D modeling programmes. Leading those generally used are 3ds Max, LightWave 3D, Maya, Modo, Silo, XSI, ZBrush. Several open-source 3D programs are also quite powerful and completely free, including Blender (Vaughan, 2012).

The building blocks of three-dimensional design programmes are *mesh* and *polygon*. Mesh can be defined as a network and polygon as polygons on it. Polygon structure is used during modeling. Polygons consist of quadrilaterals, squares and triangles (Figure 6-7).

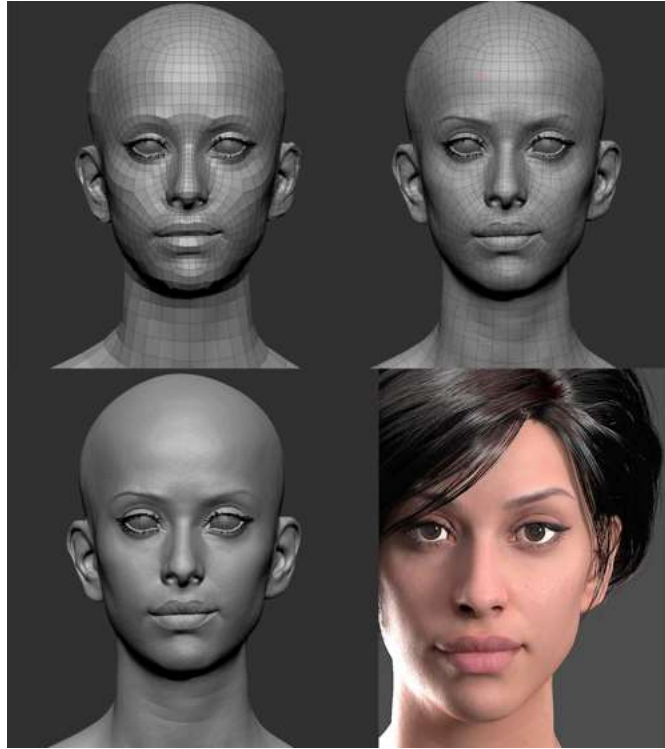


Figure 6. A realistic 3D Model with polygonal structure (Fokin, 2016).

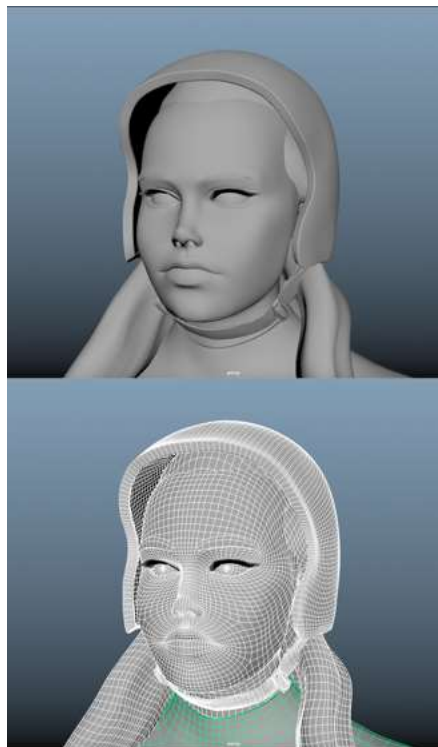


Figure 7. 3D Model with polygonal structure (Erdoğdu, Art Station, 2022)

The number of polygons on a three-dimensional modeling made for Mobile Games should be as low as possible (*Low poly*) (Figure 8). As the number of polygons used increases, the detail ratio of the character also increases. This increases the rendering time and is not preferred in mobile games because it requires a high processor.

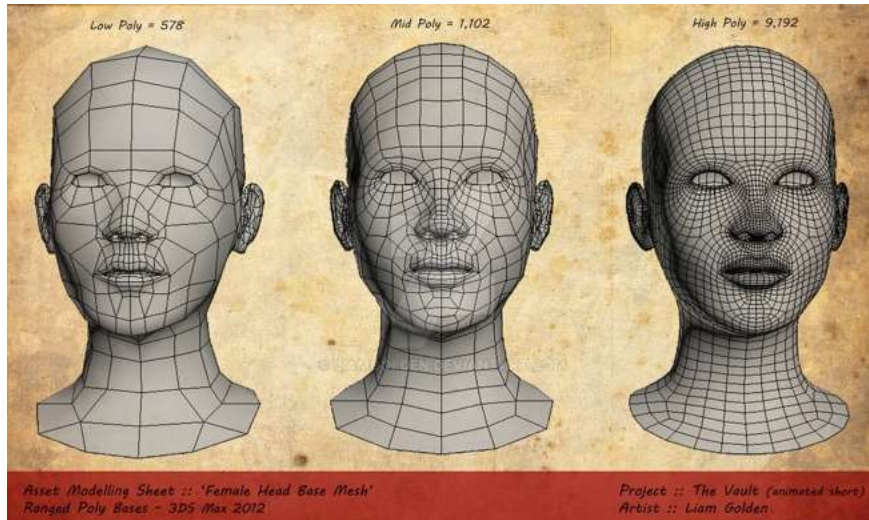


Figure 8. Low and high polygons from left to right (Golden, 2012).

For production work, character modeling is usually carried out using higher polygon (high poly) numbers.

Characters modelled in detail using high polygon numbers are processed by reducing the polygon numbers while preparing them for use in game engines. The UV map (UV Mapping) is created in order to perform the texture operations of the character whose modeling is completed. (Figure 9-10)



Figure 9. Left UV Map & Right Texture of the 3D Character, (Erdoğan, Art Station, 2022).

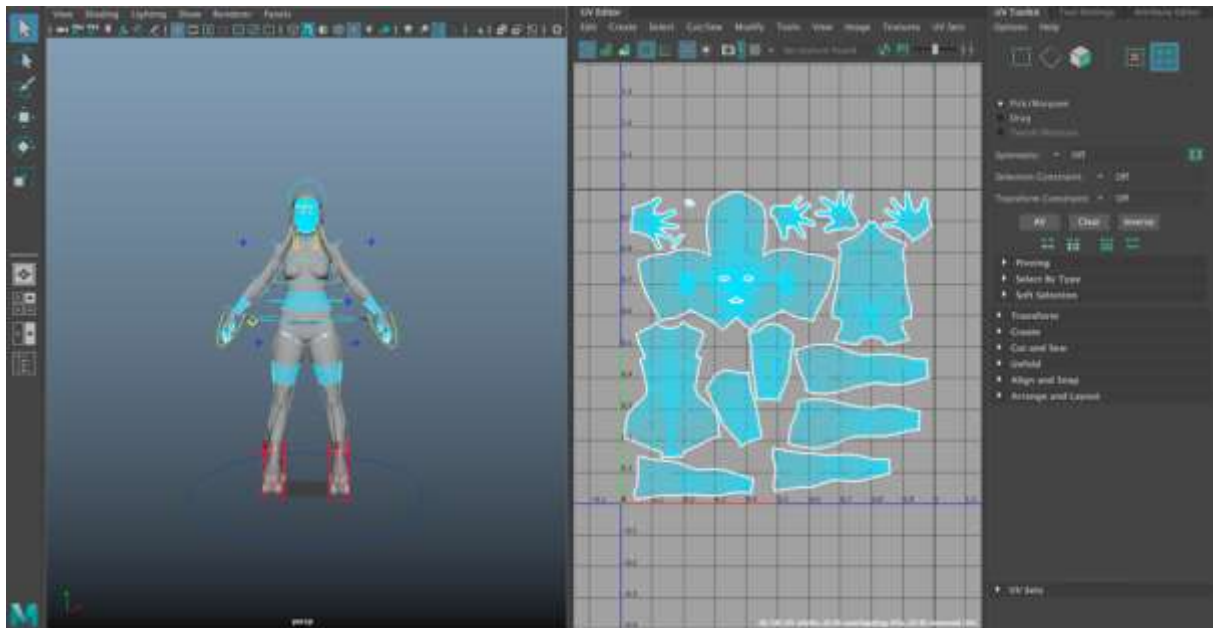


Figure 10. UV Unwrapping, (Erdoğan, Art Station, 2022)

Basic 3D Character Modeling Process for Games

3D character modeling is continued sculpting process after the concept design is created. At this stage, the details of the character are created, usually starting from a sphere, the character is modelled. Again, the character's garment, hair and other accessories, if any, are created. After the sculpting process is finished, the retopology process is started to recreate the topology of the character (Figure 12). In this way, the character is provided with a clean topology for future rig and animation processes. If necessary, skin details can be made on the character. In addition, if more details are to be added to the character, this process can be done from high poly texture resolution to low poly texture resolution (Figure 13). This process is called High to Low Poly Texture Baking.

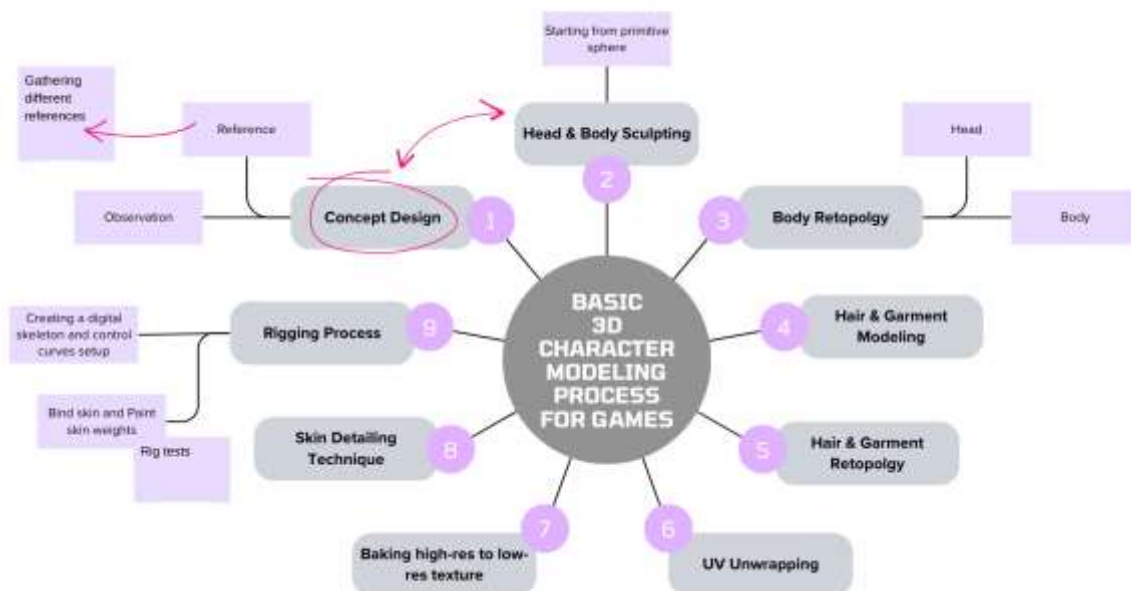


Figure 11. Basic 3D Character Modeling Process for Games.



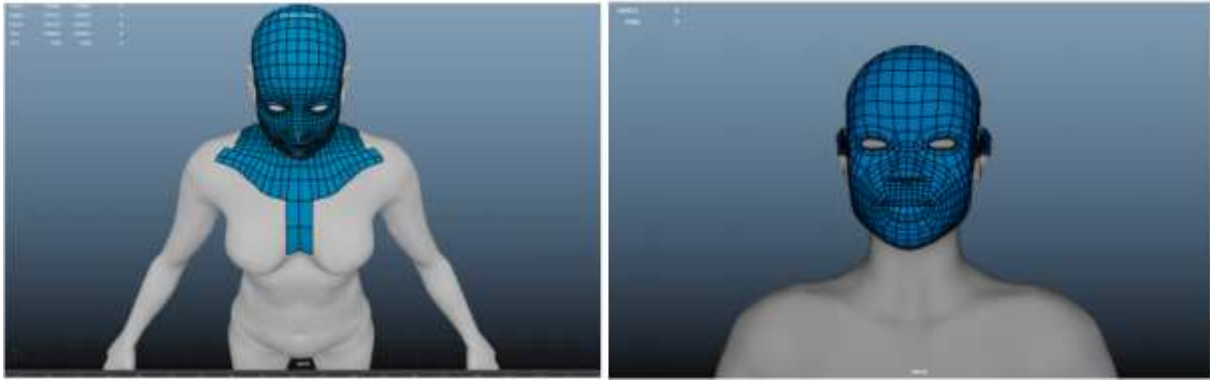


Figure 12. Head and Body Retopology (Erdoğan, Art Station, 2022).

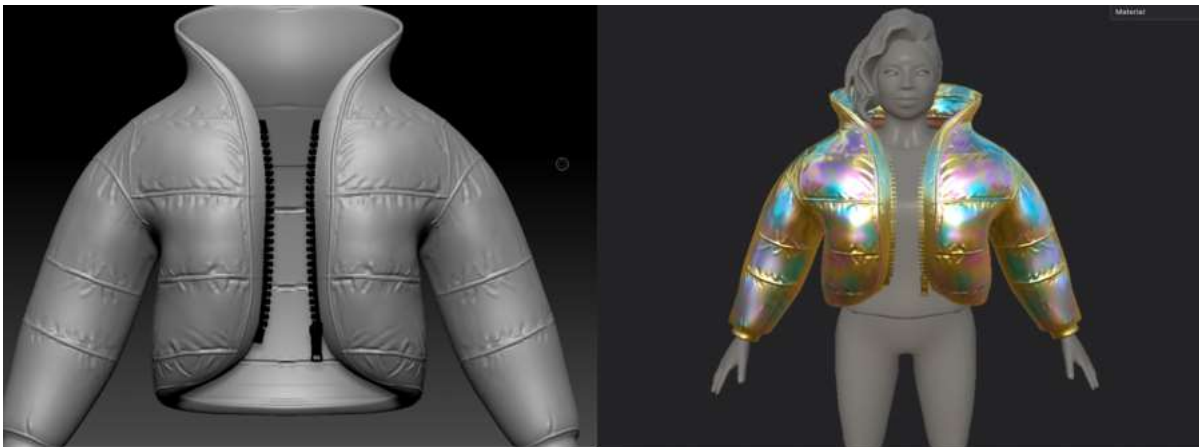


Figure 13. 3D Character Puffer Coat, adding details and baking high resolution texture to low resolution texture (Erdoğan, Art Station, 2022).

The completed character is sent to the person who builds the skeleton system *rigger* in order to create the skeleton system and control curves required for the character to move (Figure 13).

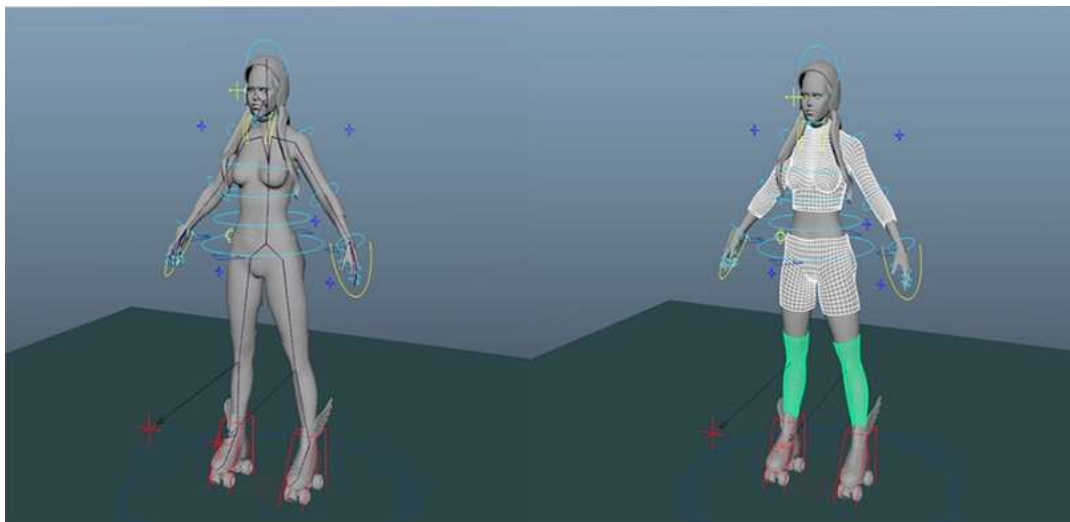


Figure 14. 3D Character Rig, (Erdoğan, Art Station, 2022).

In order for the character to be rigged, the model must be in A (*relaxed*) or T pose. Thanks to these poses, creating the skeletal system of the character gives more accurate and practical results. In the modeling and animation phase, the A-pose is especially used to emphasise the joint movements and

anatomical structure of the character (Figure 14). The character designer usually decides which pose to choose. Since the character's arms are extended to the sides and the joint movements can be used more realistically and naturally, the A-pose sometimes gives better results than the T-pose.



Figure 15. 3D Sculpting Character A-pose (Relaxed pose), (Erdoğan, Art Station, 2022).

CONCLUSION

In this research, in which three-dimensional character design in mobile games is examined, the development of three-dimensional character design in mobile games is explained and the technology of these designs made with today's technology is tried to be given.

Today, the number of resources related to three-dimensional character design for games is limited. Digital tools that can be used thanks to rapidly developing technology have paved the way for a wide variety of productions today. Character design, which is one of the most important elements that ensure the success of a digital game, goes through a long and challenging production phase. All qualities of the character should work together harmoniously; body, clothes, voice, animations, facial expressions and other features should all be suitable for each other. In addition to all these technical details, character design in games is developed by designing models with different features for different users and models that they can identify with themselves.

The rapid development of the game market in Turkey has led to the establishment of game companies and even the support and acquisition of these companies by important foreign game companies. For mobile games that are in demand, it is necessary to create the infrastructure of the games by programming the games and adding design elements.

With the use of the developing three-dimensional technology in game production, the increase in visual effect has taken the game experience to a completely different dimension.

Undoubtedly, the importance of visuality in games is very important in terms of increasing the demand for them and the pleasure they will give to the player. For this reason, especially three-dimensional character design is in an important position. Three-dimensional character modeling is finalized by going through many stages. In order for the created model to function correctly, it is imperative to use detailed and accurate techniques in the modeling part. At the slightest error, the model cannot move, the labour and budget spent are wasted.

If an effective character is to be designed, graphic design elements and principles must be utilised. In this way, the character will be original and compatible with the story.

Among the most frequently used basic design elements; colour, texture, form, ratio-proportion, movement etc. are the most common. In the designed character, these principles and elements allow the character and story to be told more effectively and remarkably.

Digital game and graphic design disciplines integrate in the field of design and modeling. Three-dimensional character design is often used in the general framework to tell stories, convey emotions or create a certain atmosphere, while graphic design is among the methods used to express information effectively. In this way, both disciplines are used as visual tools to influence the audience and convey a specific message.

Mobile games usually have low hardware specifications. For this reason, performance is affected by three-dimensional character design and other graphical elements. At this point, it is very important to provide optimum design quality without compromising the required visual fidelity.

When evaluated through the consumption process, players discovering and downloading the game are important steps for the survival, marketing and promotion of a game. Designing three-dimensional, original, attractive and unique characters contributes to the marketing phase of the game and provides significant benefits in reaching more users. In addition, if the characters are compatible with the corporate identity, the game appears more recognisable to the masses. However, it is not enough for the characters to reflect the brand. The quality, playability, enjoyment and budget of the game are other factors that greatly affect players' choices. As a result, even if character design is important for the success of a game, it will give more accurate results to be evaluated together with various other factors such as budget, playability, etc. that affect the overall game experience.

As a result, mobile games touch all areas of life and reveal their power in terms of reaching people of all ages. Thanks to its easy access, it has been experienced more frequently by large masses. This demand creates the ground for the emergence of new and more advanced character designs and shows that its contribution to the field will increase even more.

REFERENCES

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders.
- Computer History Museum. (2023). Retrieved from Computer History: <https://www.computerhistory.org/timeline/1952>
- Demirbaş, Y. (2015). Problems of 'Game Genre' Approaches in Digital Games: The Example of "Platform Games" Genre. İstanbul: Selçuk İletişim.
- Dyson, J., & Saucier, J. (2018). *A History of Video Games in 64 Objects*. London: HarperCollins Publishers.
- Erdoğan, Z. Ç. (2021). Uv Map & Texture od the 3D Character.
- Erdoğan, Z. Ç. (2022). *Art Station*. Retrieved from <https://www.artstation.com/artwork/qQZGZR>
- Erdoğan, Z. Ç. (2022). *Art Station*. Retrieved from <https://www.artstation.com/artwork/aG8bJX>
- Escachx, M. (2018). *Art Station*. Retrieved from <https://www.artstation.com/artwork/XBg32l>
- Fokin, E. (2016). *Art Station*. Retrieved from <https://www.artstation.com/artwork/rDrde>
- Game Market Reports and Forecasts*. (2024, 01 10). Retrieved from <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023#:~:text=As%20per%20the%20January%202024,%2D5.1%25%20dip%20in%202022>
- Golden, L. (2012). *Deviant Art*. Retrieved from <https://www.deviantart.com/liamgolden/art/Female-Head-Bases-Low-Mid-n-High-Poly-277295217>
- Hansen, D. (2016). *Game On! Video Game History From Pong and Pack-Man to Mario*,



- Minecraft and More*. New York: Macmillian Publishing Group.
- Huizinga, J. (1993). *Homo Ludens: An Essay on the Social Function of Play*. İstanbul: Ayrıntı Publications.
- Kaliroff, M. (2021). Retrieved from 20 Years Later: The Nintendo GameCube Is The Sixth Generation's Unexpected Champion: <https://goombastomp.com/20-years-later-the-nintendo-gamecube-is-the-sixth-generations-unexpected-champion/>
- Museum of Electronic Games & Art*. (2021). Retrieved from <https://www.m-e-ga.org/research-education/research/t42-tennis-for-two/>
- Noyons, M., MacQueen, D., Johnstone, B., Palm, T., Point, J.-C., & Behrmann, M. (2011). *Mobile Games Architecture: State of the Art of the European Mobile Games Industry*. Mobile Game Arch.
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.
- Seger, L. (2015). *Creating Unforgettable Characters in Screenplay*. İstanbul: Agora Bookstore.
- TDK. (2023). Retrieved from <https://www.tdk.gov.tr>
- Timeline of Computer History*. (2023). Retrieved from Computer History Museum: <https://www.computerhistory.org/timeline/graphicsgames/#169ebbe2ad45559efbc6eb357201e562>
- Turkey Game Market Report. (2023). Gaming in Turkey.
- Vaughan, W. (2012). *Digital Modeling*. Berkeley: New Riders Pearson Education, Inc.
- Wolf, M. J. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. London: Greenwood Press.



SOSYAL MEDYADA KRİZ YÖNETİMİ: KURUMSAL ÖZÜR DİLEME ÜZERİNE OLUMSUZ BİR OLAY İNCELEMESİ

CRISIS MANAGEMENT ON SOCIAL MEDIA: A CASE STUDY OF NEGATIVE INCIDENT IN CORPORATE APOLOGIES

Zeynep EKMEKÇİ¹



ORCID: Z.E. 0000-0002-2110-8438

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Zeynep Ekmekçi

Erzincan Binali Yıldırım University, Türkiye

E-mail/E-posta:
zeynep.ekmekci@erzincan.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 13.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi:
12.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:
24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 15.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Ekmekçi, Z. (2024). Sosyal Medyada Kriz Yönetimi: Kurumsal Özür Dileme Üzerine Olumsuz Bir Olay İncelemesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 973-985.
<https://doi.org/10.7456/tojdac.1514099>

Öz

Sosyal medya interaktif doğası ve ulaşabildiği kitlenin büyüklüğü açısından örgütlerin ve markaların kriz yönetmekte güçlük çekebileceği bir alan olabilmektedir. Örgütlerin bu alanın dinamiklerini iyi tanımaları ve çözümlenmeleri gerekmektedir. Dolayısıyla kriz yönetiminin bu dinamiklere uygun şekilde hızlı ve şeffaf yürütülmesi önem kazanmaktadır. Krizler beklenmedik zamanlarda ve aniden ortaya çıkan durumlar olduklarından örgütlerin kriz öncesi hazırlıkları olmalıdır. Ayrıca hız çağında yaşanıldığından esnek ve hızlı yanıt verebilir bir kriz çözüm yeteneğine sahip olunmalıdır. Çalışmada sosyal medyada karşılaşılan kriz, evreleri bağlamında durumsal örnek olay yöntemiyle incelenmiştir. Çalışmada sosyal medyanın kriz yönetim sürecindeki başarısız bir örnek üzerinden , etkisi araştırılmaktadır. Bir olay incelemesi üzerinden sosyal medyada yaşanan bir kriz durumunun nasıl yönetildiğini örgütlerin imajının olumsuz anlamda nasıl etkilendiği ele alınmaktadır. Çalışma, kriz anında örgütlerin sosyal medya üzerinden nasıl tepki verdiğini, kriz iletişimi sürecinde hangi stratejilerin işe yaradığı ve örgüt imajının kriz sonrasında nasıl etkilendiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, kriz yönetimi sürecinde örgütlerin aldığı dersler ve gelecekte benzer durumların önlenmesi için öneriler sunulmaktadır. Bu olay incelemesi, sosyal medyanın örgütler üzerindeki etkilerini anlamak ve kriz anlarında etkili iletişim stratejileri geliştirmek isteyen araştırmacılar ve profesyoneller için önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Bu doğrultuda kriz yönetimi sürecinin başarılı bir şekilde yürütülmesi, örgütlerin itibarını korumak ve güvenilirliğini artırmak açısından kritik öneme sahiptir. Dolayısıyla kriz yönetim sürecinin önemli bir parçası olan kurumsal özür dilemenin önemi vurgulanmaktadır. Kurumsal özür dileme sürecinde özellikle örgüt yöneticisinin aldığı tutum ve çözüm üretici söylem krizin çözülmesine katkı sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Halkla İlişkiler, Sosyal Medya, Kriz Yönetimi, Kurumsal Özür Dileme, Örgüt İmajı.

Abstract

Social media can be an area where organizations and brands may have difficulty in crisis management due to its interactive nature and the size of the audience it can reach. Organizations need to know and analyze the dynamics of this field well. Therefore, it is important that crisis management is carried out quickly and transparently in accordance with these dynamics. Since crises are situations that occur unexpectedly and suddenly, organizations should have pre-crisis preparations. In addition, since we live in the age of speed, organizations should have a flexible and responsive crisis resolution capability. In the study, the crisis encountered in social media was analysed with the situational case study method in the context of its phases. In the study, the effect of social media on the crisis management process is investigated through a failed example. Through a case study, it is discussed how a crisis in social media is managed and how the image of organizations is negatively affected. The study reveals how organizations react to the crisis through social media, which strategies do not work in the crisis communication process and how the image of the organization is affected after the crisis. In addition, lessons learnt by organizations during the crisis management process and recommendations for preventing similar situations in the future are presented. This case study constitutes an important resource for researchers and professionals who want to understand the effects of social media on organizations and develop effective communication strategies in times of crisis. In this direction, the successful execution of the crisis management process is critical to protect the reputation and increase the credibility of organizations. In the process of corporate apology, especially the attitude taken by the manager of the organization and the solution-generating discourse will contribute to the resolution of the crisis.

Keywords: Public Relations, Social Media, Crisis Management, Corporate Apology, Organisation Image.



GİRİŞ

Kriz yönetimi ve halkla ilişkiler, günümüzün karmaşık ve dinamik iş dünyasında organizasyonların başarısı için kritik öneme sahip iki önemli kavramdır. Krizler, beklenmedik olaylar veya durumlar olarak tanımlanmaktadır. Krizler örgütlerin itibarını, işleyiş süreçlerini ve hatta varlığını tehdit edebilir. Bu nedenle, kriz anlarında etkili bir kriz yönetimi stratejisi izlemek ve halkla ilişkiler araçlarını etkin bir şekilde kullanmak, örgütlerin sürdürülebilirliği için hayati önem taşımaktadır. Kriz yanıt stratejileri bir krizden kaynaklanan zararları azaltmaya ve krizden dolayı meydana çıkan problemleri ortadan kaldırmaya hizmet edebilir. Kriz iletişimi, bir halkla ilişkiler biçimi olarak, ilişkileri sürdürmenin yanı sıra temel kurumsal hedeflere ulaşmaya da yardım eder (Coombs & Holladay, 2010).

Kriz iletişimi literatürüne göre, kriz anlarında kurumların sergilediği özür dileme stratejileri önemli bir role sahiptir. Benoit (2015)'in imaj onarımı teorisi çerçevesinde, kurumların olumsuz olaylara verdiği tepkiler genellikle inkâr, sorumluluktan kaçınma, zararı azaltma, düzeltici eylem ve utanç gibi kategorilere ayrılır. Özellikle, kurumsal özürlerin ne zaman, nasıl ve hangi şekilde iletilmesi gerektiği üzerine odaklanan bu çalışma, sosyal medyadaki kriz iletişimi stratejilerinin etkinliğini değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Çalışmanın temel hipotezi, olumsuz bir olayın ardından etkili bir kurumsal özür iletişimi stratejisinin, kurumun itibarını ve halkla ilişkilerini nasıl etkilediğini göstermektir. Özellikle, sosyal medyanın hızlı geri bildirim döngüsü ve geniş kitlelere erişimi dikkate alındığında, doğru ve etkili bir özür stratejisinin krizin etkilerini azaltabileceği ve kurumun itibarını güçlendirebileceği öne sürülmektedir.

Sosyal medya, kurumların hedef kitleleriyle iletişim kurmak ve ilişkilerini geliştirmek için güçlü bir araçtır. Ancak, beklenmedik ve olumsuz olaylar meydana geldiğinde, sosyal medya bir kriz kaynağına dönüşebilir. Bu tür durumlarda, kurumların hızlı ve etkili bir şekilde tepki vermeleri ve kamuoyunu sakinleştirmeleri önemlidir. Özür dilemek, kriz yönetiminin önemli bir bileşenidir ve kurumların hatadan sorumluluk almalarını ve zarar verdikleri kişilerden af dilemelerini gerektirir (Coombs & Holladay, 2010; Liua ve diğerleri, 2015).

Sosyal medya platformları, günümüzde kurumların hedef kitleleriyle iletişim kurması ve ilişkilerini geliştirmesi için vazgeçilmez araçlar haline gelmiştir. Ancak bu platformlar, aynı zamanda ani ve beklenmedik krizlerin de ortaya çıkmasına zemin hazırlayabilir. Bu tür durumlarda kurumların hızlı ve etkili bir şekilde tepki vermeleri ve kamuoyunu sakinleştirmeleri hayati önem taşır. Kriz yönetiminin kritik unsurlarından biri olan özür dileme, kurumların hatalarını kabul etmelerini, sorumluluk almalarını ve mağdur olanlardan af dilemelerini sağlayarak durumu kontrol altına almalarına yardımcı olmaktadır (White, 2012).

Dijital çağın getirdiği en önemli dönüşümlerden biri, iletişim ve etkileşim dinamiklerinin kökten değişmesidir. Bu değişimin en belirgin yansımalarından biri ise, kurumların hedef kitleleriyle kurduğu ilişkilerde yaşanan dönüşümdür. Geleneksel medya kanallarının yerini büyük ölçüde sosyal medya platformları alırken, kurumlar da bu platformları aktif bir şekilde kullanarak kitleleriyle doğrudan etkileşim kurma imkânı yakalamıştır. Ancak bu değişim beraberinde yeni zorlukları da getirmiştir. Sosyal medyanın anlık ve sınırsız erişim imkânı sunması, beklenmedik ve olumsuz olayların da hızla yayılmasına ve krizlere dönüşmesine neden olabilmektedir. Bu tür durumlarda kurumların hızlı, şeffaf ve etkili bir şekilde tepki vermeleri ve kamuoyunu sakinleştirmeleri hayati önem taşır. Kriz yönetiminin kritik unsurlarından biri olan özür dileme ise, kurumların hatalarını kabul etmelerini, sorumluluk almalarını ve mağdur olanlardan af dilemelerini sağlayarak durumu kontrol altına almalarına yardımcı olur.

Sosyal medyada olayların hızlı yayılma gücü ve sosyal medyanın erişimi kriz iletişimi stratejilerini önemli ölçüde etkilemiştir. Bu özellik örgütlerin sosyal medya platformlarında hızla yayılan olumsuz olaylara karşı etkili ve zamanında bir şekilde yanıt vermek zorunluluğunu beraberinde getirmektedir. Bu çalışma, özellikle kurumsal özür dileme stratejilerine odaklanarak, sosyal medyada kriz yönetimi süreçlerini incelemeyi amaçlamaktadır (Halavais, 2014).



Örgütler açısından krizler istenmeyen ancak zaman zaman ortaya çıkan durumlardır. Bu bağlamda örgütlerin krize cevap vermede biçimleri krizi iyi ya da kötü yönetmeleri anlamına gelmektedir. Örneğin Volkswagen firmasının emisyon ölçümlerindeki hata ile ilgili karşılaştığı krizde tüketicinin sorununu çözmeye yönelik gösterdiği çaba krizin iyi yönetildiği (Çetin & Toprak, 2016) anlamına gelmektedir. Yine benzer bir şekilde Pınar süt ürünleri krizi, 2017 yılında anayasa değişikliğini içeren halk oylaması sonrasında, Yaşar Holding Yönetim Kurulu Başkanı Selim Yaşar'ın, Facebook hesabında Karşıyaka basketbol takımının bazı taraftarlarıyla yaşadığı tartışma sonrası sponsorluğu yeniden gözden geçirmek gerektiğini yazmasıyla ortaya çıkan krizdir. Krizin çözümünde kurumun saldırgan ve suçlayıcı bir dilden uzak durarak yapıcı bir söylemle iletişimi yönettiği (Aydın, 2019) tespit edilmiştir. Her iki örnek olayda örgütler kurumsal itibarlarını korumak adına yapıcı söylemler üretmişlerdir.

Bu çalışma sosyal medya ve kriz yönetimi arasındaki ilişkiyi, kurumsal özür dilemenin önemini ve işlevini olumsuz bir örnek olay üzerinden derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, durum incelemesi yapılarak çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya konulmuş ve yakın zamanda yaşanmış, kamuoyunda geniş yankı uyandırmış sosyal medya üzerinde ortaya çıkmış bir kriz vakası ele alınmıştır. Seçilen vaka üzerinden kapsamlı bir analiz ile, kurumsal özür dilemenin farklı yönleri değerlendirilmiştir. Örgütler ve markalar için sosyal medyada kriz yönetiminde kurumsal özür dilemenin parametreleri tartışılmıştır. Bu bağlamda sosyal medyada ortaya çıkan kurumsal özür dilemede örgütlerin daha çözüm üretici bir söylem üretmesi ve varsa tüketicinin mağduriyetinin çözülmesi gerekliliği vurgulanmaktadır. Ayrıca kriz yönetim sürecinin aynı zamanda duygu yönetim süreci olduğunu üzerinde özellikle durulmalı ve tüketicinin duygu durumuna yargılamak yerine anlayış göstermeye yönelik yaklaşılmalıdır. Bu bakış açısı çalışmanın temel özgünlüğünü oluşturmaktadır.

HALKLA İLİŞKİLER VE KRİZ YÖNETİMİ

Kriz, bir örgütün, hedef kitlesini, ürünlerini, hizmetlerini veya itibarını olumsuz etkileyebilecek olaylardır. Bu olay örgütün normal işleyişini kesintiye uğratarak ve bazen de örgütün varlığını tehlikeye atmaktadır. Krizler, grevler, terör saldırıları, yangınlar, boykotlar, ürün manipülasyonu, ürün başarısızlıkları gibi çeşitli olaylar şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bu olaylar, çok uluslu bir şirketten tek kişilik bir işletmeye kadar her türlü organizasyonu etkileyebilir. Dolayısıyla örgütün büyüklüğü krizlerin ortaya çıkması açısından herhangi bir önem arz etmemektedir (Fearn-Banks, 2017). Toplumsal ve ekonomik sistem içerisinde var olan bütün örgütler kriz yaşayabilir ve krizle baş etmek durumunda kalabilir.

Herhangi bir örgüt için halkla ilişkilerin önemi, ortaya çıkan bir krizi yönetmek için örgütün yönetim kadrosuna yol gösterdiği ve krizden kaynaklanacak zararın en aza indirildiği an ortaya çıkmaktadır. Kriz yönetimi, bir kriz durumunun yönetilmesi ve etkilerinin en aza indirilmesi için gerekli stratejilerin ve eylemlerin uygulanması sürecidir. (Akdağ, 2005). Fearn-Banks'a göre (2017), kriz yönetimi süreci genellikle beş aşamada gerçekleşir: hazırlık, yanıt planlama, yanıt uygulama, kriz ile başa çıkma ve yeniden yapılanma. Bu aşamalar, organizasyonların kriz anlarında etkili bir şekilde tepki vermesini sağlamak için kritik öneme sahiptir (Ozanne ve diğerleri, 2020).

Halkla ilişkiler, bir örgütün kamu algısını şekillendirmek ve çerçevelemek için bir dizi platformda ana paydaşlarla etkileşime girme ve ilişki kurma sürecidir (PRSA, 2019). Halkla ilişkiler, organizasyonların kamuya açık imajını yönetme sürecidir ve kriz yönetimi stratejilerinin önemli bir bileşenidir (Akdağ, 2005; Jong, 2020). Kriz, kurumsal itibara yönelik önemli bir tehdittir dolayısıyla kriz iletişimi (kriz yanıtı), o zararı onarmak/kurumsal itibar varlıklarını korumak için bütünüyle bir parça olabilir. Dolayısıyla temel hedefi örgütler için olumlu bir imaj oluşturmak olan halkla ilişkilerin kullandığı bütün araçlar kriz iletişimi sürecinde etkili iletişimi sağlamak, kamuoyunu bilgilendirmek ve organizasyonun itibarını korumak için kullanılmaktadır. Kriz yönetimi ve halkla ilişkilerde etkili iletişim stratejileri krizlerin etkilerini en aza indirmek için kritik öneme sahiptir. İyi bir iletişim stratejisi, örgütlerin kriz anlarında şeffaf olmasını, doğru bilgiyi paylaşmasını ve hızlı bir şekilde geri dönüş sağlanmasını gerekli kılmaktadır. Örgüt ile kamuları arasında kurulacak sağlam bir ilişkinin bir kriz durumunda insanların krizden dolayı örgütü daha az suçlama eğilimi içerisinde olmalarına yol açacağı, aksi takdirde örgütsel

itibarın zarar göreceği, bu nedenle örgütlerin kamularıyla uzun süreli ve nitelikli bir ilişki kurmak üzere çaba göstermeleri gerektiği (Akbulut, 2016) ifade edilmektedir.

SOSYAL MEDYADA KRİZ YÖNETİMİ VE HALKLA İLİŞKİLER

Teknolojik yeniliklerle birlikte her geçen gün yeni iletişim ortamları bireyin karşısına çıkmaktadır. Yeni medya olarak tanımladığımız bu ortamlar bireyler tarafından ilgiyle kullanılmakta ve zamanla bireylerin yaşamlarının değişmez birer parçası olmaktadır (Yengin, 2020; Yengin, 2023). Sosyal medya, günümüz iletişim ortamında giderek daha önemli bir rol oynamaktadır. Dolayısıyla örgütler için satın alma davranışını etkileyen (Güneş ve diğerleri, 2022) için hem fırsatlar sunan hem de kriz anlarında potansiyel riskler içeren bir platformdur. Bu nedenle, sosyal medyada etkili bir kriz yönetimi stratejisi izlemek ve halkla ilişkiler araçlarını doğru bir şekilde kullanmak, organizasyonların itibarını korumak için kritik öneme sahiptir.

Kriz iletişimi sürecinde, sosyal medya gibi dijital platformların da etkin bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Bu platformlar, kriz ile ilgili hızlı bilgi akışını hızlı ve anında sağlayabilir. Böylelikle kamuoyunun güvenini kazanmak için önemli bir araç olabilir. Ancak bu hızın ve anında paylaşımın beraberinde getirdiği riskler de düşünülmelidir.

Sosyal medyanın kriz yönetimi sürecindeki rolüne ilişkin akademik literatürde birçok çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar sosyal medyanın kriz iletişimi sürecindeki önemine dikkat çekerken, sosyal medyanın kriz iletişiminde kullanılacak çeşitli stratejileri ele almaktadır (Coombs ve diğerleri, 2010). Bu bağlamda sosyal medyanın dinamiklerini ve sosyal medya etkileyicilerinin çalışma prensiplerini iyi bir halkla uygulayıcısı bilmek durumundadır (Solis & Breakenridge, 2009).

Halkla ilişkiler disiplini, sosyal medyanın yükselişiyle birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. Sosyal medya platformları, kriz iletişimi sürecinde organizasyonların hızlı ve etkili bir şekilde tepki vermesini sağlayan önemli bir araç haline gelmiştir. Bu bağlamda, sosyal medyanın halkla ilişkiler stratejilerine entegrasyonunu organizasyonların kriz anlarında sosyal medyayı etkili bir şekilde kullanması kurum imajı ve itibarı açısından önemlidir. Sosyal medya, kriz yönetimi ve halkla ilişkiler stratejilerinin önemli bir parçası haline gelmiştir (Zhenga ve diğerleri, 2018). Örgütler, sosyal medyayı etkili bir şekilde kullanarak kriz anlarında hızlı ve doğru iletişim sağlayabilir, itibarlarını koruyabilir ve krizlerden güçlenerek çıkabilirler. Ya da bunun tam tersi olabilir. Bu nedenle, sosyal medya üzerinden kriz yönetimi ve halkla ilişkiler stratejilerini anlamak ve uygulamak, günümüzün örgütlerinin başarılı olmalarının temel unsurlarından biridir.

KRİZ İLETİŞİMİN BİR PARÇASI OLARAK KURUMSAL ÖZÜR DİLEME

Kriz yönetimi ve halkla ilişkiler, organizasyonların kriz anlarında başarılı bir şekilde tepki vermesini sağlayan önemli kavramlardır. Etkili bir kriz yönetimi stratejisi izlemek ve halkla ilişkiler araçlarını etkin bir şekilde kullanmak, organizasyonların itibarını korumak ve sürdürülebilirliğini sağlamak için hayati öneme sahiptir. Bu nedenle kriz yönetimi ve halkla ilişkiler alanlarında uzmanlaşmış profesyonellerin rolü giderek daha da önem kazanmaktadır.

Kriz iletişimi, etkili bir şekilde hazırlanmış bir mesajın, en uygun yöntemle hedef kitleye iletilmesini gerektirir. Bu gereklilik, zaman içinde değişmemiştir. Ancak, sosyal medya gibi yeni iletişim araçları, geleneksel yöntemlere kıyasla iletişimi daha hızlı ve belirli bir kitleye yönlendirme imkânı sunmaktadır. Eskiden krizle ilgili önemli bilgileri yayınlamak için bir “altın saat” olarak adlandırılan zaman dilimi vardı; ancak günümüzde, halk bilgiye hızlı erişim beklemektedir, bu nedenle bir “altın birkaç dakika” kavramı gelişmiştir. Aslında, halklar genellikle bilginin mevcut hale gelmesinden önce bilgi talep etmektedirler. Mesajın dikkatlice hazırlanması önemlidir çünkü sosyal medyadaki hatalar kalıcı olabilir. Bununla birlikte, sosyal medya, organizasyonlar ile hedef kitle arasında hızlı ve sık sık iki yönlü iletişimi teşvik eder, böylece bu iletişim için aracıya gerek kalmaz. Bu nedenle, sosyal medya organizasyonlar ile hedef kitle arasında olumlu ilişkilerin geliştirilmesine katkıda bulunabilir. Sonuç olarak, yeni iletişim teknolojileri iletişim yöntemlerini daha hızlı, daha etkili veya bazen daha iyi bir hale getirebilirken, geleneksel iletişim yöntemlerinin hala gerekliliği devam etmektedir. Ayrıca, insan davranışı ile ilgili etik ve profesyonel standartlar ve kriz iletişiminin temel ilkeleri değişmemiştir (Fearn-Banks, 2017).



Özürler, krizlere yanıt vermenin (Coombs ve diğerleri, 2010) ve bir kişinin veya kurumun kamu imajını yeniden tesis etmenin önemli bir yolu olarak kabul edilmektedir (Benoit, 2015). Ancak özellikle 1990' lardan sonra küresel ve rekabetçi ekonomik anlayış sebebiyle özürlerin yaygınlaşmasıyla birlikte “*yapay özürler*” (Lazare, 2006) veya “*gerçek olmayan özürler*” artışını da tespit etmişlerdir. Bu tür mesajlar genellikle “*Üzgünüm*” veya “*Özür dilerim*” gibi sözcükleri içerebilir, ancak yapay özürler genellikle belirsiz, koşullu, pasif, yanlış yönlendirilmiş veya samimiysizdir (Eisinger, 2011).

Bir örgüt bir kötü davranıştan dolayı suçlanıyorsa, paydaşlarına yönelik verdiği karşılık ‘özür’ olarak adlandırılmaktadır. Bu özür beyanı imaj ve itibarın korunması amaçlı bir çabadır. Ancak mutlak bir özür olarak kabul edilmez. Çünkü kriz anında duyguları kontrol edip yönlendirmek çok önemlidir (Kim & Cameron, 2011). Kurumun bu çabası iletişim söylemiyle ilgili durumu reddetme açıklama ya da durum hakkında özür dileme şeklinde olabilir. Gerçek bir özür, “*biz suçluyuz, üzgünüz, lütfen bizi bağışlayın*” şeklinde olmalıdır. İşte bu tür bir özür gönül alma olarak tanımlanmaktadır (Fearn-Banks, 2017). Özür dilemede başarı, suçlananın niyetleri ve hedeflerine bağlı olarak değerlendirilir. Ayrıca, suçlananın yaşadığı dönem gibi durumlar da dikkate alınır. Başarı hem kısa hem de uzun vadeli etkilerle ölçülebilir. Dolayısıyla, özür dileme çabalarının başarısı veya başarısızlığı yıllar alabilir. Ancak, genellikle başarı, özür dileme sürecine katılanların belirlediği ama her zaman kamuya açık olmayan hedeflere göre değerlendirilir. Bu nedenle, bu tür retorik stratejilerin başarısı veya başarısızlığı her zaman doğru bir şekilde ölçülemeyebilir (Arendt ve diğerleri, 2017).

Kriz iletişimin önemli bir parçası olarak kurumsal özür dilemekte temel amaç krizle ortaya çıkan olumsuz imajı yeniden onarmaktır (Xi, 2024). Dolayısıyla bu onarım ve paydaş algısı yönetim sürecinde kullanılan dil yani söylem önem kazanmaktadır. Kurumsal özür dileme stratejileri inkâr, güçlendirme, ayırım ve yükselme olmak üzere dört ana temelde irdelenmektedir. Bu stratejiler tek başına ve veya bir araya getirilmiş olarak, yönlendirici ve etkileyici bir mesaj oluşturmak için kullanılabilir. Ancak, kriz, risk ve organizasyon çalışmalarında başarının doğası ve tanımı farklı bakış açılara göre değişebilir. Başarının nasıl değerlendirildiği, bu alandaki araştırmalarda temel bir sorunu oluşturur (Arendt ve diğerleri, 2017).

Kurumsal özür dileme yani apolojik retorik, savunma amacıyla iletişimin nasıl kullanılabileceğini inceleyen retorik bir kavramdır. Bir kişinin karakteri, yanlış davranış içeren bir eylemle suçlandığında, sorgulanmaktadır. Kişinin karakteri saldırıya uğradığında, karakterini savunmak için dört iletişim stratejisi kullanılmaktadır. Bu stratejiler şunlardır: inkâr (kişi yanlış bir davranışta bulunmadığını iddia etmek), destekleme (kişinin geçmişte yaptığı olumlu eylemleri hatırlatmak), ayırıştırma (eylemi olumsuz bağlamından çıkararak hafifletmek) ve aşma (eylemi daha olumlu bir bağlama yerleştirmek)tir. Özür dilemenin kurumsal iletişime nasıl uyarlanabileceğini ve uygulanabileceğini açıklayan ilk çalışmalara göre krizler, yanlış davranışlar olarak algılanmaktadır ve “*kurumsal özür dileme*” stratejilerini gerektirdiği durumlar ortaya çıkmaktadır. Bu durumda, örgüt itibarını korumak amacıyla savunma pozisyonu almaktadır (Coombs & Holladay, 2010). Apolojik retorik, sadece bir konuşma gibi tek bir özür dileme durumundan, kişi veya organizasyonun imajını geri kazanmak için stratejik olarak planlanmış ve kullanılan bir dizi ifade veya kampanyaya kadar evrim geçirmiştir (Arendt ve diğerleri, 2017). Bu bağlamda herhangi bir kurumsal özür hataların kabul edilmesini, sorumluluğun üstlenilmesini, pişmanlık ifadesini, yaralı paydaşlarla özdeşleşmeyi, affetme isteğini, uzlaşma arayışını, ilgili bilgilerin açıklanmasını, meşru açıklamaları, düzeltici eylem yapma teklifini ve uygun tazminatı içermelidir (Bentley, 2012).

Kurumsal özürlerde örgütler saldırgan tutumdan uzak durmalı, samimi bir şekilde söylem üretmeli sorunun çözümü için çaba gösterildiğini açık şekilde ifade etmelidir (Benoit, 2015). Kurumsal özür dilemede başarılı olan stratejiler, düzeltici eylem, saldırganlığı azaltma, destekleme, sorumluluktan kaçınma stratejileridir. Ancak yaygın kullanılan ve başarısız olan stratejiler ise, inkâr, inkâr ve saldırganlığı azaltma, inkâr ve sorumluluktan kaçınma, suçu başkasına atma stratejileridir (Bentley, 2012). Herhangi bir kurumsal özür dilemede suçluluk veya masumiyet, sessiz kalmak, olası yasal işlem, krizin kapsamı ve çabukluk hafifletici nedenler arasında sayılabilir (Arendt ve diğerleri, 2017). Sonuç

olarak kriz durumlarında üretilen özürlerin kurumsal menfaatlere fayda sağladığı ifade edilebilir (Gürbüz, 2020).

Düzeltilici Eylem

Bir örgütün imajını onarmak için kullanılan en başarılı strateji düzeltici eylemdir. Düzeltici eylem, bir saldırgan eylemin neden olduğu problemleri düzeltmeyi veya saldırgan eylemin tekrarlanmasını önlemek için değişiklikler yapmayı (Bentley, 2012) içermektedir. Özür dileme stratejisi olarak düzeltici eylem kullanıldığında itibarı onarma konusunda %57 gibi yüksek bir başarı ortaya çıkmaktadır. Düzeltici eylem, ürün geri çağırılmaları, yüksek profilli spor takımları ve sporcuları ile doğal afetlerde liderlik gibi durumlarında başarılı olarak kabul edilmiştir. Bu vakalarda düzeltici eylem, kriz sonrası uygulanan ilk strateji olarak değerlendirilmiştir (Arendt ve diğerleri, 2017).

Saldırgan Etkiyi Azaltma

Düzeltilici eylemle birlikte örgütler gelebilecek saldırgan etkileri de azaltmayı hedeflemektedir. Bu stratejide mesajların odak noktası, krizin algılanan korkutuculuğunu azaltmaktır. Ayrıca hedef kitlenin beklentilerini karşılayan bir kurumsal yanıt, yaşanan krize bakılmaksızın kurumsal imajı onarma fırsatı sağlayacaktır. Kriz durumlarında karşı tarafın öfkelerini azaltmaya çalışma ile yapılan çalışmalarda, öfkenin bireylerin karar verme süreçleri ve yargıda bulunma durumları üzerinde güçlü bir etkiye sahip (Lerner & Tiedens, 2006) olduğu ayrıca kriz durumlarında öfkelenen bireylerin kuruma yönelik davranışlarının olumsuz anlamda etkilendiğini ve bu kriz durumundan şikayetçi oldukları (McDonald ve diğerleri, 2010) bulgularına ulaşılmıştır.

Güçlendirme Stratejileri

Güçlendirme ve düzeltici eylem, paydaşlarına geçmişteki iyi çalışmalarını anlatırken aynı zamanda kriz sırasındaki yanlışlarını telafi etmesine olanak tanıyan stratejik yaklaşımdır. Kurumsal itibar yönetiminin tehlike altında olduğunda, örgütler negatif olaylara etkili bir şekilde yanıt vermek zorundadır. Böylelikle örgütlerin itibarlarına kalıcı olumsuz etkilerin en aza indirilmesi sağlanabilir.

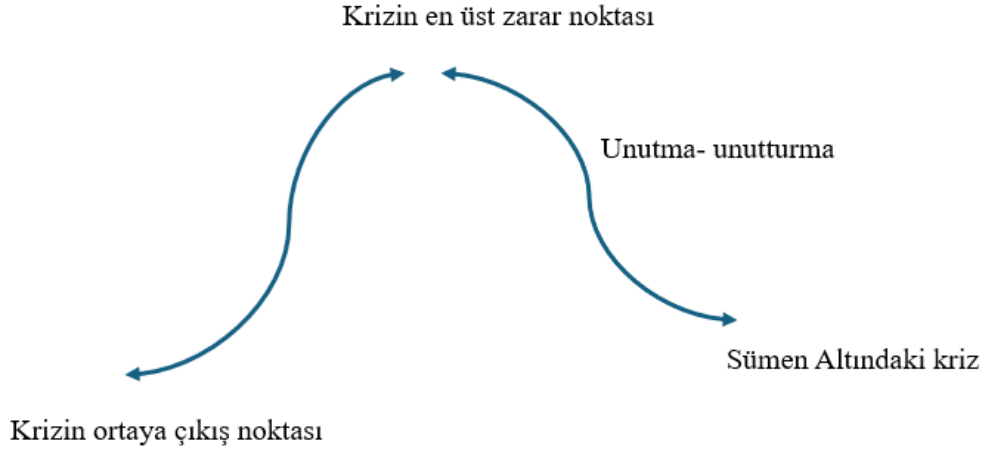
Sorumluluktan Kaçınma

Sorumluluktan kaçınma stratejisinde krizle karşı karşıya olan örgüt suçu başkasına atmaya yönelik söylemlerde bulunmaktadır. Örneğin bir saldırgan eylemin kışkırtıldığını iddia etmek veya iyi niyetle işlendiğini söylemek, sorumluluğu atlatmanın yollarından bazılarıdır.

Sorumluluktan kaçınmanın çeşitli yolları vardır. Örneğin ilk olarak bir eylemin başka bir hatalı eyleme cevaben gerçekleştirildiğini iddia etmek bu yollardan biridir. Bu durumda başkaları bu eylemi haklı bir şekilde tahrik edici olarak kabul ederse, sorumluluk bu kişiden alınabilir. Bir diğer yol sorumlu kişi önemli faktörler hakkında bilgi eksikliği veya kontrol eksikliği iddiasında bulunabilir. Bu durumda, suçlanan kişi tamamen sorumlu tutulmamalıdır, çünkü durumu etkileyen faktörlerden haberi olmadığı ve olayın kontrol edilemezliğine vurgu yapılabilir. Sorumluluktan kaçınmanın bir diğer yolu suçlanan kişi söz konusu krizle ilgili bir mazeret sunabilir. Örneğin, bir toplantıyı unutma gibi kazara eylemlerin kişinin tamamen kontrolü dışında gerçekleşebileceği gibi durumlardan bahsedilebilir. Bir diğer yol krize neden olan eylemin iyi niyetle gerçekleştirildiği savunmaktır. Bu durumda, eylem inkâr edilmez, ancak niyetin iyi olduğu vurgulanarak kişiden tam sorumluluk üstlenmesi beklenmez. Son olarak suçlanan kişiler bazen suçlayıcılarına saldırabilirler. Bir eylemin rahatsız ediciliğini azaltmanın bir başka potansiyel stratejisi tazminattır (Benoit, 2015).

Coombs ve Schmidt (2000) sorumluluğun kurum tarafından kabul edildiğini gösteren özürler ile kurumsal imaj, itibar ve kamunun desteğini alma arasında olumlu ilişkinin olduğunu ve sorumluluk almayı ifade eden özürlerin bu hususlarda kuruma yarar sağlayacağını ifade etmektedir. Çünkü bir kurumun kriz sorumluluğunu kabul etmesi onurlu bir davranış olarak değerlendirilmektedir (Collins, 2007).





Şekil 1. Krizin Yönetilememesi (Altunbaş, 2014, s. 126).

Kriz yönetildiğinde hızla iyileşme sürecine girmekte ancak tamamen bitmemektedir. Sonraki bir dönemde tekrar ortaya çıkabilmek potansiyeli taşımaktadır. Çözüme kavuşturulmamış herhangi bir kriz başka kriz durumları ortaya çıktığında kartopu etkisiyle artarak çoğalabilir (Altunbaş, 2014). Kitle iletişim araçları krizlerin yayılmasına olanak sağlayan önemli mecralardır. Geleneksel medyada kriz yönetiminin ilk altın saati kavramı kullanılmaktadır. Ancak yeni medyanın doğası gereği herhangi bir krizi yönetebilmek için altın saniyelere ihtiyaç olabilir. Yeni medyanın çok daha cesur, hızlı ve daha fazla kitlelere ulaştığı (Jenkins, 2018) unutulmamalıdır.

YÖNTEM

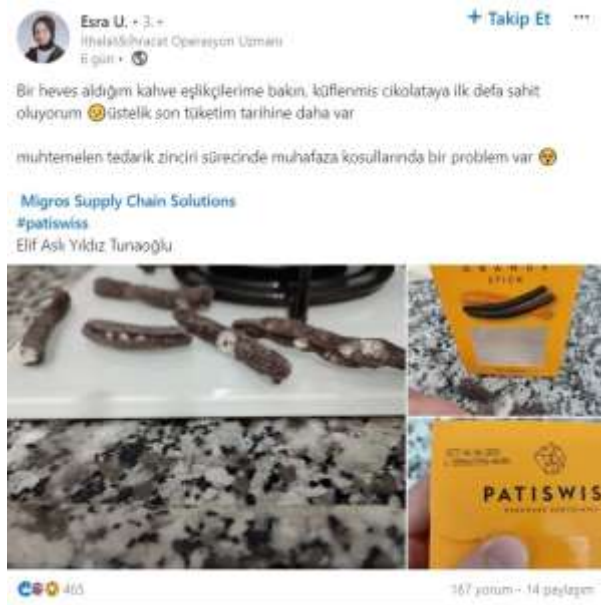
Çalışma bir durum araştırmasıdır. Durum araştırmaları araştırmanın gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (durum) ya da belli zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış sistemler hakkında çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya konulan nitel bir yaklaşımdır. Durum çalışmasındaki analiz birden çok durumu ya da tek bir durumu inceleyebilir (Creswell, 2020). Bu çalışma, sosyal medyada kurumsal özür dileme ve kriz yönetimi kavramlarını irdelemek için güncel bir konu olarak amaçlı örneklem bağlamında Patisswiss Çikolatanın sosyal medyada yaşadığı kriz iletişimi olayını ele almaktadır. Çalışmada amaçlı örneklem kullanılmıştır. Amaçlı örneklem, araştırmacının yargısına dayanan öznel bir yöntemdir. Anakütlenin içinden kendince uygun gördüğü bir parçanın seçildiği örneklemdir (Kurtuluş, 2010). Dolayısıyla sosyal medyada gerçekleşen bir krizde kurumsal özür kavramını Patisswiss Çikolata krizi ile irdelenebileceği düşüncesiyle bu konu seçilmiştir. Çalışmanın örnekleminin sadece Patisswiss Çikolata krizi olması çalışmanın sınırlılığıdır. Ancak son dönemde kriz iletişimi, sosyal medya ve özür dileme kuramını ele alması çalışmanın özgün tarafını oluşturmaktadır.

Çalışmanın yalnızca bir olay üzerinden sosyal medyada kriz yönetim sürecinde kurumsal özür dilemeyi açıklamaya çalışması çalışmanın sınırlıkları arasındadır. Ancak konunun güncelliği ve açıklanmak istenen konuyla doğrudan bağlantılı olması çalışmanın güçlü yanını oluşturmaktadır.

BULGULAR

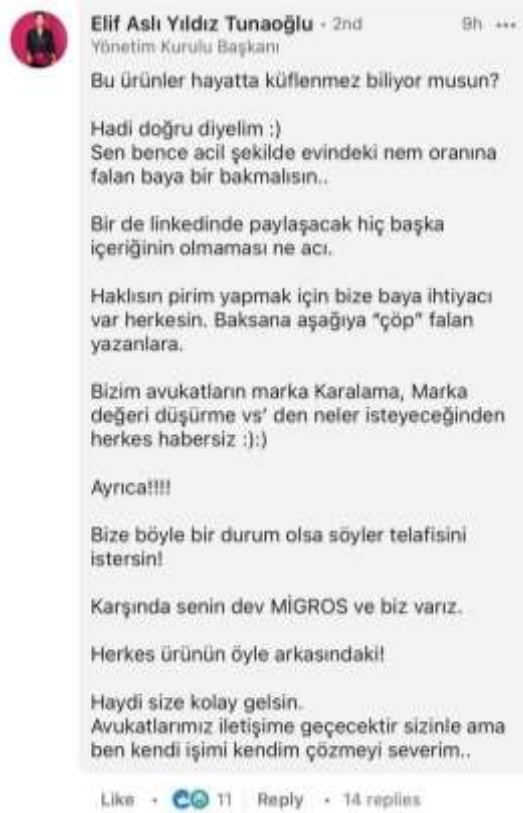
Patisswiss Çikolata Olayı

Patisswiss Çikolata markasına ait ürünlerinde küf tespit edilmesi ve tüketicilerinden birinin bunu LinkedIn sayfasında paylaşmasıyla ortaya çıkan kriz firma yöneticisinin yapılan paylaşıma agresif ve tehditkâr bir üslupla cevap vermesi üzerine büyüyerek gündeme geldi.



Şekil 2. Patisswiss çikolatalarından küf çıktığını ifade eden sosyal medya paylaşımı

Ürünlerden küf çıkması marka imajı açısından önemli bir kriz oluşturmasıyla birlikte markanın karşılaştığı kriz bunda ibaret değil. Markanın kurucusu ve Yönetim Kurulu Başkanı Elif Aslı Yıldız Tunaoğlu'nun, bu paylaşımı yapan tüketiciyle girdiği tartışma sosyal medyada büyük yankı uyandırdı ve krizi daha da artırdı. Marka yöneticisinin tüketiciyi tehdit eden söylemleri kısa sürede sosyal medyada yayıldı ve tepki çekti.



Şekil 3. Patisswiss Yönetim Kurulu Başkanı Elif Aslı Yıldız Tunaoğlu'nun tüketiciye verdiği cevabın sosyal medya paylaşımı

Gelen tepkiler üzerine marka yöneticisi yine sosyal medya hesabından bir açıklama yaparak görevinden istifa ettiğini ifade etti.



Şekil 4. Patisswiss Yönetim Kurulu Başkanı Elif Aslı Yıldız Tunaoğlu'nun istifa ettiği sosyal medya paylaşımı

Krizin sonucunda markanın imajı olumsuz etkilendi ve marka itibar kaybına uğradı ve Elif Aslı Yıldız Tunaoğlu görevinden istifa etti. Bu itibar kaybı işbirlikçilerin raflardan ürünleri kaldırmasıyla maddi zararı da beraberinde getirdi.



Şekil 5. Ürünlerin çevrimiçi mağazalardan kaldırıldığı sosyal medya haberi

Krizin büyümesi üzerine markanın en büyük işbirlikçisi market zincirleri Migros ve BİM gibi firmalar raflarından Patisswiss Çikolatalarını kaldırmaya kadar ilerledi.



Şekil 6. Patiswiss'in Sosyal Medya Hesabından Yaptığı Yönetici Değişikliği Paylaşımı



Şekil 7. Patiswiss ile ilgili sosyal medya haberi paylaşımı

Kriz yönetilememesi durumunda zaman hızlıca ilerlemiş maddi ve manevi zararlar ulaşabileceği son noktaya tırmanmış olmaktadır (Altunbaş, 2014). Dolayısıyla herhangi bir örgütün krize hazırlıklı olması gerekmektedir. Ayrıca krizi çözmeye yönelik yapıcı bir tutum içerisine girmelidir.

Kriz Yönetimi Adımları

1. **Krizin Kabul Edilmesi ve Sorumluluk Alınması:** Şirket krizin kabul etmek yerine şirketin CEO'su tüketiciye üstenci bir tavırla konuştu ve tüketiciyi tehdit etti.
2. **Doğru ve Hızlı İletişim:** Şirket, kriz anında hızlı bir cevap verdi ancak söylemi rahatsız edici ve tepki çekiciydi. 'Senin karşında Migros var' söylemi tehditkardı.
3. **Kurumsal Temsilin Etkin Yönetimi:** Şirketin kurucusu Elif Aslı Yıldız Tunaoglu'nun tavrı, krizin daha da büyümesine neden oldu. Daha sakin ve empatik bir yaklaşım sergilemek yerine, tartışmacı ve saldırgan bir tavır sergilediği için kriz yönetimi sürecinde olumsuz bir etki yarattı.
4. **Öğrenme ve İyileştirme:** Krizden sonra, şirket kriz yönetimi stratejilerini gözden geçirdi. İlk olarak yönetimde değişiklik yaptı. Yeni yönetimi ilan etti.

Patiswiss Çikolata Sanayi olayı, sosyal medyada kriz yönetimi açısından önemli dersler sunmaktadır. Kurumsal temsilin etkin yönetimi konusunda yaşanan zorluklar, şirketin kriz yönetimi stratejilerini olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle, kriz yönetimi sürecinde tüm paydaşlarla iş birliği içinde çalışmak ve şeffaf iletişim stratejileri izlemek önemlidir. Bu olay, sosyal medyada kriz yönetimi konusunda dikkate alınması gereken birçok faktörü ortaya koymaktadır ve benzer durumlarla karşılaşan diğer şirketler için önemli bir örnek teşkil etmektedir. Bu vaka, bir markanın CEO'sunun müşteriye karşı gösterdiği agresif tutumun ve bunun sosyal medyadaki yankılarının dikkate değer bir örneğidir. Ürünün kusurlu olamayacağını ve müşterinin çikolatayı uygun olmayan koşullarda sakladığını iddia etti. Tunaoglu, kullanıcıya karşı küfürlü ifadeler kullanarak onu dava etmekle tehdit etti ve arkasında Migros gibi büyük bir şirketin olduğunu belirtti. Elif Aslı Yıldız Tunaoglu'nun müşteriye yönelik sert tavrı, sosyal medyada geniş çapta öfkeye neden oldu. Kullanıcılar, CEO'nun tehditlerini ve küfürlerini kınadılar.

Patiswiss'e karşı tepkiler hızla arttı ve birçok kişi markayı boykot etmeye başladı. Bu skandalın büyümesiyle birlikte marketler de adım atmaya başladı. İlk olarak Migros, Patiswiss ürünlerinin satışını durdurdu. Ardından BİM ve A101 de aynı kararı aldı. Şu anda Patiswiss ürünlerinin bu marketlerde bulunmadığı biliniyor. Tepkilerin ve boykot kararlarının ardından Elif Aslı Yıldız Tunaoglu, CEO görevinden istifa etti. Tunaoglu, yaptığı açıklamada özür dileyerek, paylaşımındaki kelimelerin yanlış anlaşıldığını belirtti. Patiswiss, bu skandal sonrası büyük bir krizle karşı karşıya. Tunaoglu'nun istifası ve marketlerin ürünleri raflardan kaldırması, markanın itibarını ciddi şekilde zedeliyor. Tunaoglu, sosyal medya kullanıcılarına "*Karşında dev Migros ve biz varız*" şeklinde ifadeler kullanmış, marka karalama davası açacağını da ima etti, daha sonra da paylaşımını sildi. Tunaoglu'nun verdiği yanıt sosyal medya tepki çekti. Tunaoglu'nun tepki çeken açıklamalarının ardından Migros ve Carrefour Patiswiss ürünlerini raflardan ve internet sitesinden kaldırmıştır.

SONUÇ

Krizler doğası gereği beklenmedik ve ani gelişen ve örgütlerin varlığını tehdit eden durumlardır. Krizlerin bu kırılma yapısı sosyal medyanın hızlı ve kitlelere anında ulaşabilen interaktif yapısıyla birleşince örgütler için herhangi bir kriz anı itibar kaybı yaşama riski katlanarak artmaktadır. Patiswiss çikolataları ile ilgili yapılan olumsuz bir paylaşımın marka yöneticisinin verdiği agresif ve tehditkâr cevap firmanın itibarını belki de varlığını önemli ölçüde olumsuz etkilemiştir.

Sosyal medya da birebir interaktif iletişim kurma imkânı örgütler için olumlu sonuçlar doğursa da zaman zaman krizlerin pekişmesine katkı sağlamaktadır. Örgütsel iletişimde herhangi bir kriz anında kurumsal özür dilemenin bazı yolları vardır. Bu yollar krizi yatışmanın da yolları olarak görülmektedir. İyi yönetilemeyen bir kriz örgütlerin varlığını tehdit edebilir. Patiswiss çikolataları yöneticisinin küçük bir özür metniyle ve tüketicisine karşı anlayışlı ve gerçek bir özürle çözebileceği bir sorunu tüketiciyi tehdit ederek çözmeye çalışması diğer tüketicilerde tepkiye yol açtı. Küresel rekabet ekonomisinde örgütlerin toplumsal birer varlık oldukları ve içerisinde yaşadıkları toplumun bir parçası oldukları unutulmamalıdır. Bu bağlamda toplumun bir parçası olan örgütlerinde birtakım ödev ve görevleri vardır. Bu görevler karşılanamadığında ortaya çıkan krizlerin yönetilmesi önemli olmaktadır. Krizlerde



açıklama yapmak, metin yazmak ve görsel kullanmak gibi aşamalara dikkat edilirken, açıklamayı kimin ve nasıl yapacağı gibi hususlar önceden belirlenmelidir (Altunbaş, 2014). Ani ve fevri paylaşımlardan kaçınılmalıdır. Örgütlerin paydaşlarıyla anlamlı olduğu unutulmamalıdır. Kriz iletişiminde Volkswagen ve Pınar'ın sosyal medyada ürettikleri olumlu örneklerden yola çıkılmalıdır. Tüketicilerle çatışma sürecine girmeden krizi şahsileştirmeden sorunun örgütün lehine çözülmesine odaklanılmalıdır. Örgütün itibarını korumak adına çözüm üreten söylemlerin kurgulanması önemlidir. Dolayısıyla kriz çözüm sürecinin bir noktada tüketicinin duygularının yönetim süreci olduğunun farkına varılmalıdır. Rekabet yoğun bir ekonomik sistem içerisinde tüketicinin alternatifler arasında seçim yaparken duygularının öneminin farkına varılmalıdır.

Sosyal medya platformları, günümüzde kurumlar için hem büyük bir fırsat hem de önemli bir risk oluşturmaktadır. Bu platformları etkin bir şekilde kullanarak hedef kitleleriyle güçlü ilişkiler kurabilen kurumlar, itibarlarını geliştirme ve pazarlama faaliyetlerini başarıyla yürütme imkânı yakalayabilirler. Ancak, beklenmedik ve olumsuz olaylara karşı hazırlıksız olmak, krizlere yol açabilir ve kurum itibarına ciddi zararlar verebilir. Bu nedenle, kurumların kriz yönetimi planları geliştirmeleri ve bu planlarda özür dileme prosedürlerine yer vermeleri büyük önem taşımaktadır. Etkili bir özür dileme mesajı, kurumların hatalarını telafi etmelerine, kamuoyunun güvenini yeniden kazanmalarına ve itibarlarını korumalarını sağlayacaktır. Etkili ve çözüm odaklı pozitif bir söylem üretimi kurumsal özür dileminin etkisini daha artıracak ve kriz çözümüne olumlu katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Akbulut, E. (2016). Durumsal Kriz İletişimi Teorisi Çerçevesinde Örgüt-Kamu İlişkisinin Ve Kriz Tepki Stratejilerinin Sorumluluk Atfetme Düzeyine Ve Örgütsel İtibar Algısına Etkileri . *E-Gifder*, 4(1), 50-81.
- Akdağ, M. (2005). Halkla İlişkiler ve Kriz Yönetimi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 14, 1-20.
- Altunbaş, H. (2014). Krizlerde Markaların İletişimi. M. Akdağ, & Ü. Arkan içinde, *Kriz Yönetimi: İletişimsel temelde Çözüm Odaklı stratejik Yaklaşımlar* (s. 119-149). Literatürk Akademia.
- Arendt, C., LaFleche, M., & Limperopulos, M. A. (2017). A qualitative meta-analysis of apologia, image repair, and crisis communication: Implications for theory and practice. *Public Relations Review*, 43, 517-526. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.pubrev.2017.03.005>
- Aydın, A. F. (2019). Kurumsal Markalar Açısından Kriz İletişimin Önemi: Pınar Krizi Örneği. *Bolu Abant İzzet Baysal University Journal of Graduate School of Social Sciences*, 19(4), 1169-1188. <https://doi.org/https://doi.org/10.11616/basbed.v19i51339.619975>
- Benoit, W. L. (2015). *Accounts, Excuses, and Apologies*. Suny Press.
- Bentley, J. M. (2012). Not the Best: What Rush Limbaugh's Apology to Sandra Fluke Reveals about Image Restoration Strategies on Commercial Radio. *Journal of Radio & Audio Media*, 19(2), 221-138. <https://doi.org/DOI: 10.1080/19376529.2012.722474>
- Collins, C. L. (2007). Threat Assessment in the Post-Columbine Public School System: The Use of Crisis Management Plans in the Public School Sector as a Means to Address and Mitigate School Gun Violence. *International Journal of Educational Advancement* , 7, 46-41. <https://doi.org/doi: 10.1057/palgrave.ijea.2150043>
- Coombs, T., & Schmidt, L. (2000). An Empirical Analysis of Image Restoration: Texaco's Racism Crisis. *Journal of Public Relations Research*, 12(2), 163-178. https://doi.org/doi=10.1207/S1532754XJPRR1202_2
- Coombs, W. T., & Holladay, S. J. (2010). *The Handbook of Crisis Communication*. A John Wiley & Sons, Ltd., Publication.
- Coombs, W. T., Frandsen, F., Holladay, S. J., & Johansen, W. (2010). Why a concern for apologia and crisis communication? *Corporate Communications: An International Journal*, 15(4), 337-349. <https://doi.org/DOI 10.1108/13563281011085466>
- Creswell, J. W. (2020). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Siyasal Kitabevi.
- Çetin, M., & Toprak, Y. E. (2016). Kriz İletişimi ve Sosyal Medya : Emisyon Krizinde Volkswagen'in Facebook Kullanımı. *Selçuk İletişim Dergisi*, 9(3), 54-68. <https://doi.org/doi: 10.18094/si.51665>



- Eisinger, R. M. (2011). The Political Non-Apology. *SOCIAL SCIENCE AND PUBLIC POLICY*, 48, 136-141. <https://doi.org/DOI 10.1007/s12115-010-9409-0>
- Fearn-Banks, K. (2017). *Crisis Communications*. Routledge.
- Güneş, E., Ekmekçi, Z., & Taş, M. (2022). Sosyal Medya Influencerlarına Duyulan Güvenin Satın Alma Öncesi Davranış Üzerine Etkisi: Z Kuşağı Üzerine Bir Araştırma. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 163-183. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26677/TR1010.2022.946>
- Gürbüz, S. (2020). KRİZ İLETİŞİMİNDE KURUMSAL ÖZÜR YANITLARININ KAMU ÖFKESİ ÜZERİNDE. *E GİFDER*, 8(1), 21-43.
- Halavais, A. (2014). Structure of Twitter: Social and Technical. K. Weller, A. Bruns, J. Burgess, M. Mahrt, & C. Puschmann içinde, *Twitter and Society* (s. 29-42). PETER LANG.
- Jenkins, H. (2018). *Cesur Yeni Medya Teknolojiler ve Hayran Kültürü*. İletişim Yayınları.
- Jong, W. (2020). Evaluating Crisis Communication. A 30-item Checklist for Assessing Performance during COVID-19 and Other Pandemics. *Journal of Health Communication*, 25(12), 962-970. <https://doi.org/doi=10.1080/10810730.2021.1871791>
- Kim, H. J., & Cameron, G. T. (2011). Emotions Matter in Crisis: The Role of Anger and Sadness in the Publics Response to Crisis News Framing and Corporate Crisis Response. *Communication Research*, 38(6), 826-825. <https://doi.org/DOI: 10.1177/0093650210385813>
- Kurtuluş, K. (2010). *Araştırma Yöntemleri*. Türkmen Kitapevi.
- Lazare, A. (2006). The Future of Apologies. *New England Journal of Public Policy*, 21(1), 87-96.
- Lerner, J. S., & Tiedens, L. Z. (2006). Portrait of The Angry Decision Maker: How Appraisal Tendencies Shape Anger's Influence on Cognition. *Journal of Behavioral Decision Making (Special Issue on Emotion and*, 19(2), 115-137.
- Liua, m., Kimb, H., & Pennington-Grayca, L. (2015). Responding to the bed bug crisis in social media. *International Journal of Hospitality Management*, 47, 76-84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhm.2015.03.005>
- McDonald, S., Hunt, C., Henry, J. D., Dimoska, A., & Bornhofen, C. (2010). Angry responses to emotional events: The role of impaired control and drive in people with severe traumatic brain injury. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 32(8), 855-864. <https://doi.org/10.1080/13803391003596405>
- Ozanne, L. K., Ballantine, P. W., & Mitchell, T. (2020). Investigating the Methods and Effectiveness of Crisis Communication. *Journal Of Nonprofit & Public Sector*, 32(4), 379-405. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10495142.2020.1798856>
- PRSA. (2019). <https://www.prsa.org/publications>. PRSA. adresinden alındı
- Solis, B., & Breakenridge, D. (2009). *Putting the Public Back in Public Relations: How Social Media Is Reinventing the Aging Business of PR*. Pearson Education LTD.
- White, C. M. (2012). *Social Media, Crisis Communication, and Emergency Management Leveraging Web 2.0 Technologies*. CRC Press.
- Xi, Y. (2024). *Metadiscourse in Corporate Apologies: Strategies for Persuasion and Image Restoration*. <https://doi.org/Available at SSRN 4782702>
- Yengin, D. (2020). *Dokunmatik Toplum*. Der Yayınları.
- Yengin, D. (2023). Çerçeveleme Hızının Sanal Gerçekliğe Etkisi. T. Bayrak içinde, *Sanal Gerçekliğin Tetiklediği Semptomlar* (s. 60-85). Der Yayınları.
- Zhenga, B., Liua, H., & Davison, R. M. (2018). Exploring the relationship between corporate reputation and the public's crisis communication on social media. *Public Relations Review*, 44, 56-64. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2017.12.006>





EXPERIENTIAL LEARNING METHOD IN INTERIOR ARCHITECTURE EDUCATION, STAIRS EXAMPLE, A VERTICAL CIRCULATION ELEMENT

İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE DENEYİMSEL ÖĞRENME METODU, DÜŞEY SİRKÜLASYON ELEMANI MERDİVEN ÖRNEĞİ

Mine SUNGUR¹ 
Ali AKÇAOVA² 



ORCID: M.S. 0000-0001-5042-9575
A.A. 0000-0003-2078-9697

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Mine Sungur

Selçuk University, Türkiye

E-mail/E-posta: mkarakoyun@selcuk.edu.tr

² Ali Akçaova

Selçuk University, Türkiye

E-mail/E-posta: aliakcaova@selcuk.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 11.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %6

Revision Requested/Revizyon talebi:

05.09.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

11.09.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

Selçuk Üniversitesi / 02 / 19.03.2024

Citation/Atf: Sungur, M. & Akçaova, A. (2024).
Experiential Learning Method In Interior
Architecture Education, Stairs Example, A Vertical
Circulation Element. The Turkish Online Journal of
Design Art and Communication, 14 (4), 986-996.
<https://doi.org/10.7456/tojdac.1514342>

Abstract

The course materials provided by design education institutions and organizations now heavily incorporate digital media techniques more than ever before. Consequently, students have enhanced their ability to express themselves in digital settings. However, this shift also marks a departure from the traditional interactive learning environment that has long been a cornerstone of design education, emphasizing experiential and team-based learning. Within the framework of the Structure Knowledge course in the fall semester course curriculum of the 2023–2024 academic year at Selçuk University Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Architecture, the subject of stairs—a vertical circulation element—was discussed with second-year interior architecture students. The stairs were grouped into groups of 74 people based on stair shapes and materials as part of the experiential learning method. The technical drawing method was used to create plan and section drawings, and two and three-dimensional models at a scale of 1/20. The study's application phase comprises three main parts. The first phase is the preparation phase, followed by the implementation phase, and concludes with the evaluation and findings phase, where the survey data is examined. Using a survey given to the study's participating student groups, the goal was to ascertain whether the experiential learning approach had a beneficial or detrimental impact on the learning activities.

Keywords: Interior Architecture, Experiential Learning Method, Stairs, Structural Knowledge.

Öz

Günümüzde tasarım eğitimi veren kurum ve kuruluşların ders içerikleri, eskiye oranla dijital ortam yaklaşımlarını daha fazla benimsemeye başlamıştır. Bu durum, öğrencilerin dijital ortamlarda kendilerini ifade etmelerindeki gelişimi hızlandırmaktadır. Başka bir perspektiften bakıldığında, tasarım eğitiminde eskiden beri var olan ekip halinde ve deneyimleyerek öğrenme eylemine dayanan, etkileşimli eğitim sisteminden de uzaklaşmaya neden olmuştur. Bu bağlamda, düşey sirkülasyon elemanı olan merdiven konusu, Selçuk Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık bölümü 2023-2024 eğitim öğretim yılı güz dönemi ders müfredatında yer alan Strüktür Bilgisi dersi kapsamında, İç Mimarlık ikinci sınıf öğrencileri ile birlikte ele alınmıştır. Deneysel öğrenme metodu kapsamında, toplamda 74 kişiden oluşan topluluk ile düşey sirkülasyon elemanı olan merdivenler, biçimlerine ve malzemelerine göre gruplandırılmıştır. 1/20 ölçek oranında iki ve üçüncü boyutta maket, teknik çizim metodu ile plan ve kesit çizimleri yapılmıştır. Çalışmanın uygulama aşaması üç ana bölümden oluşmaktadır; birinci aşama hazırlık aşaması, ikinci aşama uygulama aşaması ve son aşama ise yapılan anket verilerinin incelendiği değerlendirme ve bulgular aşamasıdır. Çalışma kapsamında amaç, öğrencilerin deneysel öğrenme metodu kapsamında, işbirlikçi eğitim, ekip çalışması, problem çözme yeteneğinin artırılması ve öğrenme deneyiminin etkisinin artırılması hedeflenmiştir. Çalışmaya katılan öğrenci grupları üzerinde yapılan anket çalışması ile yapılan deneysel öğrenme metodunun, öğrenme eylemlerine olumlu veya olumsuz katkılarının ortaya çıkarılması hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İç Mimarlık, Deneysel Öğrenme Metodu, Merdiven, Strüktür Bilgisi



INTRODUCTION

While the growing experiences from the past to the present have given design disciplines their identity, they are also rapidly evolving today due to production and design techniques that become more specialized and customized as a result of the solutions they provide for the problems faced. Since the beginning of design education, collaborative work has been a part of student life. It actually helps students get ready for the working world by improving their ability to communicate with others and the environment. Learning develops when it happens through social and collaborative teamwork as opposed to a competitive and isolated lonely race, claim Chickering and Gamson 1987 (Chickering 1987, 53). The need to solve problems quickly and effectively in situations where an individual's abilities are limited led to the creation of a collective working environment, which has a positive impact on the quantity and quality of information that can be accessed, acquired, and distributed. Groups of students collaborate to solve problems, finish tasks, or produce products as part of the educational approach known as collaborative learning (Marjan & Seyed, 2011).

The Bauhaus School of Architecture is without a doubt the first institution that springs to mind when discussing the idea of "experiential learning." With the techniques they created, numerous educators helped the Bauhaus school thrive. One of these educators, Josef Albers, conducted challenging and intricate studies in the Bauhaus classroom that began with basic shapes to enhance students' manual skills with basic materials (particularly paper), (Dede 2014). Education theorist Georg Kerschensteiner, who made major contributions to educational methodology, argued that knowledge becomes a habit when someone learns it through doing in the work they are engaged in, making learning permanent (Sancar Özyavuz, 2012).

In Figure 1, in Oros's study, students were reported to have kept 10% in mind of what they read, 20% of what they heard, 30% of what they touched and saw, 50% of what they heard, 70% of what they told, and 90% of what they both told and did (Oros, 2007). Figure 1 adapted from Zhang and Xie, 2012.

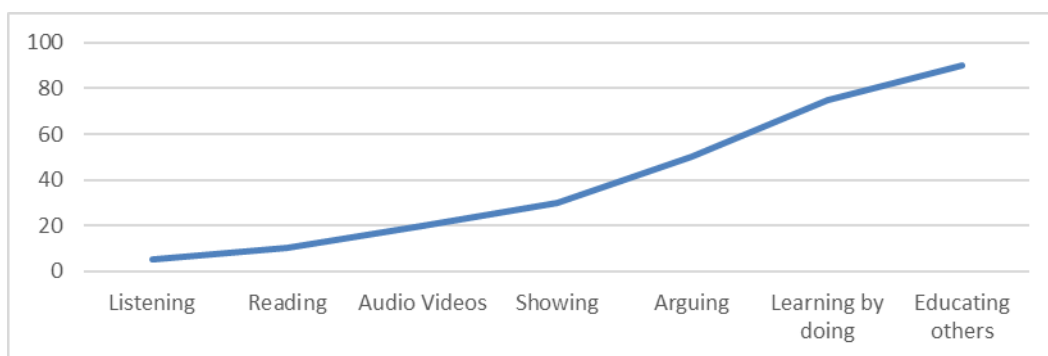


Figure 1. Recall Rate of Different Teaching Strategies (Zhang, 2012).

Socrates' definitions of inquiry-based teaching, which promotes active learning, serve as the cornerstone of experiential learning (Bradberry, 2019). An essential substitute for teaching difficult concepts and transforming students into active learners is the experiential learning approach. Engaging students and communicating the material are the two main objectives in the classroom. Additionally, it is expected of students to advance in areas like research and analysis ability, written and oral communication, and critical thinking skills. Students can immediately apply what they learn in class to enhance their written and verbal communication skills through experiential learning programs (Bradberry, 2019). As a component of experiential learning, active learning strategies are applied by students to develop an idea by identifying various approaches and emphasizing professionalism, cooperation, leadership, and communication skills.

We are currently dealing with significant shifts in the ideas behind teaching and learning. The notion of design education evolves along with the dynamics of change in the design world, and it now occurs within an integrated studio pedagogy that takes this plural environment into account. Instead of emphasizing teaching, this pluralistic environment is more concerned with the creation of novel learning

strategies and tactics. Motivating the ability to develop flexible knowledge structures by integrating experiential knowledge with conceptual knowledge instead of precise knowledge, making students aware of the distinctions between learning and knowing, and developing the ability to interpret and understand are the goals of developing a different learning and teaching strategy in the studio setting. Throughout this process, the facilitator supports the student's development of new, questionable ideas and pushes him/her to think relationally.

EXPERIENTIAL LEARNING METHOD AND DESIGN EDUCATION

In his essay, Dewey (1938) argued that experience is the ultimate source of meaning and purpose for education when examining pedagogical approaches in educational theory in its broadest sense (Dewey 1938). Using a methodology that bolsters this notion, Freire (1991) highlights the significance of praxis in education (Freire, 1991). Experience is also the foundation of Kolb's (1984) experiential learning cycle model of education. Kolb defined learning as a process in which experience is transformed to reveal knowledge (Kolb, 1984).

It is evident that throughout history, numerous approaches have been tried and strong links have been formed between theoretical education and practice within educational programs. According to Carpenter (2012), applied education has no place in the field of architecture and interior design education given the advancements in building technology (Carpenter 2012). We can refer to the learning-by-experimentation methodology—which is a component of design/build studio training—as one of the approaches created to address this issue (Akcaova, 2022).

Design workshops serve as the learning environment for design disciplines, as opposed to the classroom, which is considered the traditional educational setting. The process of learning gives students one-on-one experience since theoretical justifications are backed up by hands-on instruction. For instance, allowing students to imagine as much as possible about the design phase and project planning of a space, or leaving it as a drawing, while applying and implementing it one-to-one or to scale through experience, reflects more effective results on the students and enables them to live beyond their dreams.

The architectural model was first used in design in the fifth century BC, according to historical records. Throughout history, using a physical prototype has been a standard practice in design. The scale, form, and material properties of an architectural design concept can all be quickly seen in the model. The structural function expectation states that it can also be carried out on larger or smaller scales, one-to-one. The relationship between the designed work and the surrounding area can be a crucial evaluation criterion, particularly in architectural projects. Because of this, it's an issue that needs to be assessed in light of its surroundings when using priority analysis. At this point, creating a model-making path rather than building something after it has been constructed in the intended location of a building can result in an extremely quick evaluation process (Dunn, 2010) (Figure 2).



Figure 2. Daniel Arsham's 'Open Staircase' (Gergin, 2015).

The application of numerous fields, including health, education, and architecture, is the topic of discussion when evaluating the model in terms of information, thought, and design in the mind. The

French word "Maquette" is where the model first appeared in our language. The French terms "modèle" and "miniatur," which have similar meanings, are also the source of the terms "model" and "miniature." The fact that there are a variety of models that archaeologists believe predate Christ indicates that the history of the model is predicated on ancient times (Gürbüz, 2009). Based on his observations of the educational process, Akbulut claims that students are more successful in realizing the intended design and are able to develop their designs more readily by creating models in the field of design (Akbulut, 2019).

One tool that is commonly used in design training is the model, which makes it easier for students to design and understand spaces with surfaces and voids as they develop their three-dimensional design skills. In the model, light, color, and texture are also incorporated. In these ways, using a model does not restrict the designer and provides a wealth of creative possibilities. Given that architecture is essentially a three-dimensional production object, this makes it an appropriate method for guiding the study more quickly to a conclusion and expediting the design process (Kutlutan, 1999). In the context of a design action simulation, the model leads the designer to the best possible conclusion in both professional and educational settings.

METHODOLOGY AND FINDINGS

This part of the study uses a survey measurement method developed based on the impact of the experienced learning method to test the accuracy of the hypotheses generated by the literature. The T.R. Selçuk University Faculty of Architecture and Design Scientific Ethics Evaluation Board's decision, dated 08.03.2024 with the decision of 02/08, approved the survey study's suitability. The widely used Cronbach Alpha value was used to assess the measurement method's reliability, and the reliability coefficient was 0.876. Table 1 displays the questionnaire that was used for the study

Table 1. Survey study used to determine student gains.

		-		0		+
		1	2	3	4	5
Evaluations on Experiential Learning Method	Expressions					
	Working with an experiential learning method increases my creativity in my learning process.					
	In-group studies, one of the experiential learning methods, have increased my problem-solving ability.					
	In-group studies, one of the experiential learning methods, have increased my communication capability.					
	Learning by doing, one of the experiential learning methods, has made a positive contribution to my dexterity.					
Assessments of the structure course	Within the scope of the stair subject, starting with a three-dimensional structural model from the beginning of the learning process has positively affected my learning process.					
	Investigating the structural systems of the stairs and knowing the basic principles have contributed to my learning process.					
	The construction of the staircase structure was effective in establishing the relationship between space and vertical circulation.					

There are 74 people taking part in the study in total. Upon examining Table 2, it becomes evident that 73% of the participants, based on the gender variable, were female, and 27% were male.



Table 2. Demographic features.

Variables		f	%
Gender	Female	54	73
	Male	20	27
	Total	74	100

Note: f: Frequency number, %: percentage value

The components of the stair, which is the vertical circulation element, and the various types of staircases based on their formal attributes and materials were explained to the students taking part in the study as part of the Structure Information course. It was intended to determine whether the experiential learning method had a positive or negative impact on the learning actions through the use of a questionnaire on student groups. Table 3 provides the experiment and operation procedure.

Table 3. Research method.

Experiments	Purpose	Hypothesis	Subjects	Mission	Scales
Effect of Experiential Learning Method on Learning Action	Review of the Effect of Experiential Learning Method on Learning Action	<p>H1: Within the scope of the Structure Information course, the Experiential Learning Method positively affects the learning process.</p> <p>H2: Within the scope of Structure Information course, the Experiential Learning Method contributes positively to the comprehension of the related subject.</p>	<p>Department of Interior Architecture 2nd Grade Students</p> <p>20 men, 54 women</p> <p>74 people in total</p>	<p>To examine the effect of the stair model created within the scope of the course on the learning process and to answer the determined questions</p>	<p>Likert scale, Psychometric measurement method</p> <p>Cronbach Alpha reliability analysis</p>

One psychometric measurement technique that is frequently used in research and surveys is the Likert scale. It is the method that is most frequently used to scale survey responses. Within the parameters of the study, hypotheses were developed based on earlier research on the topic and modified to fit the subject under investigation. The preparation phase, the application phase, and the evaluation and findings stage—during which the survey data are analyzed—make up the three main sections of the study.

Preparation Phase: Within the scope of the Structural Information Counseling of the Department of Interior Architecture of Selçuk University, Faculty of Architecture and Design 2023-2024 Education and Training, theoretical information within the curriculum was given about the definition of the stair, the elements that make up the stair (stair steps, stair handle, riser, stairfoot, stairwell, stringer, railing, handrail), staircase varieties (single rail, single rail straight flight landing, double rail corner landing, double rail middle landing, double rail half corner, triple rail middle landing, triple rail height landing, triple rail landing, triple rail quarter turn, triple rail back turn, exact turn, ellipsis, two-sided exit, triple-sided exit) and carrier systems. The project group, consisting of eighty individuals divided into three, four, and five groups, has begun the process of applying the staircase for each type of stair chosen based on its forms. Design and structural structure information has been obtained using a sample of both domestic and foreign origin. Appropriate material selections were made, and students were informed about the materials and techniques to be used during the structuring stage's construction phase.



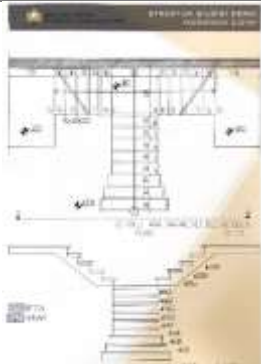

Implementation Phase: The necessary materials and working environment were supplied within the parameters of the Structure Information course, and the structure was initiated, in compliance with the data gathered from the preparatory stage. The topic of the staircase and organizing of structuring have both been covered in the context of the Structure Information course. The objective is to support the experienced learning method's learning action in the teaching of interior architecture. In addition to the stair design process, the modeling sketch works have been initiated by the staircase project groups that have been assigned based on their forms. The working environment is shown in Figure 3



Figure 3. Visuals of the Working Environment.

During one week, the model construction phase was completed as part of the Structure Information course. The study was finished in about 12 hours, and all of the students who were given the theoretical information courses in the structural model study attended. During the 2D and 3D model application phase, the students in groups were shared equally in the work according to their numbers. It is aimed for each student to contribute equally to the drawing phase and model phase in order to measure how much the experiential learning method process contributes. Table 4 lists the two-dimensional plan stage and the three-dimensional study stages.

Table 4. Experiential Learning Method Structure Model Design Stages

		Plan and cross-section	Three -dimensional model image
Stair types based on their shapes	Triple rail middle landing		



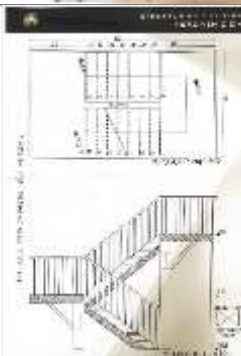
Triple rail height landing straight



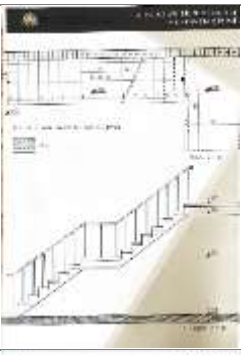
Double rail corner landing straight



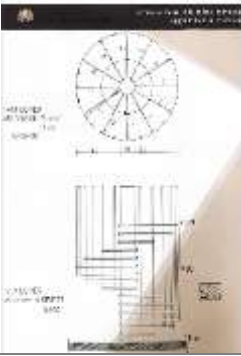
Double rail middle landing straight



Single rail middle landing straight



Full rotating stairs



Evaluation and findings phase: Table 5 and Figure 4 present the statistical findings, frequency ranges, and percentage values of the measurement technique used in this study.

Table 5. Findings about Experiential Learning Method.

Evaluations About Experiential Learning Method	I strongly disagree (1)		I disagree (2)		I'm not sure (3)		I agree (4)		I strongly agree (5)		Total
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
QUESTION 1	1	1,4	1	1,4	4	5,4	36	48,6	32	43,2	74
QUESTION 2	3	4,1	3	4,1	11	14,9	42	56,8	15	20,3	74
QUESTION 3	2	2,7	8	10,8	6	8,1	36	48,6	22	29,7	74
QUESTION 4	-	-	1	1,4	4	5,4	36	48,6	33	44,6	74

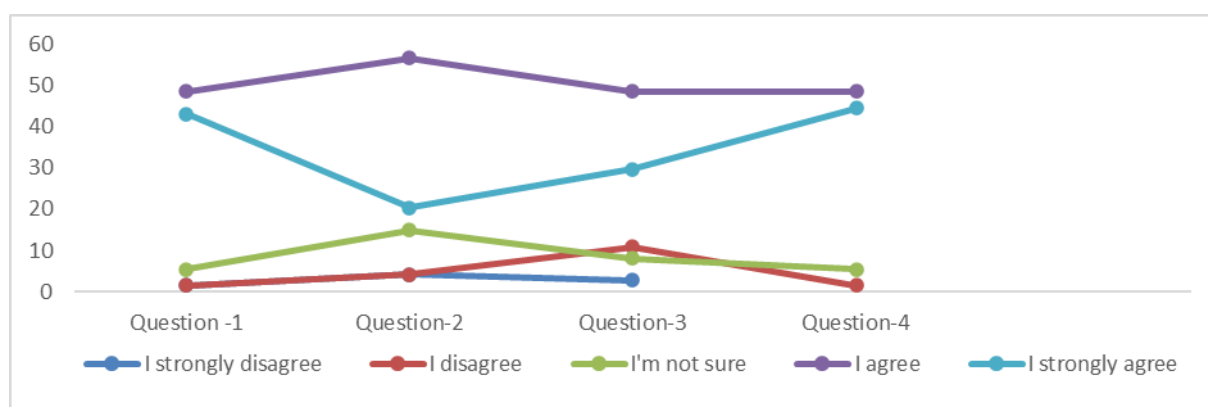


Figure 4. Findings about Experiential Learning Method

Regarding the question 1: “Working with an experiential learning method increases my creativity in my learning process,” it is observed that 1,4 % of the participants strongly disagreed with the statement, just like the other 1,4% who just disagreed, while 5,4 % were not sure, 48,6 % agreed, and finally 43,2 % strongly agreed. These findings suggest that participants' attitudes toward the idea that experiential learning fosters creativity were generally positive.

As for the question 2: “In-group studies, one of the experiential learning methods, have increased my problem-solving ability”, it is seen that 4,1% of the participants strongly disagreed with the statement just like the other 4,1 % who just disagreed; 14,9 % were, on the other hand, not sure, 56,8 % agreed and 20,3 % strongly agreed. Based on the data, it can be inferred that the participants hold a favorable view regarding the fact that the in-group investigations conducted as part of the experiential learning approach improve the capacity to resolve the current issue during the design phase.

For the question 3: “In-group studies, one of the experiential learning methods, have increased my communication capability”, it can be observed that 2,7% of the participants strongly disagreed with the statement, 10,8% disagreed, 8,1% were not sure, 48,6% agreed and finally 29,7% strongly agreed. These data indicate that the participants are perceived as having a positive attitude regarding the fact that the in-group studies conducted as part of the experiential learning method improve communication skills during the design phase.

Question 4 reviews the question: “Learning by doing, one of the experiential learning methods, has made a positive contribution to my dexterity”, it can be seen that 1,4 % of the participants disagreed with the



statement, 5,4% were not sure, 48,6 % agreed, 44,6 % strongly agreed. These results indicate that participants' attitudes toward the idea that experiential learning—which includes learning by doing—improves one's capacity for manual dexterity development are generally positive.

Following the analysis of Table 6's results, the hypothesis "H1: Within the scope of the Structure Information course, the Experiential Learning Method positively affects the learning process" is supported. Based on these data, it can be concluded that the Structural Knowledge course, which is part of the Interior Architecture education curriculum, benefits from the application of the experiential learning method in its content. Table 6 and Figure 5 present evaluation results pertaining to the stairs subject of the Structure course.

Table 6. The effect of the Structural Knowledge course on the subject of stairs

Evaluations of the Structure Lesson on the Subject	I strongly disagree (1)		I disagree (2)		I'm not sure (3)		I agree (4)		I strongly agree (5)		Total
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
QUESTION 5	1	1,4	4	5,5	3	4,1	34	46,6	31	42,5	74
QUESTION 6	-	-	1	1,4	2	2,7	42	57,5	28	38,4	74
QUESTION 7	-	-	-	-	5	6,9	33	45,8	34	47,2	74

Note: f: Frequency number, %: percentage value

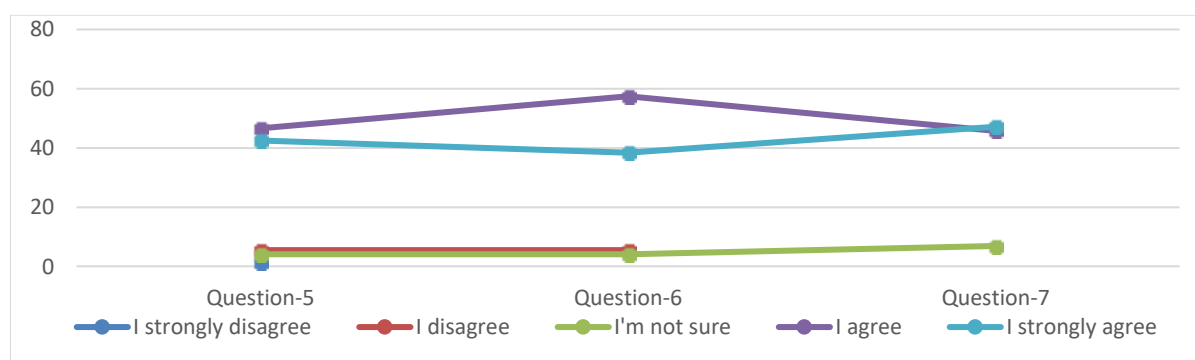


Figure 5. The effect of the Structural Knowledge course on the subject of stairs

Question 5 investigates the statement “Within the scope of the stair subject, starting with a three-dimensional structural model from the beginning of the learning process has positively affected my learning process”, and we can see that 1,4 % of the participants strongly disagreed with the statement, 5,5 % who just disagreed, while 4,1 % were not sure, 46,6% agreed and finally 42,5 % strongly agreed. These data suggest that participants have a positive perception of the model-making technique's contribution to the learning process.

Regarding question 6; “Investigating the structural systems of the stairs and knowing the basic principles have contributed to my learning process”, it is seen that 1,4% of the participants disagreed with the statement, 2,7 % were not sure, 57,5 % agreed and 38,4 % strongly agreed. These data indicate that the learning process was aided by the participants' theoretical knowledge sharing and presentation style throughout the course.

And finally question 7 includes the statement: “The construction of the staircase structure was effective in establishing the relationship between space and vertical circulation”, 6,9% of the participants were not sure, 45,8% agreed and 47,2% strongly agreed with the statement.

These findings confirm the hypothesis H2, which states that "Within the scope of Structure Information course, the Experiential Learning Method contributes positively to the comprehension of the related subject." These data suggest that students who take courses in structure, presentation techniques,



interactive information sharing, and theoretical knowledge sharing have a beneficial effect on their comprehension of the subject matter and are aware of the connection between vertical circulation and space.

CONCLUSION

In addition to the recently applied digital visualization technique, material knowledge plays a major role in design education processes that transfer professional knowledge and skills. Numerous issues arise during the project design and implementation phases as a result of the primary material, the areas in which it is used, the material's advantages and disadvantages, and the designer's role in determining how best to use it.

The last phase of the design process is frequently represented by digitally based programs that designers utilize to express themselves. Model-making, teamwork, design research, and development phases—all crucial components of the experiential learning approach—have a crucial role in the early stages of the design process when it comes to accurately and practically transferring them to digital-based programs. Lack of communication is one of the main issues facing our generation. There must be more spaces where a person can fully express himself if knowledge is to be shared across design education processes and discussed. By acknowledging the existence of opposing viewpoints and combining them, the person should be able to contribute his or her ideas to the design process. The activity of the individual and the surroundings are also described by the natural flow that can be attained through this sharing. Physical models play an indisputably important role in this skill set as tools for design, implementation, and presentation.

There is a chance that design errors will manifest as significant flaws in the completed work or product because some project elements cannot be fully understood until production is finished without a scaled physical model, or because the harmony of these elements' scales cannot be fully understood before production is completed (Farrelly, 2012). In addition to financial loss, this circumstance results in a loss of time and trust.

Students in the classroom also underlined the value of the experiential learning approach during the design education learning phase. A variety of processes, including introducing the subject to the students, fostering peaceful group dynamics, constructing models, selecting materials, and coming up with useful designs, were attempted to be explained to the students through the use of the experiential learning approach.

Therefore, the study supports the idea that the structural model helps to make the information about construction systems in interior architecture education more permanent and more understandable. It does this by enabling the design idea formed in the mind with the experience of the experiential learning method to become visible in three dimensions.

REFERENCES

- Akbulut, M. (2019). *Mimari Maket-Malzeme ve Teknikler*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi, Üniversite Yayın No: YTÜ.MF.
- Akcaova, A. &. (2022). İç Mimarlık Eğitiminde Strüktür ve Proje Derslerinin Entegrasyonu; Tiny House Örneği. *Bodrum Sanat ve Tasarım Dergisi Bodrum Journal Of Art And Design*. Şubat 2022 Cilt: 01 Sayı: 01, 51-64.
- Bradberry, L. A. (2019). Learning By Doing: The Long-Term Impact Of Experiential Learning Programs on Student Success., 15 (1). *Journal of Political Science Education*, 94-111.
- Carpenter, W. (2012). *Design Build Studio*. Decatur, Georgia: Lightroom Press.
- Chickering, A. &. (1987). Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education. *The Wingspread Journal*, 3(2), 3-7.
- Dede, B. (2014). Bauhaus Eğitim Modelinin Türkiye’de Sanat ve Tasarım Eğitimi Üzerine Etkisi. *Tez no: 363180, [Yayınlanmamış doktora tezi,, Samsun]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. . New York: Touchstone.



- Dunn, N. (2010). *Architectural model making*. London: Laurance King Publishing.
- Farrelly, L. (2012). *Mimarlıkta Sunum Teknikleri çev: Feyza Akder*. İstanbul: Literatür.
- Freire, P. (1991). *Ezilenlerin Pedagojisi (D. Hattatoğlu, & E. Özbek, Çev.)*. İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Gürbüz, A. (2009). Bina maketlerinin eğitim materyali olarak kullanılması ve öğrenme üzerindeki etkisi (Tez no: 245159) [Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Sakarya Üniversitesi]. *Fen Bilimleri Enstitüsü, Sakarya Üniversitesi*, 28-29.
- Gergin, A. (2015). Sanat ve Tasarım Alanlarında Maket Yapımının Tasarım, Üretim ve Sunum Aşamalarına Etkileri . *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi Sayı 14*, 157-168.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kutlutan, R. (1999). Mimarlık Eğitiminde Bir Uygulama Üzerine. *Mimarlık Dergisi TMMOB Mimarlar Odası Yayını.*, 52-53.
- Marjan, L., & Seyed., M. (2011). Benefits of Collaborative Learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 486-490.
- Oros, A. (2007). Let's Debate: Active Learning Encourages Student Participation and Critical Thinking. *Journal of Political Science Education*. 3 (3), 293–311.
- Sancar Özyavuz, K. (2012). Mimarlık Dünyasında Yaşam Boyu Öğrenme: İnteraktif E-Atölye Modülü Önerisi. *Yayınlanmış doktora tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon*, 20-21.
- Zhang, X. S. (2012). Learning By Doing Approach in The İnternet Environment to Improve the Teaching Efficiency of İnformation Technology.24. *Physics Procedia.*, 2231–2236.



NAZI PROPAGANDA SİNEMASININ POPÜLER SİNEMAYA GÖRSEL TASARIM AÇISINDAN ETKİLERİ: YILDIZ SAVAŞLARI

THE EFFECTS OF NAZI PROPAGANDA CINEMA ON POPULAR CINEMA FROM THE PERSPECTIVE OF VISUAL DESIGN: STAR WARS

Tolga GÜROCAK¹ ●



ORCID: T.G. 0000-0002-5284-8447

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Tolga GürocaK

Afyon Kocatepe University, Türkiye

E-mail/E-posta: tgurocak@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 16.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %4

Revision Requested/Revizyon talebi:

09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: GürocaK, T. (2024). Nazi

Propaganda Sinemasının Popüler Sinemaya Görsel

Tasarım Açısından Etkileri: Yıldız Savaşları. The

Turkish Online Journal of Design Art and

Communication, 14 (4), 997-1018.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1516897>

Öz

Nazi Almanya’ında kültür ve sanatın her alanını kontrol ederek nasyonal sosyalist ideolojiyi meşrulaştırmanın en önemli araçlarından olan sinema, Leni Riefenstahl’in filmlerinde hem anlatıyı hem de görselliği amaçları doğrultusunda ustaca kullanmıştır. Dünya Savaşı’nı kaybedilmesine rağmen Nazi propaganda sineması Hollywood sinemasında etkilerini göstermeye devam etmiştir. 1970’lerden sonra punk rock kültürünün yükselişe geçmesiyle müzik kliplerinde giderek görünürlüğü artan Nazi propaganda sineması unsurları, gerek eleştirel amaçla gerekse bağlamından koparıp sadece estetik bir öge olarak kullanılmıştır. Popüler kültürün kült yapımlarından *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) film serisinin görsel tasarım aşamasında sıklıkla başvurulan kaynaklardandır. Bu çalışmada, George Lucas’ın yarattığı *Yıldız Savaşları* serisinde Leni Riefenstahl’in *İradenin Zaferi* filminden ilham alınarak üretilen görsel kompozisyonlar, görsel tasarım öğelerinden denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık açısından incelenmiştir. Sonuç olarak Nazi propaganda sinemasında karşılaşılan görsel tasarım biçimlerinin *Yıldız Savaşları*’nın kronolojik olarak ilk filmlerinde daha çok görsel unsur olarak, serinin ilerleyen filmlerinde ise içerikle görselliği Nazi dönemiyle bağdaştırarak kullanıldığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Nazi Propaganda Sineması, Leni Riefenstahl, İradenin Zaferi, Popüler Sinema, Yıldız Savaşları, Görsel Tasarım.

Abstract

Cinema, which was one of the most important means of legitimising National Socialist ideology by controlling all areas of culture and art in Nazi Germany, expertly used both narrative and visuality in Leni Riefenstahl’s films for its purposes. Despite the loss of World War II, Nazi propaganda cinema continued to show its effects in Hollywood cinema. With the rise of punk rock culture after the 1970s, the elements of Nazi propaganda cinema, which became increasingly visible in music videos, were used both for critical purposes and as an aesthetic element, detached from their context. *Star Wars*, one of the cult productions of popular culture, is one of the sources frequently used in the visual design phase of the film series. In this study, visual compositions inspired by Leni Riefenstahl’s *The Triumph of the Will* in the *Star Wars* series created by George Lucas are analysed in terms of balance, repetition, emphasis, proportion-proportion and contrast among visual design elements. As a result, it was determined that the visual design forms encountered in Nazi propaganda cinema were primarily used as visual elements in the first films of *Star Wars* chronologically. In contrast, in the later films of the series, they were used by associating content and visuality with the Nazi period.

Keywords: Nazi Propaganda Cinema, Leni Riefenstahl, Triumph of the Will, Popular Cinema, Star Wars, Visual Design.



GİRİŞ

Nazilerin iktidara gelmesinin ardından kurulan ve başına Joseph Goebbels'in getirildiği Halkı Aydınlatma ve Propaganda Bakanlığı, kültür ve sanatın her alanını kontrol etmeye çalışarak sanatsal üretim, dağıtım ve iletişimin tüm yönlerini gözetim ve denetim altına almıştır (Kant, 2023), ki buna sanat, edebiyat, tiyatro, sinema, mimarlık, basın, elektronik yayın, spor ve kitlesel mitingler gibi tüm kültürel alanlar dâhil edilmiştir (Bramsted, 2008, s. 65). Bu sayede, bir dizi farklı yöntemle insanların Nazilere itaat etmeleri ve Hitler'i putlaştırılmaları için beyinlerinin yıkanması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, günlük yaşamlarının her anında karşılarında çıkan propaganda mesajlarına maruz bırakılan Almanlar, Nazi ideolojisinin meşruluğuna ikna olmuş, böylece Hitler'in eylemleri, halkının koşulsuz desteğini almıştır (Sauquet, 2014, s. 1). Faşist ideoloji sanat ve diğer kültürel alanları amaçları doğrultusunda kullanmıştır. Nazilerin kitlesel ikna aracı olarak gücünü fark ettikleri sinemanın, ele geçirilen iktidarın korunmasına ve hedeflere hizmet etmesini sağlamak için Nasyonal Sosyalist Parti film yapımını ve dağıtımını devralarak Reichsfilmkammer'ı kurmuştur. Bu kuruluş, stüdyoların denetimi, film finansmanı, endüstri personelinin kaydı ve kontrolü, yapım öncesi ve sonrası sansür, gösterim ve dağıtım konularında işleyen bir sistem tasarlamış ve yönetmiştir (Fox, 2006, s. 28). Filmlerin finansmanını düzenlemenin yanı sıra, Reichsfilmkammer'ın kurulmasının temel amaçlarından biri de Yahudilerin ve diğer yozlaşmış sanatçıların Alman kültürel yaşamından uzaklaştırılmasıdır, çünkü yalnızca ırksal olarak "saf" Almanlar üye olabilmıştır. Bununla birlikte, buraya üyelik tüm oyuncular ve film yapımcıları için zorunlu hâle getirilerek saf Alman olmayanların sinemayla uğraşmasının önüne geçilmiştir (Welch, 2001, s. 9-11). Ayrıca partinin popülaritesini artırmak amacıyla Marlene Dietrich, Lilian Harvey ve Zarah Leander gibi yıldızlar filmlerde oynatılmıştır (Ascheid, 2003, s. 39).

İradenin Zaferi sinema tarihinin organik bir ürünü, *Metropolis*'in anıtsal kitle süslerinin¹, *Potemkin Zirhlisi*'nin gücünün ve Hollywood'un savurganlığının bir sentezi (Hoberman, 2019, s. 54-55) ve Nazizm'in ırk mitolojilerine yönelik, kitlesel ritüellerin geometrisi ve tuhaf, çalılımlı tanrısı Adolph Hitler'in yalnız figürü aracılığıyla ifade edilen sinematik bir övgüdür (Hagopian, 2024). Susan Sontag'ın (1981, s. 77-83) "büyüleyici faşizm" olarak adlandırdığı bu film, Walter Benjamin'in *Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı*'nda (2002, s. 66) bahsettiği yıldız kültüne benzer şekilde Hitler büyüsünü ve kültürünü ortaya çıkarmıştır.

Nazi sanatı açıkça Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi'nin siyasi çıkarlarını savunduğu ve insanlık dışı totaliter bir rejimi yüceltmeye hizmet ettiği için, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra burjuva liberalizminin çoğu savunucusu tarafından kabul edilmemiş, hatta tartışılması bile reddedilmiş, sanat dışı olarak addedilerek bir kenara bırakılmıştır (Strathausen, 1999, s. 5). Bununla birlikte, Nazi sanatı özellikle 1970'li yıllardan itibaren tabu olmaktan çıkmaya başlamıştır ve Nazi rejiminin çöküşünden seksen yıl sonra bile bu rahatsız edici dönemin sembolleri, mitolojileri ve temaları hâlâ popüler kültüre nüfuz etmektedir (Abbenhuis & Buttsworth, 2010, s. xxix). Bunda popüler kültürün Nazilere ait sanatsal unsurları alıp gerek eleştirel amaçla gerekse bağlamından koparıp sadece estetik bir öge olarak kullanması önemli rol oynamıştır.

Görsel popüler kültür ürünlerindeki Nazi etkisi daha çok şarkıcıların müzik videolarında ve kimi moda kreasyonlarında kendini gösterirken, sinema da bu eğilimden etkilenmiştir. Nazilere ait mimari, resim ve heykel anlayışı, asker üniformaları gibi sanatsal ve estetik unsurlar, doğrudan Nazileri konu edinen filmlere ek olarak pek çok film tarafından da tasarımları aşamasında kullanılmıştır. Bunlar dışında Nazi propaganda sineması da filmlerin görsel tasarımları sırasında baz alınan temel esin kaynağıdır. Uzun ya da kısa metrajlı filmler ve haber filmleri içinde en bilineni Leni Riefenstahl'in çektiği Adolf Hitler'in ve Nazi Partisinin yüceltildiği *İradenin Zaferi (Triumph des Willens)* (1934) filmidir (Heans, 2021). Bu film, Nazi karşıtı hiciv için malzeme sağladığı gibi (Hoberman, 2016), aynı zamanda Hollywood'un

¹ Kültür eleştirmeni ve film kuramcısı Siegfried Kracauer'in ortaya koyduğu "kitle süsü" kavramı, kentsel süslemeleri yalnızca bir tasarım unsuru olarak ele almamış, şehir sakinlerinin metropolü yorumladığı bir ortam şekline büründürmüştür. Ona göre modern metropol yaşamının en açıklayıcı yönleri alışveriş pasajları, sinema, en çok satanlar ve okuyucuları, fotoğrafçılık, dans, otel lobileri gibi yüzeyde, geçici ve marjinal olanda yatmaktadır. Kitle süsü, öngörülebilir varlıklar yaratmak için doğal organizmaları, topluluğu ve kişiliği yok eden kapitalist bir üretim sürecinin sonucudur ve benliğin bedenle ilişkisini görme ve kendini gösterme açısından konumlandırmıştır.

düşman ya da otoriterlik temsilleri bağlamında Nazi düzenini daimî bir imge olarak kullanılmasının önünü açmıştır. Bu filmin önemi, Hitler ya da Nazi denince akla gelen görüntülerin muhtemelen bu filmde zihinlere kazınmasıdır (Percival, 2015).

Nazi temalı görsellerin, tarzların ve öğelerin özellikle modada ama popüler kültürün diğer çeşitli yönlerinde de kullanımını tanımlamak için kullanılan bir terim olan “Nazi şıklığı” (Nazi chic) (Guenther, 2004, s. 8-10) 1970’lerin Birleşik Krallığı’ndaki punk rock alt kültürünün sıklıkla kullandığı esin kaynağı olmuştur (Kidd, 2011, s. C2). Elbette kullanımdan kasıt, Nazilere ait imgelerin Nazi temsillerinde kullanılması değil, bu imgelerin bağlamından kopararak, bazense dolaylı yoldan Nazi faşizmine gönderme yapsa bile doğrudan Nazilere yönelik bir söz söyleyerek, başka bağlamlarda tamamlayıcı unsur hâline getirilmesidir. Punk kuşağının, kendilerinden önceki nesillerle aynı hisleri paylaşmamasının etkisiyle Sex Pistols gibi müzik grupları Nazilere ait sanat unsurlarını özellikle kıyafetlerinde sıklıkla kullanmıştır. Michael Jackson, Pink Floyd, David Bowie, The Rolling Stones, Joy Division, Siouxsie and the Banshees (Jenning, 2017), Lady Gaga, Madonna ya da Nicki Minaj (Keane, 2014) gibi şarkıcıların ve grupların konserlerinde ve müzik videolarında yine Nazi estetiğinden alıntılar bulunmaktadır.

Alman müzik grubu Rammstein da, Depeche Mode’un cover’ı olan *Stripped* şarkısının müzik videosu için Leni Riefenstahl’ın Nazi propaganda filmi *Olympia*’dan Nazizm veya faşizmi desteklemekten ziyade, sadece ileri görüşlü bir sanat eseri örneği olarak kullanmıştır (New Musical Express [NME], 1998). Slavoj Žižek da Rammstein’in Nazi imgelerini kullanmasını desteklemekte ve onların sanatının postmodern ideal olduğunu savunmaktadır. Grup, Nazizm’i teşvik etmek yerine aslında onu baltalamanın yolunu bulmuştur. Žižek’in analizine göre Rammstein, Nazi zamanının retorik tarzını ve beden dilini akıllıca kullanmakta, ancak tam tersi bir etkiyi ima etmekte, büyülenmenin etkisini ve gücünü giderek azaltmakta ve yıkıcı etkisini tamamen yitirene kadar ritüel olarak tekrar tekrar kopyalamaktadır (Žižek & Fiennes, 2013).

Bu örneklerin yanı sıra, sinema tarihi de Nazilere ve *İradenin Zaferi* başta olmak üzere Nazi propaganda sinemasına yapılan atıflarla doludur. Çoğunluğu distopya ya da bilim kurgu türlerindeki bu yapımlardan Frank Capra’nın yedi filmlik serisi *Why We Fight* (1942-1945), *Açlık Oyunları* (*Hunger Games*) serisi (2012, 2013, 2014, 2015), *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört* (1984) gibi filmlerde karşılaşılan Nazi göndermeleri barındırmaktadır. Bunlar yanı sıra, *İradenin Zaferi*’nden etkilenen filmlerin en bilinenlerinden bir diğeri *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005, 2015, 2017, 2019) film serisidir.

Çalışmada, sinema tarihinin en etkileyici yapımlarından bazılarını ortaya koyan Nazi propaganda sinemasının *Yıldız Savaşları* film serisi üzerindeki görsel tasarım ve kompozisyon açısından etkileri incelenmektedir. Bu amaçla, popüler kültürde kendine has hayran kitlesine sahip ve yüksek gişe hasılatı elde eden *Yıldız Savaşları* serisinin Nazi propaganda sinemasının en bilinen örneği Leni Reifenstahl’ın *İradenin Zaferi* filminden esinlenerek oluşturduğu görsel tasarım ve kompozisyon incelenmiştir. Bu doğrultuda görsel tasarım ilkeleri açıklanmış, *İradenin Zaferi* ve *Yıldız Savaşları* görsel kompozisyonu oluşturan tasarım ilkeleri bağlamında karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir.

YILDIZ SAVAŞLARI FİLM SERİSİ VE ANLATI YAPISI

George Lucas tarafından yaratılan *Yıldız Savaşları* film serisi ilk olarak 1977 yılında izleyiciyle buluşmuştur. Yayınlandığında yalnızca *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*) (1977, Yön: George Lucas) adıyla gösterime giren ilk filmin adı, daha sonra *Yıldız Savaşları: Yeni Bir Umut (Bölüm 4)* [*Star Wars: A New Hope (Episode IV)*] olarak değiştirilmiştir. Vietnam Savaşı’nın sona ermesinin ardından piyasaya sürülen film Zermeno’ya (2021, s. 1-3) göre Lucas’ın savaşa dâhil olma girişimidir. Savaşın toplum açısından sonuçlarının farkına varan Lucas savaşı belgelemek için, bir araç olarak gördüğü uzayı fon olarak kullanmaya karar vermiş ve filmde uzay fantezisini [ya da uzay operası (Gordon, 1978, s. 316)] yaratıcı bir yol olarak benimseyerek savaşı popüler kültür merceğinden tercüme etmiştir. *Yıldız Savaşları* anlatısının her parçası, savaşın ve onun toplum üzerindeki etkilerinin bir tür kültürel belgelenmesini temsil etmektedir.



Filmin dâhil olduğu uzay operası, vasat televizyon dramalarına adını veren pembe dizi (soap opera) kavramından esinlenilerek yaratılan, galaksiler arası bir ortamda romantik macera, egzotik yerler ve efsanevi karakterleri barındıran bir kurmaca türü olan bilim kurgunun bir alt türüdür (Agafonova ve diğerleri, 2021, s. 45). Yıpranmış, insanı öğüten, pis kokulu, berbat hâldeki uzay gemisi hikâyelerini tasvir etmek için Wilson Tucker tarafından ortaya atılan terim (Sawyer, 2009, s. 505), daha sonraları gezegenler veya yıldızlararası çatışmayı konu alan aksiyon-macera hikâyelerini tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır. Sıklıkla nostaljik özlemi ve sevgiyi göstermek için kullanılan uzay operası tanımı genellikle romantik bir unsura sahip, uzayda geçen macera hikâyelerine atıfta bulunmaktadır (The Encyclopedia of Science Fiction, 2023; Pringle, 2000, s. 35). Bu tür yapımlar, uzay ile insanların oraya ulaşmasını sağlayan teknolojilere pek vurgu yapmazken, genellikle geleceğin uzaydan ilham alan bir versiyonunda geçmekte ve olay örgüsü temelde medeniyetler arasındaki çatışma ve savaşlara, medeniyetler içindeki siyasi mücadelelere ve abartılı aşk hikâyelerine odaklanmaktadır (Moy, 2022). Cramer ve Hartwell (2006, s. 17) de uzay operasını renkli, dramatik, büyük ölçekli bilim kurgu macerası, ustaca ve bazen güzelce yazılmış, genellikle sempatik, kahramanca bir ana karaktere ve olay örgüsüne odaklanmış ve genellikle nispeten uzak bir gelecekte, uzayda veya diğer dünyalarda geçen, karakteristik olarak iyimser bir üslupla genellikle savaş, korsanlık, askeri erdemler ve çok büyük ölçekli eylemler, büyük riskler ile ilgili şeklinde yorumlamaktadır.

Yıldız Savaşları serisinin ilk filminde de çiftçilikle uğraşan, kendi hâlinde, ama aynı zamanda bir maceraya atılma arzusunu da içinde barındıran Luke Skywalker, İmparatorluğun kuruluşundan on dokuz yıl sonra çöl gezegeni Tatooine’de inzivaya çekilmiş Ben (Obi-Wan) Kenobi ile tanıştığında kendini Asi İttifakı’nın mücadelesinin içinde bulur. Jedi² güçlerine sahip olduğunu keşfeden ve Obi-Wan’ın yanında eğitim görmeye başlayan Luke, bir yandan da güzel, asi prenses Leia’yı Darth Vader ve diktatörlükle yönetilen kötü imparatorluğun pençesinden kurtarmak için ona katılır. Bu sırada tanıştığı ve ileride arkadaşı olacak Han Solo’nun da ekibe katılmasıyla aynı zamanda Luke, Leia ve Han arasında bir aşk üçgeni de kurulur. Görüldüğü üzere, *Yıldız Savaşları* uzay operası türünün tipik unsurları bakımından Darth Vader gibi unutulmaz karakterler, karmaşık romantik olay örgüsü, uzaydaki destansı savaşlar ve izleyicilere çoğu zaman gerçek dünyadaki siyasi gerilimleri hatırlatan anlatımıyla bu türün içinde yer almaktadır.

Seri, diğer uzay operalarında olduğu gibi, Joseph Campbell’ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*’nda temellerini oluşturduğu monomit kuramının adımlarını takip etmektedir (Gordon, 1978, s. 314-315). Luke Skywalker ekseninde şekillenen *Yıldız Savaşları*, hem bütçe, kaynak ve teknik kısıtlamalar, hem de film evreni ilk tasarlandığında *The Phantom Menace*’takinden çok daha büyük bir hikâyeye sahip olması nedeniyle dördüncü filmle başlamıştır. Bu nedenle, destansı serinin tüm hikâyenin aktarımını sağlayabilecek başarıya sahip olması için en bağımsız ve aksiyon dolu kısmının seyirciye buluşturulması gerekmiştir. Anlatı bakımından, karakterlerin ve onların dünyasının kökenleri ve arka planıyla başlamak yerine, izleyiciye tamamen gerçekleşmiş ve yaşanmış bir evrene bırakılma hissini vermek amaçlanmıştır, böylece kapsamlı bir açıklamaya gerek kalmadan izleyiciyi kendini *Yıldız Savaşları* evreninin aksiyon ve heyecanına kaptırmayı başarmıştır (Kaminski, 2008, s. 10; Ormerod, 2023). *Yeni Bir Umut*’un hikâyesinin, filmdeki fütüristik dünyaya dair hiçbir bağlam sunmaması ve izleyicileri herhangi bir arka plan bilgisi olmadan doğrudan aksiyonun içine atması, yönetmenin ilerleyen üçlemelerde geri dönüp yeni bağlamlar oluşturmaya da fırsat vermiştir (van der Merwe, 2022).

Dünya çapında 775 milyon dolar (enflasyona göre uyarlandığında 1,4 milyar dolardan fazla etmektedir) gişe hasılatı elde eden (Box Office Mojo, 2024) *Yeni Bir Umut*’un ardından *Yıldız Savaşları: İmparatorun Dönüşü (Bölüm 5)* [*Star Wars: The Empire Strikes Back (Episode V)*] (1980, Yön: Irvin Kershner) ve *Yıldız Savaşları: Jedi’in Dönüşü (Bölüm 6)* [*Star Wars: Return of the Jedi (Episode VI)*] (1983, Yön: Richard Marquand) filmleriyle sonradan orijinal üçleme olarak adlandırılacak ilk üçleme tamamlanmıştır.

İlk üçlemeyle tüm dünyada kendi efsanesini oluşturan George Lucas, orijinal üçlemenin önce

² Jedi: Güç’ten (the Force) yararlanma yeteneklerine sahip ve Güç’ün aydınlık tarafına hizmet eden, silah olarak ışın kılıcı kullanan, Galaktik Cumhuriyet’te barış ve adaletin asil koruyucularına verilen ad.

yaşananları anlatan ön üçlemeyi (prequel trilogy) çekmiştir: *Yıldız Savaşları: Gizli Tehlike (Bölüm 1)* [*Star Wars: The Phantom Menace (Episode I)*] (1999, Yön: George Lucas), *Yıldız Savaşları: Klonların Saldırısı (Bölüm 2)* [*Star Wars: Attack of the Clones (Episode II)*] (2002, Yön: George Lucas), *Yıldız Savaşları: Sith'in İntikamı (Bölüm 3)* [*Star Wars: Revenge of the Sith (Episode III)*] (2005, Yön: George Lucas). Lucas, bu filmlerde, Obi-Wan Kenobi ile çırağı ve aynı zamanda Luke'un babası Anakin Skywalker'ın çok iyi arkadaşken düşmana dönüşmelerinin hikâyesine, Anakin'in karanlık tarafa geçişinin ve Darth Vader'a dönüşümünün kökenine ve trajedisine odaklanmıştır. Bunun yanı sıra Şansölye Palpatine'in Cumhuriyet'i yıkmak ve Sith³ Lordu Sidius olarak yöneteceği imparatorluğu kurmak için yaptığı manipülasyonlar, çevirdiği entrikalar ve katliamlar üzerinde durmuştur.

Ön üçlemenin ve orijinal üçlemenin hikâyesinde cevapsız soru bırakmayan George Lucas bu kez de İmparatorluk'un yıkılışından ve Sith'in bertaraf edilmesi ve karanlık tarafın kaybetmesinden sonrasını anlattığı devam filmlerinden oluşan yeni bir üçleme (sequel trilogy) yapmıştır. *Yıldız Savaşları: Güç Uyanyor (Bölüm 7)* [*Star Wars: The Force Awakens (Episode VII)*] (2015, Yön: J. J. Abrams), *Yıldız Savaşları: Son Jedi (Bölüm 8)* [*Star Wars: The Last Jedi (Episode VIII)*] (2017, Yön: Rian Johnson), *Yıldız Savaşları: Skywalker'ın Yükselişi (Bölüm 9)* [*Star Wars: The Rise of Skywalker (Episode IX)*] (2019, Yön: J. J. Abrams). Üçleme, İmparatorluk'un yıkılmasının ardından onun yerine geçen faşist askeri cunta İlk Düzen'in (First Order) Yeni Cumhuriyet'e karşı başlattığı ayaklanmayı ve Yeni Cumhuriyet'in direnişini Güç'e sahip, Luke'tan eğitim alan yetim Rey ile Leia ve Han Solo'nun oğlu karanlık taraftaki Kylo Ren ekseninde ele almaktadır.

YILDIZ SAVAŞLARI'NIN ETKİLENDİĞİ TARİHSEL OLAYLAR VE KİŞİLER

Tüm üçlemelerde, hikâyeler belli kişiler etrafında şekillenirken özellikle orijinal üçlemenin tarihteki pek çok önemli olay ve kişiden etkilenerek oluşturulduğu görülmektedir. *Yıldız Savaşları*'nın psikolojik temeli mitolojik olsa da siyasi ve sosyal temelleri tarihseldir (Klein, 2017). İlk bakışta, *Yıldız Savaşları* evreni inanılmaz derecede basit görünmektedir: Asilerin iyi tarafta olduğu, İmparatorluğun ve özellikle de liderlerinin kötülüğün başlıca temsilcisi olduğu bir yapıya sahiptir. *Yıldız Savaşları* evreninin yaratıcısı George Lucas'ın çok sayıda kaynaktan ilham aldığı bilinmekle birlikte, filmlerde ilk göze çarpan, orijinal üçlemedeki Galaktik İmparatorluk'un ve devam üçlemesindeki Birinci Düzen'in faşist III. Reich'a benzetilmesidir (Rackaway, 2020, s. 18). İkinci Dünya Savaşı'nın son evrelerinde doğan George Lucas da bebek patlaması kuşağının diğer üyeleri gibi Nazi saldırganlığından ve vahşetinden derinden etkilenmiştir. Nazilerin iktidara gelme ve iktidarı elinde tutmak için yaptıkları bu filmin ana eksenlerinden bir tanesini oluşturmaktadır (Bastiansen ve diğerleri, 2019, s. 3). Baskıcı bir kötülük imparatorluğunun yer aldığı seride, İmparator Palpatine ve Darth Vader, Nazi Almanya'sındaki Adolf Hitler ve kötü şöhretli SS⁴ birliklerinin başındaki Heinrich Himmler gibi gerçek hayattaki totaliter rejimlerin liderlerini hatırlatmaktadır. Palpatine de aynı Adolf Hitler gibi iktidarı kontrol edebilmek için anayasa dışı yöntemler kullanarak demokratik bir cumhuriyeti manipüle etmiştir (Keen, 2013, s. 108). Darth Vader ise Nazizm'in filmdeki vücut bulmuş hâlidir. Nazi askerlerinin miğferlerini anımsatan maskesi ve kaskı, siyah giyimi, kırmızı ışın kılıcı, en küçük başarısızlığı bile ölümlü cezalandıracak denli başarı hırsı, düşmanlarına yönelik acımasızlığı, uğruna çalıştığı konularda sonuca gitmek için her yolu haklı görmesi gibi özellikleri onun saf kötülük olarak seyirci karşısına çıkmasını sağlamıştır.

Ancak karşıt bir şekilde, Sezar, Napolyon, Hitler gibi diğer tarihsel kişiliklerden esinlenilse de kötü imparator Darth Sidius'a dönüşen Senatör Palpatine'in yükselişini tasvir ederken Lucas, demokrasileri yıkan bu tarihi diktatörlerden öte Richard Nixon'u düşünerek bir karakter yaratmıştır (Baufumé, 2023; Potter, 2024). Bunun temelde yatan nedeni ise, *Yıldız Savaşları*'ndaki siyasi atmosferin ve savaş ortamının Vietnam Savaşı'ndan yola çıkılarak tasarlanmasıdır (Lucas, 2005). Nixon'ın ikinci dönem için adaylığını koymaya çalıştığı süreç, Lucas'ı demokrasilerin nasıl diktatörlüğe dönüştüğü konusunda tarihsel olarak düşünmeye itmiş ve bunun sonucunda demokrasilerin devrilmemesi, aksine bir kenara

³ Sith: Kendini karanlık tarafa adanmış eski bir Güç kullananlar tarikatının nefret, aldatma ve açgözlülükle beslenen, saldırgan duyguları kullanan, kırmızı bıçaklı ışın kılıçları olan siyah elbiseli üyeleridir.

⁴ 1925'te Hitler'in özel korumaları olarak kurulan, ancak daha sonra tüm Üçüncü Reich'ın polisliğini üstlenen, zamanla muazzam güçler toplayarak adeta devlet içinde devlet hâline gelen; siyasi mahkûmları ve Yahudileri barındıran toplama kampları sisteminin oluşumunda önemli rol oynayan ve böylece Nazilere karşı muhalefetin felce uğratılmasını ve genel nüfusun sindirilmesini sağlayan özel örgüt Schutzstaffel'in kısaltması.



birakıldığı fikrine ulaşarak (Caro, 2005) Palpatine'i tarihin en acımasız ve demokrasi karşıtı, manipülasyon ve hile ustası karakteri olarak şekillendirmiştir.

Filmlerdeki Senato, Cumhuriyet ve İmparatorluk gibi siyasi kurumlar ve şansölyeler gibi adları Latinceyi andıran karakterler, Naboo gezegenindeki mimarının antik Roma mimarisiyle benzerliği ya da Gizli Tehlike'deki kapsül yarışlarının Roma'daki savaş arabası yarışlarına benzemesi gibi etmenler filmin Roma İmparatorluğu'dan aldığı unsurlardır. Ayrıca Cumhuriyet'in çökertilip yerine İmparatorluk'un kurulması süreci yine Roma Cumhuriyeti'nin yıkılıp monarşiye geçilmesi sürecine benzetilmektedir (Keen, 2013, s. 126-130). Başka bir tarihsel gönderme ise Tapınak Şövalyeleri'nedir. Tapınak Şövalyeleri'ni on iki üyeden oluşan yaşlılar meclisinin yönetmesi gibi Jedi'ları da on iki Jedi ustasından oluşan Jedi konseyi yönetmektedir. Jedi'lar kılık kıyafetleriyle Tapınak Şövalyeleri'ne benzemekle birlikte, aynı zamanda, Fransa Kralı 4. Philip'in 13 Ekim 1307'de Tapınak Şövalyeleri'nden yüzlercesini tutuklatıp idam ettirmesi gibi Jedi'lar da 66. Emir'le (Order 66) tasviye edilmiştir (MacMullan, 2013, s. 88-93). Jedi'ların klon ordusu tarafından katledilmesini anlatan bu sekans Uzun Bıçaklar Gecesi (Nacht der langen Messer) adlandırılan, Nazi kuvveti SA'nın⁵ (Sturmabteilung) tasfiye edilme sürecinde liderleri Ernst Röhm ve birçok SA yöneticisinin yanı sıra rejim karşıtlarının da saf dışı bırakıldığı eylemlere de benzetilmektedir (Maguire, 2013, s. 220). *Yıldız Savaşları*'nın Sturmabteilung ile bir diğer ilişkisi, filmdeki Stormtrooper adı verilen imparatorluk ordusunun aslında Sturmabteilung kelimesinin İngilizcesi olmasıdır. Yani Stormtrooper askerleri kostümleriyle olduğu kadar aynı zamanda isim olarak da Nazi SA birliğine göndermede bulunmaktadır.

Ewoklar⁶, Gunganların⁷ ya da diğer görece ilkel çiftçi medeniyetlerin Galaktik İmparatorluk'a ve Ticaret Federasyonu'na karşı yaptığı savaşlar, Vietnam-Amerikan Savaşı'na benzer şekilde, ilkel bir toplum ile daha gelişmiş ve teknolojik bir toplum arasındaki çatışmayı temsil etmektedir (Rackaway, 2020, s. 8). Gordon'un George Lucas'ın ödünç aldığına dikkat çektiği bir diğer unsur ise western türüdür. Luke'un yayınlanan ilk filmde amcasının ve eşinin yanmış cesetlerini bulduğu sahne, John Ford'un *The Searchers* (1956) filmindeki kahramanın eve döndüğünde anne ve babasını Kızılderililer tarafından katledildiğini bulduğu sahnenin yeniden inşasıdır. Filmdeki bar sahneleri, kumar masasındaki Han Solo'nun rakibinden daha hızlı silah çekmesi, giydiği kovboy yeleği, dar pantolon ve çizmeler, tabancasının kınının kovboyların yaptığı gibi belinden aşağıda durması, yuvasız yalnız kovboy olarak evrende gezegen gezegen dolaşması gibi pek çok western ögesi filmi space western türüne yakınlaştırmıştır. Han Solo'nun yoldaşı Chewbacca ise, insan dilinde konuşmadığı, görece ilkel silahlar kullandığı, minimalist giyim tarzıyla kovboyun yanındaki yoldaş Amerikan yerlisi rolündedir. Bu durumda Chewbacca'nın türü Wookiee'ler daha çok asil vahşiler olan Amerikan yerlilerine benzemektedir.

Yıldız Savaşları'nın görselliğine bakıldığında ise, savaş mekikleriyle gerçekleştirilen çatışma sahnelerinin II. Dünya Savaşı'ndaki hava savaşlarına benzediği söylenebilmektedir. Savaşta Müttefik ve Mihver Devletleri hava kuvvetleri arasında gerçekleşen hava çatışmaları ve it dalaşlarına ait belgesel görüntüler, filmin tasarlanması sırasında Lucas'ın temel başvuru kaynaklarından olmuştur. Han Solo'nun uzay gemisi Millennium Falcon'ın iç tasarımı, savaşta Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombası atarken kullanılan Boeing B-29 Superfortress tipi uçakların kokpitinden neredeyse bire bir alınmıştır.

Görüldüğü üzere tarihi pek çok olaydan ve kişiden etkilenen George Lucas, bunları serinin filmlerine bir şekilde eklemeyi başarmıştır. Tarihsel, politik, toplumsal ve psikolojik sayısız eleştiride bulunmaya çalışmıştır. İyi ve kötü arasındaki savaş, seride aydınlık ve karanlık taraf şeklinde gerçekleşmiş, karakterler bu doğrultuda tarihsel kişiliklerin harmanlanmasıyla ortaya çıkmıştır. Bu sırada elbette yakın tarihin bilinen en vahşi oluşumu Nazilerden yola çıkarak, faşist totalitarizme atıflar yapmıştır, çünkü karanlık tarafın Nazilere olan benzerliği, seyircinin Galaktik İmparatorluk'a ilk

⁵ Fırtına Bölüğü. Nazi Almanya'sı içinde Alman ordusuna ek olarak ikinci bir ordu hâline gelmiş ve tasfiye edilene dek nasyonal sosyalistlerin politik rakiplerinin bastırılmasında önemli rol üstlenmiştir.

⁶ Ewok: *Yıldız Savaşları* evrenindeki Endor gezegeninin orman ayında yaşayan, diğer duyarlı türlere kıyasla ilkel olarak görülen, küçük, tüylü, memeli, iki ayaklı kurgusal tür.

⁷ Gungan: *Yıldız Savaşları* evrenindeki hem karada hem de suda yaşayabilen ancak medeniyetlerini su altında kuran amfibi ırk.

bakışında bile onları karanlık taraf olarak kodlamasını sağlamıştır, çünkü Nazilerin kötü olduğu bilmektedir ve Nazi çağrışımı yapan her şey ister istemez kötü olarak algılanmak durumundadır. Lucas, tüm bunları her ne kadar Nazi bağlamından kopararak aktarsa da demokrasi karşıtlığı, kapitalizm, savaş, insan ilişkileri gibi konularda çekincelerini film aracılığıyla seyirciye ulaştırmaya çalışmıştır.

YÖNTEM

Sanat, doğası gereği ifade edici olduğu için serbest biçimli olabileceği de görsel tasarım iletişim sorunlarını çözmenin nesnel bir yolu olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle, görsel bir sanat ürünü ortaya çıkarmaya çalışan sanatçıların tasarımlarını daha etkili kılmak için sıklıkla takip etmeleri gereken belirli kural ve yönergelerle sahip olması onlara kolaylık sağlamaktadır. Tasarım alanında tasarımın temel ilkelerinin gerçekte ne olduğu konusunda gerçek bir fikir birliği olmamakla birlikte, konuyla ilgili makale ve kitaplarda tasarım ilkeleri beşten başlayıp bir düzineye kadar ulaşmaktadır. Birçok disiplinde ortak olarak kullanılan bu ilkelerden çalışmaya dahil edilenler; denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık şeklinde sıralanmaktadır. Yalnızca bu ilkelerin çalışmaya dahil edilme sebebi, hizalama, beyaz alan, birlik, çeşitlilik ve doku gibi diğer ilkelerin daha çok grafik tasarım alanında tercih edilmesidir. Bunlar dışında, ritim ilkesi tekrarla yakın ilişkide olduğu için ritim de çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Sinema, diğer tüm görsel sanat dallarında olduğu gibi, meselesini anlatırken görsel tasarım ilkelerinden faydalanmaktadır. Belirli bir işlev doğrultusunda, öğelerin seçimini, yerini ve düzenlemesini ile ilişkilerini belirleyen somut yollar (Çınar & Çınar, 2018, s. 134) olarak tanımlanan tasarım ilkeleri aracılığıyla estetik değerlere sahip bir bütün elde etmektedir. Tasarım ilkeleri ortaya koyulan kompozisyonun algılanmasını etkilemekte, canlılık, dinamizm oluşturan ilkelerden faydalanmak ortaya koyulan kompozisyonla ilgilenme süresinin, etkilenme derecesinin ve hatırlanma potansiyelinin artmasına neden olmaktadır (Gürocak & Çoban, 2023, s. 3). Dolayısıyla sinemada görsel kompozisyonda verilmek istenen mesajın karşı tarafa iletilmesinde tasarım ilkelerinin kullanımı büyük önem taşımaktadır.

Tüm bunlardan yola çıkılarak, tarihin pek çok anından parçalar barındıran *Yıldız Savaşları* filminin Nazi propaganda sinemasından görsel tasarım ve kompozisyon bakımından nasıl etkilendiğini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada, yöntem olarak görsel içerik çözümlemesi yöntemi belirlenmiştir. Bu doğrultuda öncelikle araştırma soruları belirlenmiştir:

- Hikâye ve olay örgüsünün yaratımı sırasında Nazilerden sıklıkla yararlanan *Yıldız Savaşları*, görsel anlamda da onlardan etkilenmiş midir?
- Riefenstahl'ın *İradenin Zaferi* filmindeki hangi görsel tasarım ilkeleri *Yıldız Savaşları*'nda da kullanılmıştır?
- *Yıldız Savaşları* görsel tasarımdaki denge ilkesi bağlamında *İradenin Zaferi*'nden nasıl etkilenmiştir?
- *Yıldız Savaşları*, *İradenin Zaferi* filmindeki tekrar öğelerini nasıl yeniden üretmiştir?
- Vurgu ilkesinin her iki filmde de benzer kullanımı ne şekilde olmuştur?
- *İradenin Zaferi*'ndeki oran-orantı ilkesine yönelik görsel uygulamalar *Yıldız Savaşları*'nda nasıl tekrar edilmiştir?
- Zıtlık ilkesinin *İradenin Zaferi* ve *Yıldız Savaşları* filmlerindeki görsel uygulamaları nasıl benzerlikler göstermektedir?

Bu amaçla, öncelikle görsel kompozisyondaki tasarım ilkeleri belirlenmiş, bu ilkelerin sinema alanındaki kullanımları Nazi propaganda sinemasından Leni Riefenstahl'ın *İradenin Zaferi* filmi örneği ile desteklenmiştir. *İradenin Zaferi* ile *Yıldız Savaşları* serisinin görsel incelemesi sonucu elde edilen veriler tasarım ilkeleri bağlamında karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır.

Örneklem ve Veri Toplama

Çalışmanın evrenini George Lucas'ın ilk filmi 1977 yılında gösterime koyduğu *Yıldız Savaşları* serisi oluşturmaktadır. Bu çalışmanın gerçekleştirildiği tarihe kadar ana hikâyeyi oluşturan üç üçlemedeki toplam dokuz filmde başka, sinema ve televizyon filmleri ile bazıları hâlâ yayınlanmaya devam eden televizyon dizileri de çekilmiştir. *Star Wars Holiday Special* (1978), *The Ewok Adventure* (1984),



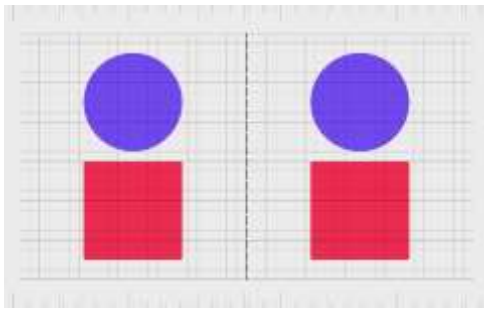
Ewoks: The Battle for Endor (1985), *Yıldız Savaşları: Clone Savaşları (Star Wars: The Clone Wars)* (2008), *Rogue One: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi (Rogue One: A Star Wars Story)* (2016) ve *Solo: Bir Yıldız Savaşları Hikâyesi (Solo: A Star Wars Story)* (2018) yan hikâyelerin anlatıldığı filmlerinin yanı sıra *Droids* (1985-1986), *Ewoks* (1985-1986), *Clone Wars* (2003-2005), *The Clone Wars* (2008-2020), *Rebels* (2014-2018), *Blips* (2017), *Forces of Destiny* (2017-2018), *Galaxy of Adventures* (2018-2020), *Resistance* (2018-2020), *Roll Out* (2019-2020), *The Mandalorian* (2019-2023), *Galaxy of Creatures* (2021-2023), *Visions* (2021-2023), *The Book of Boba Fett* (2021-2022), *The Bad Batch* (2021-2024), *Andor* (2022), *Galactic Pals* (2022), *Obi-Wan Kenobi* (2022), *Tales* (2022-2024), *Ahsoka* (2023), *Young Jedi Adventures* (2023-2024), *Fun with Nubs* (2024), *The Acolyte* (2024) adlı yirmi üç dizi toplam 619 bölüme sahiptir.

On beş film ve yirmi üç televizyon dizisinden oluşan serinin incelenmesi sırasında tüm filmlerin ve dizi bölümlerinin örnekleme dâhil edilerek incelenmesi zaman ve işgücü kısıtlılığı nedeni ile mümkün olmamıştır. Bu nedenle örnekleme seçimi yapılırken bazı *Star Wars* yapımlarının dışarıda bırakılması gerekmiştir. Bu doğrultuda, öncelikle diziler örnekleme dâhil edilmemiş, çözümlene yalnızca filmler ile sınırlı tutulmuştur. Filmler içinde ise yan olayların ya da kişilerin anlatıldığı *Solo* ya da *Rogue One* gibi filmler örnekleme dışında bırakılmıştır. Serinin tamamlanmasına yakın *Star Wars Saga* ya da *Skywalker Saga* adıyla anılan, Anakin'le başlayan Skywalker ailesinin hikâyesinin anlatıldığı dokuz filmlik ana seri, hikâye bütünlüğü sağlanması açısından çalışmanın örnekleme olarak seçilmiştir.

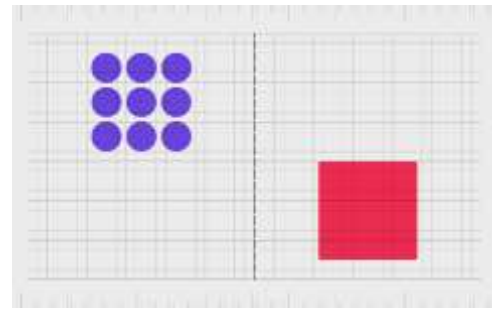
BULGULAR

Denge

Denge, görsel tasarımı var eden parçaların anlamlı bir bütünlük oluşturacak biçimde bir araya gelmesidir (Atmaca, 2014, s. 70). Kompozisyonda kullanılan öğelerin yoğunluklarının dağılımıyla ilişkili olan denge, sanatta haz veren ve tatmin sağlayan en temel unsurlardan bir tanesidir. Görsel denge rahatlatıcıdır ve kendi başına arzu edilir bir şeydir. Dengesiz bir kompozisyon izleyici için rahatsız edici olabilmektedir. Başlıca iki uygulama biçimi simetrik (Şekil 1) ve asimetrik (Şekil 2) dengeden simetrik denge sinemada Stanley Kubrick ya da Wes Anderson gibi yönetmenlerce sıklıkla kullanılmaktadır. Simetrik denge izleyicinin gözünü bir odak noktasına yönlendirmek için etkili bir araçtır. Bir kompozisyonun her iki tarafındaki eşit dengeli ağırlık, çoğu zaman izleyicinin gözlerini çerçevenin merkezine doğru yönlendirmektedir. Özellikle seyirci üzerinde bir hakimiyet kurmak isteyen yönetmenler tarafından tercih edilmektedir.



Şekil 1. Simetrik denge (Peate, 2024d).



Şekil 2. Asimetrik denge (Peate, 2024d).

Leni Riefenstahl de, *İradenin Zaferi*'nde özellikle simetrik denge ilkesinden sıklıkla yararlanmıştır (Şekil 3, 5, 7 ve 9). Örneklerden de görüldüğü üzere, simetrik dengede kompozisyonu oluşturan unsur ya da unsurlar belli düzende yerleştirilmiş ve ağırlık merkezleri merkezden eşit mesafededir. Kompozisyonların merkezinden bir çizgi çizildiği varsayıldığında, bir taraftaki görüntü sanki aynadan yansımışçasına diğer tarafta da oluşmaktadır.



Şekil 3. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 4. *Yeni Bir Umut* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 5. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 6. *Güç Uyanyor* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 7. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 8. *Yeni Bir Umut* filminden simetrik denge örneği.



Şekil 9. *İradenin Zaferi* filminden simetrik denge örneği.

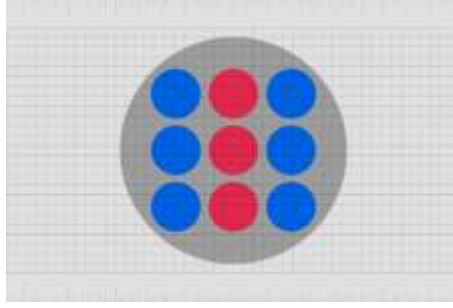


Şekil 10. *Yeni Bir Umut* filminden simetrik denge örneği.

Yukarıdaki örneklerde (Şekil 4, 6, 8 ve 10) Riefenstahl'ın simetrik çerçeve düzenlemelerinin *Yıldız Savaşları* filmlerinde neredeyse bire bir benzerlerinin yapıldığı görülmektedir. Simetrik denge sağlam ve aynı zamanda gösterişli ve bir o kadar da kararlı bir ifade yöntemi olduğu (Nas & Topaklı, 2017, s. 165) için sıklıkla resmiyet ve otoritenin temsilinde simetrik dengeye başvurulmaktadır. *Yıldız Savaşları*'nda da simetrik denge çoğunlukla karanlık taraftaki İmparatorluk unsurlarını perdeye aktarırken kullanılmıştır. Simetrik denge görüntüyü natüralizmden ve gerçekçilikten uzaklaştırarak yapaylık ve amaçlılık ve bunun yanında düzeni de beraberinde getirdiği için insan müdahalesinin, dolayısıyla da gücün en rahat aktarıldığı tasarımlara olanak vermektedir. Bununla birlikte, *Yıldız Savaşları*, demokrasi yanlısı aydınlık taraftaki Cumhuriyet düzeni de Lucas tarafından simetrik denge içinde gösterilmektedir. Bu durum Žižek'in belirttiği üzere, Nazi düzeninin retorik tarzını ve beden dilini akıllıca kullanarak büyülenmenin etkisini ve gücünü giderek azaltmakta ve yıkıcı etkisini tamamen yitirene kadar ritüel olarak tekrar tekrar kopyalayarak tam tersi anlamı ifade etmeye çalışmaktadır.

Tekrar

Görsel tasarımda tekrar, aynı veya benzer tasarım öğelerinin tekrarlanarak uyumlu bir bütün halinde bir araya getirilmesi eylemidir (Şekil 11). Bu tekrarlama, parçaların yanı sıra renkler, yazı tipleri, çizgiler, şekiller, boyutlar ve doku gibi aynı tasarım öğelerinin tasarımınızda tekrarlanmasıyla yapılabilmektedir. Seyircinin ne bekleyebileceğini tahmin etmesini sağlamakta, sırada ne olacak ve ne görmeyi bekleyebileceğini düşündürmektedir. Ayrıca görsel tasarımda tekrarlama, rahatlatıcı bir his oluşturabilmekte ve yarattığı doku sayesinde tasarımın belirli öğelerini vurgulayabilmektedir. Tekrarla ilgili dikkat edilmesi gereken nokta, tekrarın çok kullanıldığı durumlarda sıkıcılık yaratması ve tasarımdaki iki boyutluluğu arttırmasıdır. Aynı görsel ayrıntının tekrar tekrar sunulması, film yapımcılarının tutarlı bir önem ve tasarım düzeyi yansıtmasına yardımcı olmaktadır.



Şekil 11. Tekrar (Peate, 2024c).

Tekrar ilkesi, *İradenin Zaferi* filminde de yönetmen tarafından en çok kullanılan görsel tasarım ilkelerinin başında gelmektedir (Şekil 12, 14, 16, 18 ve 20). Neredeyse her çekim, tekrarlayan unsurlara sahiptir. Bu sayede hem Riefenstahl'ın istediği görsel vurgulanırken hem de kompozisyonun okunabilirliği artmaktadır. Böylece, düzenli olarak yinelenen yapıya sahip tekrar etme, aynı zamanda çeşitlilik ve monotonluk arasında bir dengenin kurulmasına ortam sağlamaktadır. Filmde, tekrar, Nazi ordusunun heybetini ve düzenini sayısız kez göstererek izleyicide yenilmezlik ve ululuk izlenimi kurulmasını sağlamaktadır. Bir görüntünün tekrar tekrar gösterilmesi, izleyicinin hafızasında o şeyin gerçek ve doğru olduğu düşüncesine sebep olmaktadır. Ayrıca çerçeve içindeki öğelerin tekrarı sayesinde izleyici uyum sağlamak ve kalıba girmekte, düşüncelerini ve eylemlerini şekillendirmektedir. Görüntülerin tekrarı, filmin olay örgüsünde açıkça ele alınabilecek veya ele alınamayacak temaları, motifleri ve sembolik görüntüleri tanıtmak için güçlü bir araç olarak kullanılmıştır. Ayrıca karakterleri ve gelişimlerini göstermek, önemli bilgilerin habercisi olmak ve karakterler arasında hikâyede açıkça belirtilmeyen çağrışımsal anlamlar oluşturmak için de kullanılmıştır. *İradenin Zaferi* izleme deneyimi, filmde diyalog bulunmadığı için büyük ölçüde görüntülerin kullanımına bağlı olduğundan, filmde tekrara ve tekrarların sıklığına dayalı olarak işleyen bir görüntü sistemi bulunmaktadır.



Şekil 12. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 13. *Güç Uyanıyor* filminden tekrar örneği.



Şekil 14. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 15. *Klonların Saldırısı* filminden tekrar örneği.



Şekil 16. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 17. *Gizli Tehlike* filminden tekrar örneği.



Şekil 18. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



Şekil 19. *Skywalker'ın Yükselişi* filminden tekrar örneği.



Şekil 20. *İradenin Zaferi* filminden tekrar örneği.



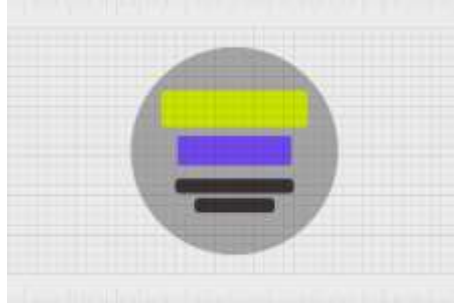
Şekil 21. *Güç Uyanıyor* filminden tekrar örneği.

*Yıldız Savaşları*nda da özellikle droid ordusu, klon ordusu, Stormtrooperlar ya da İlk Düzen Ordusu söz konusu olduğunda yönetmenler tekrara daha sık başvurmaktadır (Şekil 13, 15, 17, 19 ve 21). Bunun nedeni, birbirinden farklı bireylerden oluşan orduların aksine bu ordular tek tipleşmenin sağlandığı ordulardır. Tüm askerler ya aynı banttan çıkmış ürünlerdir ya da bireysellikleri törpülenerek belli kalıplar içine sokulmuştur. Dolayısıyla, farklı bireylerin gösterilmesi, bireyler arasındaki düzensizliği göz önüne sererek izleyicide ters tepki yapabilmektedir. Yukarıda adı geçen orduların görkemi ise tekrarların fazlalığı sayesinde olduğundan daha heybetli ve göz korkutucu görülmesine neden olmaktadır. Karanlık tarafa hizmet eden orduların seyircide bıraktığı tüyler ürpertici hissiyat, Faşist Nazi ordusunun bıraktığıyla bire bir aynıdır.

Vurgu (Hiyerarşi)

Görsel hiyerarşi, öğelerin önem sırasını gösterecek şekilde düzenlenmesi ilkesidir. Tasarımcılar,

kullanıcıların bilgileri kolayca anlayabilmesi için görsel özellikleri yapılandırarak öğeleri mantıksal ve stratejik bir şekilde düzenlemekte, böylece izleyicilerin algılarını etkilemekte ve onları istenen odak noktalarına yönlendirmektedir (Şekil 22). Vurgu; boyut, renk, zıtlık, hizalama, tekrar, yakınlık, boşluk, doku ve stil gibi farklı tekniklerle yapılabilmektedir. Kullanıcılar daha büyük öğeleri daha kolay fark etmekte, parlak renkler genellikle mat olanlardan daha fazla dikkat çekmektedir ve kontrast oluşturan renkler daha göz alıcıdır. Hizalanmamış öğeler hizalanmışlara kıyasla daha fazla dikkat çekerken, tekrarlanan stiller içeriğin ilişkili olduğunu gösterebilmektedir. Yakın olan öğeler birleştirilmiş gibi algılanırken, öğelerin etrafındaki daha fazla boş alan dikkati onlara çekmekte, daha zengin dokular düz dokulara göre öne çıkmaktadır. Ayrıca sinema ve fotoğrafta olup da diğer sanatlarda pek karşılaşılmayan bir diğer vurgu unsuru ise alan derinliği ve alan derinliğinin dışında kalmaktan kaynaklanan netsizliktir. Çerçevenin içindeki net konu her zaman netsiz olana kıyasla daha çok dikkat çekmektedir.



Şekil 22. Vurgu (Peate, 2024b).

Nazilerin en önemli propaganda filmi *İradenin Zaferi*'nde boyut ve netlik (Şekil 23), aydınlık-karanlık zıtlığı (Şekil 25), vektörler (Şekil 27 ve 31) ile yakınlık (Şekil 29) kullanılmıştır. Boyut aracılığıyla filmde dikkat çekmesi istenen görseller ön plana çıkarılmıştır. Filmde özellikle iç mekân ve gece çekimlerinde sıklıkla aydınlık-karanlık zıtlığına başvurulmuştur. Ayrıca filmde geniş ve kalabalık mekânlardaki uzak çekimlerde seyircinin dikkatini yönlendirmek için vektörler kullanılmıştır. Görsel kompozisyondaki vektörler izleyicinin odağını yönetmenin istediği yöneltmesindeki en önemli kozlardan bir tanesidir. Ayrıca karakterlerin kameraya daha yakın olmasına rağmen çerçevedeki görüntüde yüzü kameraya dönük Hitlerin daha çok dikkat çekmesinin nedeni yüzü görünen kişinin her zaman diğer insanlara göre daha çok hikâye anlatması, böylece seyircinin diğer kişilerden nazaran o kişiye daha çok odaklanmasını sağlamaktadır.



Şekil 23. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 24. *Skywalker'ın Yükselişi* filminden vurgu örneği.



Şekil 25. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 26. *Son Jedi* filminden vurgu örneği.



Şekil 27. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 28. *Jedi'in Dönüşü* filminden vurgu örneği.



Şekil 29. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.



Şekil 30. *Güç Uyanıyor* filminden vurgu örneği.



Şekil 31. *İradenin Zaferi* filminden vurgu örneği.

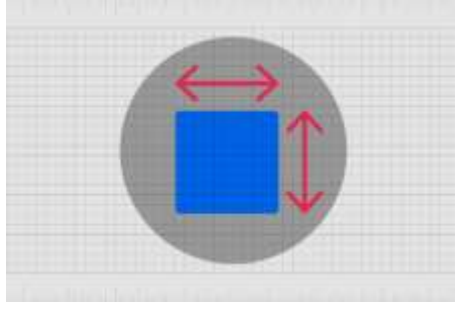


Şekil 32. *Sith'in İntikamı* filminden vurgu örneği.

İradenin Zaferi ile neredeyse bire bir aynı çerçevelere sahip *Yıldız Savaşları* filmleri benzer teknikleri kullanmıştır. Boyut ve yakınlık karakterlerin dikkat çekmesini sağlarken (Şekil 24), Luke, fonla aynı renk kıyafet giymesine rağmen ışığın üzerinde toplanması nedeniyle karanlık fona göre seyircinin dikkatinin odak noktası haline gelmektedir (Şekil 26). Palpatine'in Ölüm Yıldızı'nı denetlemeye geldiği sahnede (Şekil 28) Palpatine uzay gemisinden inip yürüdüğünde çok uzak mesafeden kalabalık bir ortamda yapılan çekim nedeniyle yeterince fark edilmemektedir. Bu nedenle seyirci çerçevenin içindeki diğer öğelere odaklanabilecektir. Yönetmenin bu konudaki çözümü ise vektörleri kullanmaktır. Böylece Palpatine tüm bakışların ve diğer görsel unsurlardan oluşan vektörel çizgilerin birleşim noktasında olduğu için seyirci başka bir nesneye odaklanamamakta, gözleri istemsizce Palpatine'e kaymaktadır.

Oran-Orantı

Oran-orantı kompozisyon içinde öğelerin birbirleri arasında ya da öğelerin bütünüyle olan boyutlar arası ilişkisidir ve bu ilişki boyutlar arası olmasının yanında nicelik ve derece ilişkisi olarak da meydana gelmektedir (Ching, 2007, s. 329) (Şekil 33). Bir öğenin bütün içindeki diğer öğelerle kurduğu orantısal ilişki algıyı etkilemekte, kompozisyon içindeki görsel unsurların orantısal ilişkileri değişken yapılar kurulmasına yardımcı olmaktadır. Kompozisyon içindeki biçimlerin oransal değişiklikleri, kompozisyonu tekdüze olmaktan kurtarmaktadır (Becer, 2015, s. 68-69).



Şekil 33. Oran-Orantı (Peate, 2024e).

Riefenstahl, film çekimleri sırasında Nazi yapılarının görkemini vurgulamak ve seyircinin küçüklük hissini tatması için çoğunlukla devasa yapıları kullanmayı tercih etmiştir (Şekil 34, 36, 38, 40 ve 42). İnsan ölçeğinin çok üzerindeki bu yapılar, vurguyu arttırarak, Nazi Almanya'sının görkemini gözler önüne sermektedir. Ama aynı zamanda, görsel kompozisyondaki öğeler arasında uyum ve denge yaratmaktadır. Oran-orantı aracılığıyla filmdeki görseller daha akılda kalıcı ve ikna edici hâl almaktadır. Önemli gördüğü konuları büyük gösterip, önemsizleri küçülterek Nazi savlarını olumlayan bir yapı benimsemiştir.



Şekil 34. İradenin Zaferi filminden oran-orantı örneği.



Şekil 35. Güç Uyanyor filminden oran-orantı örneği.



Şekil 36. İradenin Zaferi filminden oran-orantı örneği.



Şekil 37. Gizli Tehlike filminden oran-orantı örneği.



Şekil 38. İradenin Zaferi filminden oran-orantı örneği.



Şekil 39. Güç Uyanyor filminden oran-orantı örneği.



Şekil 40. *İradenin Zaferi* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 41. *Yeni Bir Umut* filminden oran-orantı örneği.



Şekil 42. *İradenin Zaferi* filminden oran-orantı örneği.

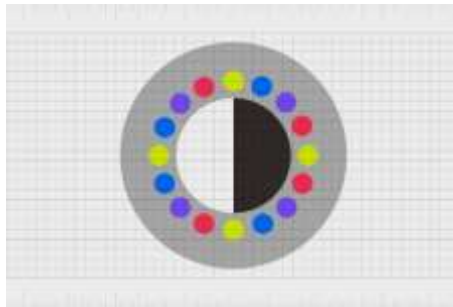


Şekil 43. *Gizli Tehlike* filminden oran-orantı örneği.

Yıldız Savaşları filmlerinde de Nazi yapılarına benzer mimari yapılar vardır (Şekil 35, 39 ve 43). İnsanların bu binalar yanındaki küçüklüğü, filmin galaksileri kapsayan ölçeği yanında ne kadar küçük kaldığını göstermektedir. Önemli konular kameraya yakın konumlandırılarak oran-orantı bakımından daha büyük gözükme sağlanmış, böylece dikkatin oraya yönelmesi amaçlanmıştır (Şekil 41 ve 37).

Zıtlık

Zıtlık, bir kompozisyon içinde öğeler arasında boyut, nitelik gibi kriterler bakımından ortak bir nokta bulunmaması durumudur (Şekil 44). Kompozisyonun monoton olma durumunu ortadan kaldıran zıtlık ilkesi, kompozisyon içinde çeşitliliğe neden olmaktadır. Zıtlık; biçim, renk, doku, değer, ölçü, yön, aralık gibi kriterlerin farklılığı ile sağlanabilmektedir. Kompozisyon içinde, renk, doku, biçim, hareket, değer gibi kriterler arasında hiçbir bağ bulunmadığı durumda kompozisyon içindeki öğeler birbiriyle ilişki kuramazlar ve uyumsuzluk meydana gelmektedir. Bu durumda kompozisyon dikkat çekici bir hâl almakta, böylece daha canlı ve dinamik görünerek monotonluktan kurtulur. Bu durumda kompozisyonun görsel algı süresi uzar, bu da kompozisyona bakan kişinin bakış ve ilgi süresinin uzamasına, kompozisyonla ilgilenmesine neden olmaktadır (Civcir, 2015, s. 361; Çınar & Çınar, 2018, s. 140).



Şekil 44. Zıtlık (Peate, 2024a).

İradenin Zaferi'nde kullanılan görsel zıtlık unsurları, konuların öne çıkmasında önemli rol oynamaktadır. Gece ve iç mekân çekimlerinde aydınlık-karanlık zıtlığıyla elde edilen vurgu (Şekil 45, 49 ve 51), bazı durumlarda mimari yapıların dokusu ve stili ile zıtlık oluşturan insan figürleriyle yaratılmıştır (Şekil 47 ve 53).



Şekil 45. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 46. *Sith'in İntikamı* filminden zıtlık örneği.



Şekil 47. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



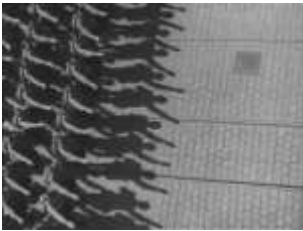
Şekil 48. *Son Jedi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 49. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 50. *Jedi'in Dönüşü* filminden zıtlık örneği.



Şekil 51. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 52. *Gizli Tehlike* filminden zıtlık örneği.



Şekil 53. *İradenin Zaferi* filminden zıtlık örneği.



Şekil 54. *Son Jedi* filminden zıtlık örneği.

Aynı şekilde, *Yıldız Savaşları*'nda da kullanılan görsel zıtlık unsurları, konuların öne çıkmasında önemli

rol oynamaktadır. Karanlık mekânlarda aydınlatılarak ön plana çıkarılan (Şekil 46, 50 ve 54) ya da aydınlık fonlarda silüet olarak verilen karakterler vurguyu arttırıcı etki yapmaktadır (Şekil 48). Kimi durumlarda ise, ari yapıların dokusu ve stili ile zıtlık oluşturan insan figürleriyle yaratılmıştır (Şekil 52).

SONUÇ

Savaş sonrasında Avrupa sineması tarafından hiç olmamış gibi davranılan Niza propaganda sineması, 1950’li yıllarla birlikte Amerika’da hatırlanmış ve Hollywood sinemasında üretilen yapımlarda çeşitli biçimlerde kullanılmıştır. Nazi karşıtlığını, düşman ülkeleri, insanlık dışı yapılanmaları ya da totaliter yönetimleri temsil etmesi amacıyla *İradenin Zaferi* ve diğer Nazi propaganda filmlerinin görsellikleri kopyalanmıştır. Böylece sinema tarihinde Naziler ile özdeşleşen pek çok sinematik görüntü geniş kitlelere ulaşmıştır. 1970’lerdeki özgürlükçü ortam burjuva liberalizmini tarafından yok sayılan Nazi estetiğini yeniden kullanılmaya başlanmasının önünü açmıştır. Fakat söz konusu estetik, Nazileri övmekten öte, konuyu bağlamından kopararak yalnız göze hoş gelen sanatsal bir öge hâline indirgemıştır. Özellikle punk rock müziği yapanlar tarafından özümşenen bu yaklaşım, 2000’li yıllara gelindiğinde, savaş sonrası dönemde Hollywood’un Nazi estetiğini kötülüğün temsili olarak ekrana yansıttığı yaklaşımla birlikte varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

Bu çalışma, sinema tarihinin en etkileyici yapımlarından bazılarını ortaya koyan Nazi propaganda sinemasından Leni Riefenstahl’ın *İradenin Zaferi* filminin popüler sinema örneklerinden *Star Wars* serisi üzerindeki görsel tasarım ve kompozisyon açısından etkilerini incelemektedir. Bu doğrultuda görsel tasarım ilkeleri açıklanmış, *İradenin Zaferi* ve *Yıldız Savaşları* serisi görsel kompozisyonu oluşturan tasarım ilkeleri bağlamında karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Tüm görsel tasarım ilkeleri çalışmaya dahil edilmemiş, filmler yalnızca denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık açısından analiz edilmiştir. Analiz sonucunda *Yıldız Savaşları* serisine dahil olup örnekleme dâhil edilen dokuz filmin tümünde *İradenin Zaferi*’ne görsel göndermeler yapıldığı saptanmıştır.

Analizler göstermektedir ki, *İradenin Zaferi*’nde Riefenstahl tarafından kullanılan estetik unsurlar, *Yıldız Savaşları*’nın bazı sahnelerinde neredeyse bire bir aynı kullanılmıştır. Hikâyesini Nazi tarihindeki bazı olaylardan ve önemli kişilerden ilham alarak oluşturan George Lucas, yalnız bununla yetinmeyerek serinin görselliğini de *İradenin Zaferi* ile bağdaştırmıştır. Darth Vader, İmparator Palpatine, droid, klon, İlk Düzen orduları ve Stormtrooperlar ile 66. Emir gibi karakter, olay ya da örgütlenmeleri film serisinin hikâyesinde kullanan Lucas, aynı zamanda görsel olarak Riefenstahl’ın filmine öykünmüştür. Elde edilen veriler ışığında, görsel tasarımda kullanılan denge, tekrar, vurgu, oran-orantı ve zıtlık ilkelerinin ortak biçimde kullanıldığı saptanmıştır.

Simetri, görsel tasarıma düzen ve uyum duygusu katarak izleyicilerin gözünü yönlendirmeye yardımcı olmakta ve doğal bir akış yaratarak sezgisel bir kullanıcı deneyimine katkıda bulunmaktadır. Denge ilkesi bağlamında incelendiğinde, *İradenin Zaferi*’nde simetrik dengeye sıklıkla başvurulduğu görülmüştür. Simetri; geleneksel, hiyerarşik yapıyı vurgulamak için kullanılmaktadır. Nazilerin keskin ve katı hiyerarşisinin, otorite ve düzen arzusunun yansıtılmasında simetrik denge Riefenstahl için en kullanışlı tasarım ilkelerinden bir tanesidir. Filmde, çerçevenin her iki tarafına eşit ve birbirinin benzeri, hatta kimi zaman birebir aynı, görseller konduğunda izleyicinin dikkati ister istemez iki görsel arasında kalan boşluğa yönelmektedir, ki burada çoğu zaman Adolf Hitler ya da Nazizmin sembolü hâline gelmiş gamalı haç (svastika) bulunmaktadır. Böylece izleyici çerçevede bakışının yönlendirilmesiyle, görüntülerde Nazi ideolojisinin sembollerine maruz kalmaktadır. Görsel kompozisyondaki simetri istikrarı ve tutarlılığı öne çıkararak izleyicilere güvenilirlik ve tutarlılık hissi vermektedir. Dolayısıyla simetrik kompozisyona yerleştirilmiş Nazizmin farklı temsilleri izleyicide güven duygusu yaratarak nasyonal sosyalist ideolojinin de güven duygusu vermesine neden olmaktadır. Simetri *Yıldız Savaşları*’nda da yaratılan mekânlar, araçlar ve askeri kıyafetler gibi yapımların yanı sıra görsel olarak da sıklıkla kullanılmıştır. Dokuz filmlik seri incelendiğinde, filmlerde simetrik dengenin genellikle Naziler gibi karanlık tarafta yer alan İmparatorluk unsurları için kullanıldığı görülmüştür. Bununla birlikte, daha önce bahsedildiği üzere, simetrik dengenin Nazi düzenini temsil ederkenki gücü ve korkutuculuğu, bağlamından uzaklaştırarak salt estetik kaygılarla kullanılmıştır. Simetrik dengenin insanda yarattığı güzellik duygundan faydalanarak ve güzelin iyi olduğu fikrinden yola çıkarak Cumhuriyet düzeni ve aydınlık taraf çok sık olmasa da simetri içinde gösterilmiştir. Yine de Cumhuriyet



unsurlarının simetrik görünümüleri çoğunlukla askeri yapılar için geçerlidir, ki bu da Cumhuriyet'in körü tarafta olmasa bile gücü elinde bulundurduğu izlenimini yaratmaktadır.

Tekrar ilkesi tasarımları görsel olarak heyecan verici ve tutarlı hâle getirmektedir. Ayrıca izleyicinin beklediği tekrarlayan bir motif kullanmak bir tutarlılık hissi yaratmaktadır. *İradenin Zaferi*'nde Nazi ordusunun ihtişamını, heybetini ve düzenini sayısız kez göstererek izleyicide yenilmezlik ve ululuk izlenimi kurulmasını sağlamaktadır. Bir görüntünün durmadan tekrarlamasının, izleyicide o şeyin gerçek ve doğru olduğu düşüncesine sebep olacağını farkında olan Hitler, Joseph Goebbels ve Leni Riefenstahl etkinliklerde ve filmde tekrar eden nesnelere görünmesini sağlayarak seyircinin gerçeklik algısıyla oynamaktadır. Filmde perspektif oluşturacak biçimde birbirini tekrar eden askerler ve askeri yapılar izleyenlerin, bu görüntülerin güzelliği ve ikna ediciliği karşısında büyülenmesine yol açmaktadır. Aynı zamanda çerçeve gördüğü tekrarlayan öğeler aracılığıyla, seyirci uyum sağlayarak belli bir kalıba dahil olmakta, düşünceleri ve eylemleri yönetmenin dayattığı kalıba uygun olarak şekillenmektedir. George Lucas da Riefenstahl gibi tekrar ilkesini droid ordusu, klon ordusu, stormtrooperlar ya da İlk Düzen Ordusu söz konusu olduğunda kullanmayı tercih etmiştir. Böylece, birbirinden farklı bireylerden oluşan orduların aksine özgür iradede yoksun bu tek tip orduların görsel olarak bütünselliğini arttırmaktadır. Bu ordular devasa kitleler halinde birbirini tekrar eder şekilde gösterilerek daha görkemli, heybetli, göz korkutucu ve hatta göz korkutucu olmaktadır. Riefenstahl'ın Nazi ordusu için kullandığı teknikler, Lucas tarafından da karanlık tarafı temsil etmekte kullanılmış, öykünün faşist ve militer doğası tekrarlar aracılığıyla daha çarpıcı hâle getirilmiştir.

Görüntüdeki öğelerin önem sırasına göre düzenlenmesi anlamına gelen vurgu ilkesi uyarınca izleyicilerin gözlerini yönlendirilerek, önce birincil bilgilere, ardından ikincil ve üçüncül ayrıntılara odaklanmaları sağlanmaktadır. Riefenstahl de görsel tasarımlarında boyut, aydınlık-karanlık zıtlığı, vektörler, aralık-yakınlık ve netlik gibi öğeleri kullanarak görüntüdeki öğeler arasında hiyerarşi oluşturmaktadır. Böylece vurguyu, dolayısıyla seyircinin bakışını istediği noktaya yönlendirmektedir. Nesnelere gerçek dünyadaki ya da yakın-uzak ilişki içinde elde ettikleri boyutsal farkları sayesinde istenen unsur seyircinin dikkatini çekecek biçimde düzenlenmiştir. Filmde iç mekân ve gece çekimlerindeki aydınlık-karanlık zıtlıkları, görsel bir kontrast oluşturarak izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekmek için etkili biçimde kullanılmıştır. Böylece hem estetik hem de dramatik bir etki yaratılarak, karakterlerin ruh hâlleri ve olayların atmosferi vurgulanmıştır. Özellikle geniş veya kalabalık mekânlardaki uzak çekimlerde görsel olarak tasarlanan vektörler ise izleyicinin odağını yönlendirmek ve sahnede belirli unsurları öne çıkarmak amacıyla sıklıkla kullanılmıştır. *Yıldız Savaşları* serisi de görsel anlatımda *İradenin Zaferi* ile benzerlikler kullanarak dikkat çekici sahneler oluşturmuştur. Kimi zaman sahnelerin birebir kopyası şeklinde yeniden üretilen bu görüntülerde, yönetmen karakterlerin dikkat çekmesini sağlamak için boyut ve mesafe gibi unsurlardan faydalanmıştır. Ayrıca aydınlatma kullanılan başka bir tekniktir. Öne çıkması istenen öğe, çerçevenin içindeki diğer unsurlarla aynı renkte bile olsa üzerine düşen ışık sayesinde diğerlerden sıyrılmaktadır. Aydınlatma bu sayede öğenin vurgulanmasını ve izleyicinin dikkatinin ona yönelmesini sağlamaktadır. Seride, özellikle uzak çekimlerde ya da kalabalık sahnelerde yönetmenin fark edilmesini istediği konunun, izleyicinin göz hareketlerini yönlendiren görsel çizgiler olan vektörlerin kesişim noktasında yer alması sayesinde izleyicinin gözleri, doğal olarak bu noktaya kaymakta konunun daha belirgin hâle gelmesi sağlanmaktadır. George Lucas sadece sinema tarihi değil sanat tarihi boyunca kullanılagelmiş bu tür görsel stratejiler aracılığıyla hem karakterlerin hem de sahnelerin anlatımını güçlendirir ve hikâyenin görsel anlatımına derinlik katmaktadır.

Naziler döneminde Roma ve Yunan klasiklerinden esinlenen anıtsal bir tarzda inşa edilen binalar genellikle büyük ve etkileyici boyutlarda olmuştur. Bu devasa ölçekli yapılar, Nazi rejiminin ideolojik hedeflerini yansıtmak ve propaganda faaliyetlerine yardımcı olması amacıyla tasarlanmıştır. *İradenin Zaferi* filmi de mimarının bu özelliklerinden yola çıkarak görüntüleri tasarlama yoluna gitmiştir. Nazi liderliği, büyük ve gösterişli binaları, rejimin gücünü ve otoritesini vurgulamak ve büyük hedeflerini ve başarılarını kutlamak amacıyla kullanmıştır. Bu tür yapılar, halk üzerinde derin bir etki bırakmayı ve rejimin kudretini yüceltmeyi hedeflemiştir. Riefenstahl de bu amaca uygun olarak kimi sahnelerde uzaktan ya da geniş açılı çekimler yaparak, görüntü çerçevesinde küçücük kalan insanlar yardımıyla yapıların muazzam görünmelerini sağlamış, insan ölçeğinin çok üzerindeki bu yapılarla vurguyu

arttırmıştır. Böylece, oran-orantı aracılığıyla tarihsel bir süreklilik ve büyüklük hissini pekiştirilerek hem Nazi mimarisi estetiği sinematografik anlamda da devam ettirilmiştir. Ayrıca filmde oran-orantı ilkesinin kullanımı ile Nazilerin mühendislik, inşaat ve teknoloji alanındaki ilerlemesi propaganda malzemesi olarak kullanılmıştır. Yönetmen, film çekimleri sırasında Nazi yapılarının görkemini vurgulayarak seyircinin küçüklük hissini tatmasını garantilemiştir. *Yıldız Savaşları* filmlerinde de mimari yapılar Nazi dönemindeki gibi insan ölçeğinin çok üzerinde inşa edilmiştir. Örneğin, Ölüm Yıldızı ve Coruscant gezegenindeki Imperial Palace gibi yapılar, büyük boyutlarıyla dikkat çekmektedir ve galaktik bir güç simgesi olarak sunulmaktadır. Rejimin gücünü ve otoritesini simgeleyen bu yapılar imparatorluğun kudretini ve kontrolünü temsil etmekte, aynı zamanda güçlü bir sağlamlık ve tekdüzelik duygusu taşımaktadır. Yine Coruscant'taki bazı binalar büyük sütunlar ve anıtsal mimari elemanları gibi Roma ve Yunan mimarisinin klasik öğelerini içermektedir.

Filmlerde kullanılan zıtlık ilkesi aracılığıyla görsel kompozisyonlar monotonluktan kurtularak çeşitlilik kazanmıştır. *İradenin Zaferi*'ndeki görsel zıtlık unsurlarıyla konuların öne çıkarılmıştır. Siyah beyaz çekilen filmde renk olmadığı için kompozisyonlarda zıtlıklar aydınlık-karanlık, hareket, büyüklük-küçüklük, yön, doku, biçim gibi başlıca kriterler aracılığıyla elde edilmiştir. Diğer ilkelerde olduğu gibi, zıtlık söz konusu olduğunda *Yıldız Savaşları*'nın *İradenin Zaferi*'ne gerçekleştirdiği göndermelere filmlerde sıklıkla rastlanmaktadır. Çerçeveler ve zıtlık unsurları neredeyse birebir kullanılmıştır.

Sonuç olarak, çalışma, George Lucas 1977 yılında ilk filmini çektiği *Yıldız Savaşları* serisinde Leni Riefenstahl'ın 1935 tarihli *İradenin Zaferi* filminden azımsanmayacak kadar görüntü kullandığını ortaya koymuştur. Etkileyici görsel kompozisyonları ve güçlü estetik yapısıyla sinema tarihinde önemli yere sahip olan *İradenin Zaferi* etkileyici gösteriler, set olarak kullanılan büyük ölçekli mimari tasarımlar ve çarpıcı kamera açılarıyla sinemanın görsel dilini genişletmiş ve tüm bu unsurları en etkileyici olacağı şekilde kullanmıştır. Dolayısıyla sinema tarihini yakından takip eden ve sıkça sinema tarihine göndermelerde bulunan George Lucas'ın Riefenstahl'ın görsel anlatım tarzından etkilenmesi beklenmedik bir durum değildir. *İradenin Zaferi*'ndeki büyük ölçekli görsellik ve imgeler, epik bir hikâye anlatımı için etkili araçlar olmuştur. Daha öncesinde epik bir film çekmek istemiş, fakat *Flash Gordon*'ın haklarını alamayınca kendisi sıfırdan bir film tasarlamaya başlamış ve *Yıldız Savaşları*'nı yaratmıştır. Görüleceği üzere epik anlatılara meraklı olan Lucas'ın büyük setler ile etkileyici görüntüler ile büyük ölçekli savaşlar yaratmak için bu konudaki en epik örneklerden *İradenin Zaferi*'nden faydalanması şaşırtıcı değildir. *Yıldız Savaşları*, tıpkı *İradenin Zaferi* gibi büyük askeri güçleri, imparatorlukları ve efsanevi figürleri tasvir etmektedir, bu nedenle bu tasvirlerde Riefenstahl'ınkilere benzer görüntüleri kullanması normal bir durumdur. *Yıldız Savaşları* serisindeki bazı görsel unsurların *İradenin Zaferi* filmiyle benzerlik taşımasının arkasında, etkileyici görsel anlatım tekniklerinin ve büyük ölçekli sahne tasarımlarının etkisi bulunmaktadır. Riefenstahl'ın filmindeki estetik ve dramatik unsurlar, sinemanın güçlü görsel anlatımını temsil etmektedir, ki bu unsurlar *Yıldız Savaşları* serisinde de etkili bir şekilde uygulanmıştır. Ancak, bu benzerliklerin yalnızca görsel ilham ve estetik tercihlerle sınırlı olduğunu unutulmamalıdır. Bu unsurlar farklı bağlamlarda ve amaçlarla yeniden yorumlanmış ve adapte edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Abbenhuis, M., & Buttsworth, S. (2010). Introduction: The Mundanity of Evil: Everyday Nazism in Post-War Popular Culture. S. Buttsworth, & M. Abbenhuis içinde, *Monsters in the Mirror: representations of Nazism in Post-War Popular Culture* (s. viii-xl). Santa Barbara, Denver & Oxford: Praeger.
- Agafonova, K., Bekisheva, K., Drabenia, O., Petrova, A., & Ivanova, K. (2021). How Do People Read Science Fiction and Why Is It Popular: Common Tendencies and Comparative Analysis. *Education and Research in the Information Society*, September 27-28, 43-53. [https://ceur-ws.org/Vol-3061/ERIS_2021-art05\(reg\).pdf](https://ceur-ws.org/Vol-3061/ERIS_2021-art05(reg).pdf) adresinden alındı
- Ascheid, A. (2003). *Hitler's Heroines: Stardom and Womanhood in Nazi Cinema*. Philadelphia: Temple University Press.
- Atmaca, A. E. (2014). *Temel Tasarım*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bastiansen, H. G., Klimke, M., & Werenskjold, R. (2019). Introduction: Mapping the Role of the Media in the Late Cold War. H. G. Bastiansen, M. Klimke, & R. Werenskjold içinde, *Media*



- and the Cold War in the 1980s: Between Star Wars and Glasnost* (s. 1-18). Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-98382-0>
- Baufumé, C. F. (2023). *Star Wars: America from a Certain Point of View*. Fordham Political Review: <https://fordhampoliticalreview.org/star-wars-america-from-a-certain-point-of-view/> adresinden alındı
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost Kitabevi.
- Benjamin, W. (2002). Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı. W. Benjamin içinde, *Pasajlar* (A. Cemal, Çev., 4. b., s. 50-86). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Box Office Mojo. (2024). *Star Wars: Episode IV - A New Hope*. 11.08.2024 tarihinde Box Office Mojo by IMDB Pro: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0076759/> adresinden alındı
- Bramsted, E. K. (2008). Joseph Goebbels and National Socialist Propaganda 1926-1939: Some Aspects. *Australian Outlook*, 8(2), 65-93. <https://doi.org/10.1080/10357715408443904>
- Caro, M. (2005). *'Star Wars' Inadvertently Hits Too Close to U.S.'s Role*. Chicago Tribune: http://articles.chicagotribune.com/2005-05-18/features/0505180309_1_star-wars-sith-palpatine adresinden alındı
- Ching, F. D. (2007). *Architecture: Form, Space and Order* (3rd b.). Wiley.
- Civcir, E. (2015). *Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri*. Akademisyen Kitabevi.
- Cramer, K., & Hartwell, D. G. (2006). Introduction - How Shit Became Shinola: Definition and Redefinition of Space Opera. D. G. Hartwell, & K. Cramer içinde, *The Space Opera Renaissance* (Reprint b.). New York: Tor Books.
- Çınar, K., & Çınar, S. (2018). *Temel Tasarım*. KTO Karatay Üniversitesi Yayınları.
- Fox, J. (2006). *Film Propaganda in Britain and Nazi Germany - World War II Cinema*. Oxford and New York: Berg Publishers.
- Gürocak, T., & Çoban, G. (2023). Analysing the Visual Composition in Cinema in the Context of Design Principles. A. Zeynalova (Dü.), *11th International Congress on Humanities and Social Sciences in a Changing World* içinde (s. 1-15). İzmir: BZT Akademi Yayınevi. <https://drive.google.com/file/d/1UqTlau1a-1f66QXEWBLUEXICoqJZxnjN/view?usp=sharing> adresinden alındı
- Gordon, A. (1978). Star Wars: A Myth for Our Time. *Literature and Film Quarterly*, 6(4), 314-326. <https://classics.domains.skidmore.edu/lit-campus-only/secondary/Film/Gordon%201978.pdf> adresinden alındı
- Guenther, I. (2004). *German Chic? Fashioning Women in the Third Reich*. Oxford & New York: Berg.
- Hagogian, K. (2024). *Film Notes - Triumph of the Will*. (University of Albany) New York State Writers Institute: <https://www.albany.edu/writers-inst/webpages4/filmnotes/fns07n6.html> adresinden alındı
- Heans, S. (2021). *Propaganda ve Nazi Germany*. (University of Washington) Cinema as Technology: <https://uw.pressbooks.pub/cat2/chapter/propaganda-and-nazi-germany/> adresinden alındı
- Hoberman, J. L. (2016). *'Triumph of the Will': Fascist Rants and the Hollywood Response*. The New York Times: <https://www.nytimes.com/2016/03/06/movies/homevideo/triumph-of-the-will-fascist-rants-and-the-hollywood-response.html> adresinden alındı
- Hoberman, J. L. (2019). Museum Quality: J. Hoberman on Triumph of the Will (x2) and the Artification of Fascism. *Film Comment*, 55(1, January-February), 54-57. https://www.filmcomment.com/article/triumph-of-the-will/?fbclid=IwY2xjawEmqHFleHRuA2FlbQIxMQABHQgf1gpFWltUji2T8UK2LnD7rFQqTfPjPoj0bKBZEJIPPG-6rGpxWK3Hxw_aem_6nDu130UuZ_GPhdyMzI71A adresinden alındı
- Jenning, K. (2017). *10 Musicians or Bands that Flirted with Nazism*. (Listverse Ltd.) Listverse: <https://listverse.com/2017/07/17/10-musicians-or-bands-that-flirted-with-nazism/> adresinden alındı
- Kaminski, M. (2008). *The Secret History of Star Wars: The Art of Storytelling and the Making of a Modern Epic* (3rd b.). Legacy Books Press.
- Kant, M. (2023). *The Arts and Nazism: Aesthetic Adventure and Political Terror*. (M. Polgar, S. John, Düzenleyenler, & The Pennsylvania State University) The Holocaust: Remembrance, Respect, and Resilience: <https://psu.pb.unizin.org/holocaust3rs/chapter/1-5-the-arts-and-nazism->



- aesthetic-adventure-and-political-terror/ adresinden alındı
- Keane, E. (2014). *Nicki Minaj Steals SS Imagery: A Brief History of Nazi-Inspired Pop Culture*. (Salon.com, LLC) Salon: https://www.salon.com/2014/11/10/nicki_minaj_steals_ss_imagery_a_brief_history_of_nazi_inspired_pop_culture/ adresinden alındı
- Keen, T. (2013). I, Sidious: Historical Dictators and Senator Palpatine’s Rise to Power. N. R. Reagin, & J. Leidl içinde, *Star Wars and History* (s. 125-151). Hoboken, NJ: Wiley.
- Kidd, L. K. (2011). Goose-Stepping Fashion: Nazi Inspiration. *Paideusis - Journal for Interdisciplinary and Cross-Cultural Studies*, 5(C1-C29).
- Klein, C. (2017). *The Real History That Inspired ‘Star Wars’ - Historical Figures and Events Informed George Lucas as He Created His Sci-Fi Saga in a Galaxy Far, Far Away*. History: <https://www.history.com/news/the-real-history-that-inspired-star-wars> adresinden alındı
- Lucas, G. (2005). George Lucas lets Ian McDiarmid and Hayden Christensen get their Revenge in Episode III. *SciFi.com*. (D. Dykstra, Röportaj Yapan) <http://www.scifi.com/sfw/issue421/interview.html> adresinden alındı
- MacMullan, T. (2013). Elegant Weapons for Civilized Ages: The Jedi and Warrior-Monks throughout History. N. R. Reagin, & J. Liedl içinde, *Star Wars and History* (s. 67-98). Hoboken, NJ: Wiley.
- Maguire, L. (2013). “Fear Is the Path to the Dark Side”: Nuclear Weapons and the Death Star. N. R. Reagin, & J. Leidl içinde, *Star Wars and History* (s. 203-226). Hoboken, NJ: Wiley.
- Moy, R. (2022). *Space Opera: What It Is and How to Write It*. Skillshare: <https://www.skillshare.com/en/blog/space-opera-what-it-is-and-how-to-write-it/> adresinden alındı
- Nas, E., & Topaklı, A. (2017). Kültürel Kent İmajını Etkileyen Büyükşehir Belediyesi Logolarına Öznel ve Nesnel Bir Yaklaşım. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(17), 152-167. <https://doi.org/10.16990/SOBIDER.3891>
- New Musical Express [NME]. (1998). *Nazis? Heil No!* (New Musical Express Network) NME: <https://www.nme.com/news/music/rammstein-8-1385306> adresinden alındı
- Ormerod, L. (2023). *Why Did Star Wars Start with Episode 4?* Jedinet: <https://jedinet.com/star-wars-questions-answers/why-did-star-wars-start-with-episode-4/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024a). *Contrast in Graphic Design: Exploring the Principles of Design Contrast*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/principles-of-contrast-in-graphic-design-principles-of-design-contrast/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024b). *Proportion in Graphic Design: The Principles of Design Proportion*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/proportion-in-graphic-design-principles-of-design-proportion/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024c). *Repetition in Graphic Design: Discover the Repetition Principle of Design*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/repetition-in-graphic-design-repetition-principle-of-design/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024d). *What Is Balance in Graphic Design? Understanding the Balance Principle of Design*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/balance-in-graphic-design-the-balance-principle-of-design/> adresinden alındı
- Peate, S. (2024e). *What Is Hierarchy in Graphic Design? The Principles of Design Hierarchy*. Brand Fabrik: <https://fabrikbrands.com/what-is-hierarchy-in-graphic-design-principles-of-design-hierarchy/> adresinden alındı
- Percival, J. (2015). *The Influences of Star Wars: Triumph of the Will*. Medium: <https://medium.com/@Jetfire852/the-influences-of-star-wars-triumph-of-the-will-9924f94d9f7> adresinden alındı
- Potter, J. (2024). *The ‘Star Wars’ Character Inspired by President Richard Nixon*. Far Out Magazine: <https://faroutmagazine.co.uk/star-wars-inspired-president-richard-nixon/> adresinden alındı
- Pringle, D. (2000). What Is This Thing Called Space Opera? G. Westfahl içinde, *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction* (s. 35-48). Westport, CT & London: Greenwood Press.
- Rackaway, C. (2020). Star Wars: The Fascism Awakens Representation and Its Failure from the Weimar Republic to the Galactic Senate. *Studies in the Social Sciences*, 1(1), 7-22. <https://www.westga.edu/academics/coss/assets-coss/docs/Sitts122.pdf> adresinden alındı



- Sauquet, M. (2014). Propaganda Art in Nazi Germany: The Revival of Classicism. *The First-Year Papers (2010 - Present)*, 1-6.
- Sawyer, A. (2009). Space Opera. M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint içinde, *The Routledge Companion to Science Fiction* (s. 505-509). London & New York: Routledge.
- Sontag, S. (1981). Fascinating Fascism. S. Sontag içinde, *Under the Sign of Saturn* (s. 73-108). New York: Vintage Books.
- Strathausen, C. (1999). Nazi aesthetics. *Culture, Theory and Critique*, 42(1), 5-19.
<https://doi.org/10.1080/14735789909391486>
- The British Broadcasting Corporation [BBC]. (2024). *Nazi Propaganda and Control of the Arts*. (BBC) Life in Nazi Germany, 1933-1939 - Eduqas:
<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zpq9p39/revision/6> adresinden alındı
- The Encyclopedia of Science Fiction. (2023). *Space Opera*. 10.06.2024 tarihinde The Encyclopedia of Science Fiction: https://sf-encyclopedia.com/entry/space_opera adresinden alındı
- Tucker, W. (1941). Depts of the interior. *Le Zombie*(36), 9.
<https://www.midamericon.org/tucker/lez36i.htm> adresinden alındı
- van der Merwe, L. (2022). *The Real Reason George Lucas Started Star Wars With Episode 4*. Looper:
<https://www.looper.com/179186/the-real-reason-george-lucas-started-star-wars-with-episode-4/> adresinden alındı
- Welch, D. (2001). *Propaganda and the German Cinema 1933-1945* (Revised b.). London and New York: I.B. Tauris Publishers.
- Wikipedia. (2024). *List of Star Wars films*. 11.06.2024 tarihinde Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Wars_films adresinden alındı
- Zermeno, U. (2021). *Star Wars: The Clone Wars and Popular Culture in America*. (Unpublished Master Thesis), Chapman University, Wilkinson College of Arts, Humanities, and Social Sciences.
- Žižek, S., & Fiennes, S. (Yönetenler). (2013). *Slavoj Žižek - The Pervert's Guide to Ideology* [Sinema Filmi]. Youtube.



HALKLA İLİŞKİLER PERSPEKTİFİNDEN KAMULARLA İLETİŞİM: BELEDİYELERİN ÇATIŞMA YÖNETİMİ VE İLETİŞİM BECERİLERİ

COMMUNICATION WITH PUBLICS FROM A PUBLIC RELATIONS PERSPECTIVE: CONFLICT MANAGEMENT AND COMMUNICATION SKILLS IN MUNICIPALITIES

Emel KUŞKU ÖZDEMİR¹ 
Fusun TOPSUMER² 



ORCID: E.K.Ö. 0000-0001-7232-9233
F.T. 0000-0002-6598-1466

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Emel Kuşku Özdemir

İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu, Türkiye

E-mail/E-posta: kuskuel@gmail.com

² Fusun Topsumer

Ege Üniversitesi, Türkiye

E-mail/E-posta: fusun.topsumer@ege.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 10.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %4

Revision Requested/Revizyon talebi:

24.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

30.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
Ege Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel
Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu /06/01 /26/06/2018

Citation/Atf: Kuşku Özdemir, E. & Topsumer F. (2024). Halkla İlişkiler Perspektifinden Kamularla İletişim: Belediyelerin Çatışma Yönetimi ve İletişim Becerileri. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 1019-1038. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1516933>

Öz

Bu çalışmada, belediyelerin kamu yönetimindeki iletişim çabaları incelenmiştir. Belediye çalışanlarının kamuya temas noktalarında sahip oldukları iletişim becerileri ve yaşadıkları iletişim çatışmalarını nasıl yönettikleri, kamusal iletişim yaklaşımı bağlamında ele alınmıştır. Çalışanların iletişim engelleri ve çatışma yönetimi tarzları analiz edilerek belediyelerin kamusal iletişim becerileri ölçümlenmiştir. Analizler, belediye çalışanlarının iletişim engellerinin düşük olduğunu göstermiştir. Çalışanlar, kamuya kurdukları iletişimde algısal, psikolojik, duyuşsal, kişisel ve dilsel-davranışsal engeller açısından sınırlı engellilik düzeyine sahiptirler. Çatışma yönetim tarzları incelendiğinde, çalışanların en fazla uzlaştırma ve tümleştirme tarzlarını kullandıkları belirlenmiştir; bunları kaçınma, hükmetme ve ödün verme tarzları takip etmektedir. Bulgular, çatışma yönetim stratejilerinin iletişim engellerinin etkisi altında belirlendiğini göstermiştir. Hükmetme tarzının duyuşsal ve kişisel engellere, ödün verme tarzının dilsel-davranışsal ve kişisel engellere, tümleştirme tarzının kişisel, algısal, dilsel-davranışsal ve duyuşsal engellere, uzlaştırma tarzının kişisel ve algısal engellere, kaçınma tarzının ise algısal ve dilsel-davranışsal engellere sahip olan çalışanlar tarafından benimsendiği söylenebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Halkla İlişkiler, Kamusal İletişim, Çatışma Yönetimi, İletişim Becerileri, İletişim Engelleri, Belediyeler.

Abstract

This study examines the communication efforts of municipalities within public administration. The communication skills of municipal employees at their points of contact with the public, and how they manage communication conflicts in public communication processes, are addressed within the context of public communication. The communication barriers and conflict management styles of the employees were analyzed to measure the public communication skills of municipalities. The analyses revealed that municipal employees have low levels of communication barriers. In their interactions with the public, employees exhibit limited levels of perceptual, psychological, affective, personal, and linguistic-behavioral communication barriers. When examining conflict management styles, it was found that employees predominantly use reconciliation and integration styles; these are followed by avoidance, domination, and compromise styles. The findings indicate that the strategies used to manage conflicts in public communication are influenced by the existing communication barriers. It can be stated that employees with affective and personal barriers tend to adopt a domination style, those with linguistic-behavioral and personal barriers favor a compromise style, those with personal, perceptual, linguistic-behavioral, and affective barriers prefer an integration style, those with personal and perceptual barriers lean towards a reconciliation style, and those with perceptual and linguistic-behavioral barriers are inclined to use an avoidance style.

Keywords: Public Relations, Public Communication, Conflict Management, Communication Skills, Communication Barriers, Municipalities.



GİRİŞ

Halkla ilişkiler çalışmaları, kurumların kamuoyuyla etkili iletişim kurma, mevcut ilişkileri koruma ve geliştirme amacına odaklanmaktadır. İletişim planları aracılığıyla hedef kitlelerini etkileyen kurumlar, olumlu bir imaj ve itibar oluşturarak rekabet güçlerini artırmaktadır. Bu bağlamda, halkla ilişkiler ve iletişim çalışmaları, kurumların rekabet edebilme yeteneklerini güçlendirmede kritik rol oynar. Kurumlar, planlı reklam ve halkla ilişkiler çalışmaları ile doğrudan hedef kitleleriyle iletişim kurarak kurumsal iletişim süreçlerini yürütmektedir. Odak noktası, kurum ve kamular arasındaki temas ve bu temasın algı üzerindeki etkisidir. Literatürde, bu temas süreçlerinin çeşitli iletişim stratejileriyle yönetilebileceği belirtilmektedir. İlişki yönetimi olarak adlandırılan bu süreçte, kurumların kamuya yönelik faaliyetleri farklılık gösterebilir.

21. yüzyılda bilgi iletişim ve internet teknolojilerindeki değişimler, toplumsal, sosyal ve kültürel dönüşümleri kaçınılmaz hale getirmiştir. Bu değişim, kişiler arası iletişimde yeni yaklaşımların ortaya çıkmasına yol açmıştır (Kozinets, 1999). Birey-örgüt iletişimi sürecinin yeniden değerlendirilmesi ihtiyacı artmıştır (Willson, 2010). Geçmişte tek yönlü, ikna odaklı halkla ilişkiler yaklaşımları, yerini çift yönlü, diyalog ve karşılıklı anlayışı vurgulayan yaklaşımlara bırakmıştır. İletişimde bireyin ön planda olduğu, karşılıklı etkileşimin vurgulandığı diyalojik bir ortam oluşmuştur. Kamu kurum ve kuruluşları arasındaki iletişim ve anlayışın gelişimi de bu değişimden etkilenmiştir. Yeni kamu hizmeti yaklaşımı, vatandaş odaklılık, hizmet etme, katılım ve şeffaflık gibi kavramları ön plana çıkarmaktadır. Kamu, iletişim süreçlerinde daha aktif bir rol üstlenmiştir. Kamusal iletişim sürecinin, kamu kurumlarındaki durumu önemli bir araştırma konusudur. Kamu kurumları, yürüttükleri iletişim çalışmaları ile kamuya karşılıklı anlayış ve diyalog ortamını artırmaya çalışmaktadır. Ancak, kamu kurumlarındaki halkla ilişkiler faaliyetleri, özel sektördekinden farklıdır ve bu farklılıklar göz önünde bulundurulmalıdır.

Halkla ilişkiler literatürü incelendiğinde kamusal halkla ilişkiler ve iletişimi konu alan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Bununla birlikte bu çalışmaların genel olarak Habermas'ın Kamusal Alanın Dönüşümü'nü (1992) temel aldığı ve kamu iletişimi uygulamalarının müzakere edici yanına vurgu yaptığı söylenebilmektedir (Outhwaite, 1994). Gelders, Bouckaert ve Van Ruler (2007) tarafından geliştirilen "Kamusal Halkla İlişkilerin Aktörleri Arasındaki İlişki Modeli" ise, kamusal halkla ilişkiler çabalarının özel sektör halkla ilişkiler çabalarından farklılaştığı görüşü temeline dayanmaktadır. Model, kamusal iletişim sürecinin yönetsel ve yasal olmak üzere kamu kurumlarının doğasından kaynaklanan bir gücün etkisinde gerçekleştiği yaklaşımını vurgulamaktadır.

Bu çalışmada kamu yönetiminin önemli bir basamağını oluşturan yerel yönetimlerin bir unsuru olarak belediyelerin yürüttükleri iletişim çabaları konu alınmaktadır. Özellikle kamusal iletişim yaklaşımı son dönem akademik çalışmalarda sıklıkla çalışılan bir kavram olarak küreselleşme ve onun ortaya çıkardığı yönetim kavramı bağlamında belediyelerin kamuyla temas noktalarını oluşturan belediye çalışanlarının iletişim kurma becerileri ve kamuyla iletişim süreçlerinde yaşadıkları iletişim çatışmalarını nasıl yönettikleri sorularına kamusal iletişim ve müzakere kavramları üzerinden cevap aranmaktadır. Çünkü yönetim ve kamusal iletişim yaklaşımlarının odak noktası, kurumların bağımsız bir yönetsel işlevi olarak halkla ilişkiler çalışmalarının gelişmeye açık ve tüm kamularla diyaloga dayalı ilişkilere dayanan bir yapıya sahip olması düşüncesini merkeze almasıdır. Kent ve Maureen (1998) diyalogu odak alan iletişimi, farklılık içeren her türlü fikrin ve düşüncenin kişiler arasında tartışılması, müzakere edilmesi ve bu düşünce ve fikirlerin kişiler arasındaki değişimi olarak tanımlamaktadır. Şeffaflık, hesap verebilirlik, vatandaşa hizmet odaklılık ve demokratiklik vb. gibi özelliklerin kurumlar için ön plana çıktığı yeni kamusal yönetim yaklaşımının yaygınlaştığı günümüzde halkla ilişkilerin güncel yaklaşımlarından olan diyalojik iletişimi kamusal iletişimin sağlanabilmesi için öne çıkarmaktadır. Özdemir (2009, s. 296), bu anlayışın kamu sektörü alanında yürütülen halkla ilişkiler uygulamaları üzerinde de değişimler yaratacağını belirtmekte, halkla ilişkilerin tanıma rolünün ön plana çıkaracağı, kamu-vatandaş ilişkilerini dönüştüreceği ve diyaloga dayalı ilişkinin gelişeceğinden bahsetmektedir.



LİTERATÜR ÖZETİ

Kavram Olarak Halkla İlişkiler

Halkla ilişkiler, İngilizce karşılığı *public relations* olan kavramın literatürdeki tanımları incelendiğinde halk ve ilişki olmak üzere iki konu özelinde detaylı şekilde açıklanmaya çalışıldığı görülmektedir. Kavramın açıklanmasında ortaklaşılacak konular olmakla birlikte açıklamaların farklılaştığı noktaların da olduğu görülmektedir. Erdoğan' a göre (2014, s. 12-13), sosyoloji temelli bir kavram olan halk; “*belirli örgütlü yer ve zamanda yaşayan bazı ortak özelliklere sahip insan topluluğu*” olarak tanımlanmaktadır ve kavramın anlamı kullanıldığı bağlama göre farklılaşmaktadır. Örneğin, siyaset sosyolojisi alanında halk, siyasal açıdan insan kitleleri ve seçmenleri ifade etmektedir. Diğer bir ifade ile yönetenler dışında kalan yönetilenleri tanımlamaktadır. Ticari açıdan anlamı değerlendirildiğinde ise; halk, kurumun ilişkide bulunduğu ve ortak bağ ile bağlı olduğu iç ve dış grupları nitelemektedir. Biber' e (2012, s. 21–22) göre ise, Türkçe tanımda geçen halk kavramı İngilizce karşılığında geçen public kavramı ile tam olarak örtüşmemektedir. Kavramın içinde ifade edilen halk kelimesi geniş kitleleri ifade etmekte iken, kavramın asıl karşılığının “*belirli konularda ortak tavır alan, ortak çıkarlara sahip, daha dar bir kitle ifade eden kamu kavramını ifade etmektedir.*” Diğer bir ifade ile tanımda yer alan halk sözcüğü çeşitli kamuları içinde barındıran parçalı bir bütünü ifade etmektedir. Bu nedenle halkla ilişkilerin halkı değil halkları vardır ve kamu olarak tabir edebileceğimiz halk bu meslek alanının hedef kamularından bir tanesini ifade etmektedir (Pira, 2004, s. 225).

Halkla ilişkilerin tanımlanmasında açıklama geliştirilen bir diğer kavram *ilişki* olgusudur. Cutlip, Center ve Broom' a (1994, s. 236-237) göre, insan doğası gereği ortaya çıkan ihtiyaç ve isteklerini gidermek için diğer bireyler ya da gruplarla ilişkiler geliştirmektedir. İlişkilerin özelliğine göre süreç, taraflar arasında etkileşim, bağlılık ve farklı konularda (ekonomik-toplumsal-siyasal) bir değiş tokuş sürecini beraberinde getirmektedir. Süreç içerisinde taraflar arasında gelişen iletişim ise yine tarafların ilişki bağlamı esasında şekillenen özel bir iletişim formuna bürünmektedir. Bu iletişim kimi zaman evlilik ilişkisi temeline, kimi zaman bir arkadaşlık ilişkisi temeline şekillenebilmektedir. Bu yönüyle ilişkinin türü iletişim sürecinin temel belirleyicisi konumundadır ve sözlü-sözsüz anlamda kurulan bu iletişim tarafların birbiri hakkındaki öngörülerini geliştirirken bir sonraki iletişim süreci için temel teşkil etmektedir. Bu tarafla kişilerarası iletişimin bir olgusu olarak ilişki kavramı tanımlanırken, halkla ilişkiler mesleği açısından, kurumun iç ve dış kamularıyla kurduğu iletişim ve ilişkiyi odak almaktadır. Halkla ilişkilerin temelinde yürütülen iletişimin odağında ise örgüt ve kamuları arasında karşılıklı anlayışa dayalı iyi ilişkiler kurmak ve bunları sürdürmek yer almaktadır (Tunçel, 2011, s. 257). Bir başka deyişle örgütlerin de birer açık sistem ve canlı bir organizma olarak kabul gördüğü günümüz çağdaş yönetim yaklaşımlarında, kurumun hedef kamuları, kurumun bu kamularla geçmişte geliştirdiği tüm ilişki pratikleri ve iletişim süreçlerinin sonraki süreçte gerçekleşecek olanları etkileme gücüne sahip olduğu söylenebilir. Örgütlerin halkla ilişkiler çalışmalarının odağını oluşturan kamular ise örgüt içi ve örgüt dışı olmak üzere iki başlıkta incelenmektedir (Biber, 2012, s. 22).

Paydaş Teorisi Kapsamında Halkla İlişkilerde Kamu ve Kamuoyu Kavramları

Halkla ilişkiler çalışmalarının hedeflediği gruplar tanımında yer alan ve sıklıkla karıştırılan genel halk değil aksine belirli öncelikler esasında bir araya gelmiş ortak özellikleri olan insanları ifade etmektedir. Bu nedenle ifade edilen halk kavramıyla kimlerin ifade edilmeye çalışıldığı ve bunların ayrıştırılması önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada önemli olan diğer nokta genel halk içinden daha küçük bölümlere (kamulara) ayrıştırılan paydaşların sahip olduğu özelliklerin ve onları davranışa sürükleyen diğer etkenlerin de iyi şekilde araştırılmasıdır.

Ülkemizde kamu kavramı, hem devlet yönetimi kurumlarını hem de bu kurumların hizmet verdiği halkı yani hedef kitleyi tanımlamaktadır. Ancak iletişim bilimi ve halkla ilişkiler disiplini üzerine yapılan akademik çalışmalarda kamunun; iletişim ve halkla ilişkiler çabalarının ulaşmayı hedeflediği kitle olarak tanımlandığı görülmektedir. Kamu kavramının halkla ilişkiler alanı açısından belirli özellikler esas alınması sureti ile kategorilere ayıran Kamu Kuramı' nda kamular örgütsel anlamda alınan kararlara katılmamasına rağmen örgüt içi ve örgüt dışındaki kişileri etkileme gücü bulunan bir karar alma ve karar uygulama grupları olarak ifade edilmektedirler. Bu grupların toplumsal anlamda uygulanacak faaliyetlere yönelik kurumlardan beklentileri bulunmakta ve çoğunlukla bu beklentileri gerçekleştirmek esasıyla bir araya gelmektedirler (Grunig, 2005, s. 778). Halkla ilişkiler çalışmalarının temel hedefininin

halk olduğunu belirten Geylan (2001) ise, halk sözcüğünün günlük konuşma dilinde kullanılan halk sözcüğü ile karşılaştırılmaması gerektiğini, halkla ilişkilerde ifadesini bulan halk sözcüğünün, kamu kavramının kapsamına işaret ettiğine dikkat çekmektedir. Buna göre; Halk, kurumun eylem ve işlerinden etkilenen, düşünce ve eylemleriyle örgütü etkileyen, ortak çıkara sahip insan gruplarını anlatmaktadır. Kamu ise sadece bireylerden oluşan bir grup değil, kurum faaliyetlerinden etkilenen, kurumu etkileyen ve ortak çıkarları bulunan insan grupları olarak ortaya çıkmaktadır. Diğer bir ifade ile kamu kurumlarının hizmet ettiği, etik ve yasal olarak sorumlu olduğu gruplar örneğin seçmenler kamular olarak ifade edilmektedir (aktaran Boztepe, 2013, s. 6–9). Kamu kavramından türeyen bir başka kavram olan kamuoyu ise, belirli bir sorun çerçevesinde bir araya gelen bireylerin-grupların genel anlamda yaygın olarak kabul edilen kanaat, fikir ve düşüncelerini ifade etmektedir. Bu kanaatler halkla ilişkiler çalışmaları açısından büyük öneme sahiptirler (Pira, 2004, s. 226).

Kamu ve kamuoyu kavramları incelendiğinde farklı tanımlamalarının yapıldığı görülmektedir. Kavramların farklı şekillerde tanımlanmasına neden olan Kamusal Alan konusundaki tartışmalardır. Günümüz çağdaş yönetim yaklaşımlarında da dönemin gereklerine yönelik şekillenen bu kamusal alan anlamlandırmaları odağında değişimler yaşanmıştır. Bu değişim örgütleri dış kamulara tanıtıcı halkla ilişkiler uygulamalarının da değişimini tetiklemiştir. İletişim alanında geleneksel uygulamaların yürütücüsü olarak tanınan halkla ilişkiler, bugün yerini örgüt ve paydaşları arasında güçlü bir etkileşim sağlayan çevresiyle uyumlaşma sürecine destek olan bir stratejik iletişim yönetimi aracına bırakmıştır. Bu nedenle bugün halkla ilişkiler faaliyetleri ile amaçlanan; örgüt ve paydaşları arasında etkileşimi sağlayan diyaloga dayalı çift yönlü iletişimin ve örgüt-çevre uyumunun sağlanmasıdır (Demir & Şatır, 2018, s. 1074). Örgüt ve paydaşları arasında çift yönlü etkileşim ve diyaloga dayanan iletişimin gerekliliği stratejik halkla ilişkiler dönüşümünü doğurmuştur.

Stratejik yönetim yaklaşımları odağında değerlendirdiğimizde örgütlerin kamuları, “*örgütlerin hedeflerine ulaşabilme yeterliliklerinden çıkarları, beklentileri olan ve bir şekilde fayda sağlayacak olan tüm kişi, kurum ve kuruluşlar*” olarak tanımlanmaktadır (Demirel, 2013, s. 150). Örgüt kamuları bir diğer ifade ile örgüt paydaşları olarak da ifade edilmektedir. Freeman’ ın (1984) açıkladığı ve bugün halen geçerliliğini sürdüren Paydaş Teorisi çerçevesinde açıklanan *paydaş* kavramın İngilizce karşılığı *stake* yani kurumdan yarar ve menfaat beklentisi olan kişi ve kurum/kuruluşlar olarak ifade edilmektedir. Tanımda geçen yarar/menfaat durumu ise paydaşın kurumla olan bağlantısı ve kurum için önem durumu özelinde küçük ya da daha büyük değerleri içerebilmektedir (Ertuğrul, 2008, s. 2012).

Mitchell, Agle ve Wood (1997, s. 854), Paydaş Teorisi çerçevesinde örgüt paydaşlarını sınıflama yönelik yürüttükleri çalışmalarında, paydaşları;

- Firmanın sahipleri ve mülkiyeti olmayanlar; sermaye sahibi veya daha az maddi varlık sahibi olarak,
- Aktörler ya da üzerine hareket edenler; firma ile gönüllü veya istemsiz bir ilişki içinde mevcut olanlar;
- Hak sahipleri, müteahhitler veya ahlaki hak sahipleri; şirkete kaynak sağlayıcı veya bağlı olarak risk alan kişiler veya etkileyenler olarak sınıflandırmışlardır.

Kurumların faaliyette bulunduğu sektör, kurun yapısı ve sahipliği gibi sebeplere göre kurumların etkisinde bulunduğu paydaşlar farklılaşmakla birlikte, kurumların genel anlamda kamuları olarak; müşterileri, tedarikçileri, çalışanları, hükümet, medya, sivil toplum kuruluşları, yerel yönetimler ve toplum gibi taraflar sıralanabilmektedir (Sarıkaya, 2011, s. 43). Genel anlamda paydaşların her birinin birbirinden farklı olduğu ve bu nedenden dolayı örgütlere yönelik beklenti ve isteklerinin de ayrıştığı düşüncesi çerçevesinde paydaşlara yönelik yürütülen iletişim mesaj ve stratejilerinin de birbirinden farklılaşması gerektiği belirtilmektedir (Bat ve diğerleri, 2014, s. 129).

Kamu Kurumlarında Halkla İlişkiler

Hedef kitlelerde kuruma yönelik güvenin inşası, özellikle yönetsel güce sahip olan ve yönetsel gücün beraberinde getirdiği toplumsal yarara odaklanma sorumluluğunu taşıyan kamu kurumları açısından daha da fazla önem taşımaktadır. Kamu kurumlarının şeffaflık, hesap verebilirlik ve katılımcılık ilkelerini göz önüne alarak gerçekleştirdikleri tüm uygulamalar ve iletişim süreçlerinin bu ilkelere uygun biçimde



yönetilmesi hedef kitlelerde kamu kurumlarına yönelik kurumsal güvenin oluşmasında etkin rol oynayabilmektedir (Boztepe, 2013, s. 55).

Kamu kurumlarında halkla ilişkiler çalışmalarının ideal anlamda uygulanmaya başlandığı dönem, 2000'li yıllar olarak kabul edilmektedir. Ancak, bu dönem öncesinde atılan adımlar, günümüzde kamu sektöründe yürütülen halkla ilişkiler çalışmalarının yapılandırılmasına katkıda bulunmuştur. Canpolat (2012), Türk kamu kurumlarındaki halkla ilişkiler uygulamalarının ilk örneklerinin Cumhuriyet'in kuruluş dönemi (1923-1945) çalışmalarıyla başladığını belirtmektedir. Bu dönemdeki çalışmalar, Cumhuriyet ideolojisini yerleştirmeye ve halkı bilgilendirmeye yöneliktir. 1946-1960 yılları arasındaki ikinci dönemde ise liberal demokrasi ideolojisi hakim olmuş, iletişim çalışmalarında demokrasi ve özgürlük gibi kavramlar öne çıkmıştır. Bu dönemdeki çalışmalar, halkla ilişkilerde asimetrik uygulamalara örnek teşkil etmektedir. Üçüncü dönem olarak ele alınan çok partili döneme geçiş (1961-1980) yıllarında, iletişim eğitimi alanında yenilikler yapılmış ve halkla ilişkiler kavramı ilk kez kullanılmaya başlanmıştır. Bu dönemde halkla ilişkiler birimleri, kamu kurumlarının örgütlenmelerinde yer almaya başlamış ve halka yönelik faaliyetlerde halkla ilişkilerin düzenlenmesine yönelik görüşler ortaya çıkmıştır. Bu uygulamalar, bilimsel ikna ve kamuoyu bilgilendirme amacı taşımakta ve asimetrik-simetrik halkla ilişkiler uygulamalarına karşılık gelmektedir. 1981-2000 yılları arasındaki dönemde, neo-liberal ideolojinin etkisiyle tercih özgürlüğü, serbest piyasa ve hükümetin daha az etkisi öne çıkmıştır. Bu dönemde kurumlar, iç ve dış çevreleriyle iletişime önem vermiş, çift yönlü ve planlı halkla ilişkiler faaliyetleri, kurumsal imaj, kamuoyu yaratma ve sosyal içerikli uygulamalar ön plana çıkmıştır. Halkla ilişkiler, kamu sektöründe de ağırlık kazanmaya başlamış, halkla ilişkiler birimlerinin sayısı artmış ve yasal olarak önemli adımlar atılmıştır.

Kamu sektörü alanında yürütülen halkla ilişkiler çalışmalarının bugün özel sektör alanında yürütülenler kadar ağırlık kazandığını ve özelleştğini söylemek mümkündür. Bunu ortaya çıkaran sebepleri Çakmak ve Kilci (2011, s. 236); devlet anlayışında yaşanan değişimler sonucunda sosyal devlet anlayışının öne çıkması, kamunun bilinçlenmesi, kamuoyu kavramının yükselişi ve kalıcı yönetim için halk desteğinin öneminin anlaşılması olarak sıralamaktadır. Ancak iki sektörde uygulamaların belirli faktörler açısından farklılaşmasının altını çizmek gerekmektedir. Bu faktörler; örgütlenme, faaliyetlerin amacı, bağlı bulunulan kurallar, taraflar ve hedeflenen gruplar, faaliyetlerin türü, kurumların finansal kaynakları ve denetim mekanizmaları olarak sıralanabilmektedir.

Belediyelerde Kamusal İletişim Aracı Olarak Kamusal Halkla İlişkiler ve Belediye Çalışanlarının Rolü

Kamu yönetimi genel anlamda katı, dışa kapalı ve hiyerarşinin yoğunluklu olduğu bir alan olan kabul edilmektedir. Yönetim alanında yaşanan değişimlere paralel olarak gelişen yönetim yaklaşımı ve insan odaklı yönetim süreçlerinin öne çıkması ile birlikte kamu alanında yürütülen yönetim süreçlerinin de değişimi zorunlu olmaktadır. Yönetişim ve yerel yönetişimin kamu kurumları ve yerel yönetimlerde uygulanması söz konusu olduğunda Emimi ve Sancak'a (2018, s. 79) göre, uygulayıcı konumdaki birim halkla ilişkiler ve bu alanda uygulanacak etkili iletişim çalışmalarınıdır. Belediyelerde kamuyu tanımaya yönelik farklı halkla ilişkiler yöntemleri kullanılmaktadır. Bu yöntemler: vatandaşların kişisel başvuruları, danışma, örgütlenmiş gruplarla ilişkiler, referandum, medya takibi, şikayet kutuları, personelden bilgi edinme vb. olarak sıralanabilmektedir. Belediyelerde kamuya tanıtmak için kullanılan halkla ilişkiler yöntemleri; basınla ilişkiler, radyo ve TV, kurum yayınları, önderlerden yararlanma ve kurum web sitesi olarak sıralanabilmektedir (Özüpek, 2013, s. 103–104). Belediyelerin kamularını bahsi geçen farklı halkla ilişkiler yöntemleri ile tanımaya çalışmasının nedeni belirli örgütsel amaçların gerçekleştirilmesidir.

Kamusal iletişimi yönetim yaklaşımının bir itici gücü olarak değerlendirdiğimizde kurumlar ve kamuları arasında gerçekleşen ilişkinin yönü ve biçiminin bir değişime uğradığından ve yeniden yapılanma sürecine girdiğinden bahsedilebilir. Yönetişimin bir gereği olarak hiyerarşik, tepeden inen ve emredici yapılanma yerine destekleyici, yönlendirici yatay, hesap verilebilir ve demokratik denetimi mümkün kılan, gücünü halktan alan ve katılımcı özellikteki yeni ilişkiler sisteminin gerekliliğinden bahsetmektedirler. Bu yaklaşım odağında yerel yönetimler esas alındığında kurumda çalışanlarının tamamının halkla ilişkiler görevlisi olarak değerlendirilebileceğinden bahsedilmektedir. Diğer bir ifade



ile belediyelerde kamuya hizmet verilmesi sürecindeki tüm çalışmalar halkla ilişkiler çalışmaları kapsamında birer kaynak olarak değerlendirilebilmektedir. Bunun nedeni hizmet verme sürecinde belediye çalışanlarının kamuya karşı tutumlarının, gerçekleştirmiş oldukları davranışlarının, el sıkışmadan, yardımcı olmaya, çalışanlarının iletişim kurma biçimine kadar her şeyin kamunun kuruma olan imajını etkilemesidir. Çünkü halkla ilişkiler kişisel olan ya da olmayan, dolaylı ya da dolaysız gerçekleştirilen tüm davranışları içerir ve kurumun dışına kadar uzamak sureti ile kamu kanaatlerini etkileyerek olumlu ya da olumsuz anlamda kurum hakkındaki kamuoyunu oluşturmaktadır (Gilbert, 1975, s. 12' den aktaran Özüpek, 2013, s. 29). İletişim kurma anlamında ulaşılabilecek kitlenin sınırlı olması özelliği bir yana bırakılacak olursa en doğal ve etkin yolun yüz yüze iletişim olduğu söylenebilir. Yüz yüze iletişim iletişimin çift yönlü gerçekleşmesine ve geri bildirim olanak tanınması anlamında diğer iletişim kurma biçimlerine göre öne çıkmaktadır. Yüz yüze iletişimde sözlü iletilerin hedef kitlelere iletilmesinin esnasında Bıçakçı (1998, s. 152) sesin tonu, temposu, kişinin sahip olduğu diksiyonu kullandığı jest ve mimikler gibi birçok unsurun öne çıktığından bahsetmektedir.

Belediyeler söz konusu olduğunda Gümüş ve Öksüz (2009, s. 2653), çalışanların kuruma yönelik bir temsili yerine getirdiğinden ve bu temsil sırasında halkla karşı benimsenen davranış ve tutumların kuruma yönelik izlenimleri şekillendiğinden söz etmektedir. Bu nedenle kamusal iletişim sürecinde yüz yüze iletişimi gerçekleştiren kurum çalışanlarının benimsemesi gereken ilkeler öne çıkarılmaktadır (Seçim & Coşkun, 1992, s. 118):

- İletişimi gerçekleştirirken vatandaşa karşı sabırlı, sakin ve güler yüzlü olunmalı,
- Gerçekleştirilecek davranışlar karşıdaki bireyin eğitim ve sosyal statüsüne göre belirlenmeli,
- İletişimin dili sade ve anlaşılır olmalı,
- Karşı tarafa bilgi aktarma sürecinde bazı bilgiler gizli kalmalı,
- Her şeyden önce iyi bir dinleyici olunmalı,
- Taraflara karşı samimi ve içten olunmalı,
- Karşı tarafın düşüncelerine saygı duyulmalı,
- İletişim esnasında gereksiz tartışmalardan kaçınılmalı,
- Taraflara ismen ve de bey, hanım eklentileriyle hitap edilmeli,
- Yüz yüze iletişimde iki yönlü iletişim olanağı olduğundan yalnızca karşı tarafı etkilemek değil, onun da vereceği mesajlara açık olunmalıdır.

Genel anlamda bu ilkelerin iletişim sürecinin etkili ve başarılı sayılabilmesinin ön koşulları olduğu söylenebilir. Bu ilkeleri Geçikli (2016, s. 280) ise; dilin anlaşılır biçimde tanımlanması, simgelerin benzer biçimde tanımlanması, iletişimde çoklu kanal kullanılması ve geri bildirim sağlanması olarak ifade etmektedir. Bununla birlikte yazar göre tüm koşullar sağlanmış olsa bile iletişimin etkili bir biçimde gerçekleşmesini engelleyen, kişinin kendisinden kaynaklanan kişisel (psikolojik), kültürel, semantik, çevresel (ortamsal), mekanik (kanalsal), statü ve roller, mesajın yapısı vb. faktörler bulunmaktadır. Yüz yüze iletişimde etkinliğin sağlanabilmesi için bir diğer önemli husus geri bildirimle alınan bilgilerin kullanılabilmesi için kurum içinde etkin bir kurum içi iletişim ağının varlığıdır. Alt kademe çalışan ve birimleri ile kamu arasında yüz yüze gerçekleşen iletişim aracılığıyla elde edilen verilen bozulmadan üst yönetime iletilmesi gelecek yönetsel davranışların şekillendirilmesinde önemlidir (Kazancı, 2007, s. 133). İletişimin doğru şekilde gerçekleşmesi diğer bir ifade ile iyi bir iletişim becerisine sahip olunabilmesi için öncelikle bireylerin iletişimini engelleyen faktörlerin belirlenmesi gerekmektedir. Bunun nedeni olarak kişiler arası iletişim engellerinin belirlenmesi durumunda iletişimin daha etkili bir şekilde kurulabileceği gösterilmektedir (Başer ve diğerleri, 2016, s. 292).

Kamusal İletişimde İletişim Becerileri ve İletişimi Engelleyen Faktörler

Kurumların amaçlarını gerçekleştirmek amacıyla örgüt içi ve örgüt dışı olmak üzere yürüttükleri iki farklı iletişim şekli olduğu daha önceki bölümlerde de ifade edilmiştir. Belediyelerin kurum dışı kamularıyla gerçekleştirdikleri bir iletişim türü olarak kamusal iletişimin yüz yüze gerçekleştirilmesi sürecinde fiziksel olarak aynı ortamı paylaşan kaynak konumundaki belediye çalışanları ve alıcı konumundaki belediyeden hizmet alan vatandaşlar olmak üzere iletişimin iki tarafından söz edilmektedir. Elgünler ve Fener (2011, s. 35) iletişimi, kişi ya da örgütlerin hem içinde yer aldıkları

toplumsal sistemle hem de bu sistemdeki diğer kişi ve örgütlerle uyumunu ve etkileşimini sağlayan temel bir süreç olarak değerlendirildiğinde kalitesinin artırılmasını zorunlu bir ihtiyaç olarak belirtilmektedirler. Kamusal iletişim sürecinde de diğer iletişim türlerinde olduğu gibi bilgi, duygu ve düşünce alışverişinde öne çıkan unsurlar olarak kaynak, mesaj ve alıcı kavramlarını öne çıkarmakta, etkili ve kaliteli bir iletişimin gerçekleştirilebilmesi için bu unsurların varlığıyla ilişkilendirmektedirler. Mükemmel ve etkili iletişimde mükemmelliğin içinde insan unsurunu barındırması nedeni ile mümkün olmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu mükemmelliğin sağlanamamasının nedeni olarak ise, iletişim sürecine bilinçli ya da bilinçsiz olarak dahil olan/oldurulan engelleyici faktörlerden bahsetmektedir. Bu engelleyici faktörler nedeni ile iletişim sürecindeki iletişim bozulabilmekte ya da yanlış yorumlanabilmektedir. Konuyla ilgili olan bir diğer görüşe göre ise iletişim sürecini engelleyen unsurlar bireylerden kaynaklı olabileceği gibi iletişimin içinde gerçekleştiği ortamın özelliklerinden de etkilenmektedir (Avcı & Sürücü, 2018, s. 126).

Belediyeler özelinde kamusal iletişimi temel aldığımızda belediye adına hizmet sağlayan çalışanlar ve belediyeden hizmet alımını gerçekleştiren kamu olmak üzere iletişimde iki taraftan söz edilmektedir. Bu anlamda bahsi geçen iki taraf arasında gerçekleşen iletişimin etkin olarak değerlendirilebilmesi için Tengilimoğlu ve Öztürk (2016, s. 64), aşılması gereken üç iletişim engelinden bahsetmektedir. Belirtilen bu engellerin; alıcının taşıdığı özelliklerden, mesajın taşınması gerek özelliklerden ve kaynağın taşıdığı özelliklerden kaynaklanabileceğini belirtilmektedirler (s. 64). İlgili iletişim engellerinin doğru şekilde yönetilemediği durumlarda ise iletişim becerilerinde düşüş söz konusu olabilmektedir. Konuya kamusal iletişim perspektifinden baktığımızda ise kamuları tarafından belediyelerin kamusal iletişim becerisi açısından yetersiz kurumlar olarak değerlendirilebileceğinden bahsetmek gerekmektedir. Bu nedenle kamusal iletişimde etkinliğin artırılması için iletişimi engelleyen faktörlerin farkında olmak ve bu engellerin aşılması konusunda çözümler üretilmesi gerekmektedir. Yazıcı ve Gündüz (2010, s. 39), bu engellerin üstesinden gelmenin bir yolu olarak bu engellerin keşfedilerek analizlerin yapılmasını önermektedir. Başarer, Başarer ve Demirkaya (2016) bu amaçla iletişimi engelleyen faktörlerin belirlenmesine yönelik bir çalışma yürütmüş ve faktörlerin ölçülmesine yönelik bir ölçüm ölçeği tasarlamışlardır. Çalışmaları sonucunda iletişim engellerini; Dilsel-Davranışsal, Kişisel, Duyuşsal, Algısal ve Psikolojik olmak üzere beş boyutta belirtmişlerdir.

Dilsel- Davranışsal Engeller

Dilsel ve davranışsal engellerde ilki olarak beden dilinden bahsedilmektedir. Beden dili günlük hayatta bilinçli ya da bilinçsiz olmak üzere gerçekleştirdiğimiz el, kol, yüz hareketleri, seçtiğimiz ses tonu ve kıyafetler vb. iletişimde mesaj verme özelliği bulunan unsurların kullanılmasıdır. Bu unsurların iletişim sürecine dahil edilmesiyle Benzer' e (2015, s. 33) göre bireyler; kişilere, eşyalara ya da bir konuya yönelik duygu, düşünce ve tutumlarını yansıtmaktadırlar. Özellikle sözlü iletişim açısından anlam belirliliği sağlayan bu unsurları mesajın alıcı tarafından yorumlanmasında güvenilir olarak nitelenen iletişimin önemli bir parçasını oluşturmaktadırlar (Cangil, 2004, s. 71). Öyle ki sözlü mesajlar ile beden dilimiz arasından bir farklılık oluştuğunda bireyler görsel özellikteki beden dili unsurlarını kabul etme eğilimi göstermektedirler. Bunun nedeni olarak ise duygularımızın beden dilimizi etkileme gücü gösterilmekte, anlık ruh halimizin bedensel hareketlerimizi etkilediği belirtilmektedir (Tayfun, 2015). Öte yandan duygusal durumumuzun yalnızca beden dilimizi etkilemekle kalmayıp kişilerin bizi algılayış biçimini de etkilediği belirtilmektedir. Bu nedenle Tayfun (2015) kişilerle ilk temas anında etkinin beden dili ile sağlandığından bahsetmekte ve her birey için farklı beden dili anlamlandırmalarından söz etmektedir. Yazara göre belirli bir hareketin insanlar üzerindeki genel anlamının yanında bu hareketin kişi için ne anlama geldiğinin anlaşılması iletişimin etkinliği için önemlidir. Çünkü zaman zaman gerginlik olarak adlandırabileceğimiz bir davranış bazıları için alışkanlık olabilir. Bu nedenle anlamların doğru şekilde çözümlenmesi zamana ihtiyaç vardır. Erdoğan' a (2014, s. 123) göre iletişim süreci içerisinde gönderilen mesajın oluşturulmasında kullanılan işaretlerin alıcı tarafından çözümlenmesi sürecinde ise düz ve yan anlam olarak iki tür anlamlandırma seçilebilmektedir.

Dilsel ve davranışsal engellerden ikincisi olarak ise dil ve anlatım engellerinden bahsedilmektedir. İletişim sürecinde kullandığımız kelimeler zaman zaman iletişimi engelleyici bir rol oynayabilmektedir. Yanlış dil kullanımı olarak belirteceğimiz bu engeller diğer bir ifade ile semantik engeller olarak adlandırılmaktadır. Dilin bir engel olabileceği görüşünün dayanağı mesaj içinde yer alan kelimelerin



farklı insanlar tarafından, farklı anlamlandırılabilmesidir (Lunenburg, 2010, s. 4). İleti oluşturma sürecinde kullandığımız kelime ve adlandırmalar alıcı konumunda bulunan bireylerin bilgi, tecrübe ve sahip oldukları düşünsel artalanları doğrultusunda anlamlandırılmaktadır.

Kişisel Engeller

Kişisel engellerden ilki olarak düşünceleri dayatma ve kendine odaklanmadan bahsedilmektedir. Düşünceleri dayatma, kişinin kendince doğru olarak kabul ettiği görüşleri ya da farklılıkları çevresinde yer alan kişilere zorla kabul ettirme ve iletişimde uzun ve tekrarlı cümlelerle bunu yaptırma çabası olarak tanımlanmaktadır (Başerer ve diğerleri, 2016, s. 293). Bu eğilimdeki kişilerin çevresindeki diğer kişilere seçenek bırakmadan dayatma eğiliminde olduğu ve kendi sınır/kurallarına göre davranış göstermelerini bekledikleri ifade edilmektedir. Kalıplanmış düşünce yapısı gösteren bu kişilerin genellikle “*yapmamalısın, yapmalısın, aramamalısın, gelmen gerek, mümkün değil, asla*” gibi kesin, net ve sınırları belirlenmiş ifadelerle konuştukları belirtilmektedir. Ancak bu tür davranış eğilimiyle karşı karşıya kalan kişilerin korku ya da direnç hissiyle söylenenlerin tam tersini yapma eğilimi gösterebileceğinden bahsedilmektedir (Gürüz & Eğinli, 2017, s. 297).

Kişisel engellerden ikincisi olarak ise hatalı çözüm üretmeden bahsedilmektedir. Hatalı çözüm üretme ile ifade edilen; Kişiyi anlamak, problemlerini paylaşmak yerine ona karşı anne baba rolü oynamak olarak nitelenen öğüt vermek, , kendi sorunlarını çözmekten aciz olduğu görüşüne yol açabilecek olan onun yerine karar vermek, bir problem yokmuş gibi davranarak teselli etmektir (Başerer ve diğerleri, 2016, s. 294).

Duyumsal Engeller

Duyumsal engellerden ilki olarak yargılama hatalarından bahsedilmektedir. Yargılama hatalarının başında yaşanan olay ve durumlara ilişkin kişinin kendinde ya da diğerlerinde hata bulması anlamına gelen suçlamak yer almaktadır (Başerer ve diğerleri, 2016, s. 293). Suçlama davranışını kişi kendine yönelik gerçekleştirebildiği gibi karşı tarafa yönelik de yapabilmektedir. Karşı tarafa yönelik yürütüldüğünde genellikle kaynağı kişinin sorumluluklarını yerine getirmemesi ve bu nedenle bu şekilde bir savunma mekanizması işletmesidir. İki durumda da bu kişilerle iletişim sürecine yönelik tıkanıklar yaşandığı ifade edilmektedir (Gürüz & Eğinli, 2017, s. 298). Bir diğer yargılama hatası olarak kişinin problemleri paylaşmak yerine sorgulamayı tercih ettiği soru sormak, karşı tarafa sert ve kırıncı sözler sarf edebildiği tehdit etmek ve eleştirmekten bahsedilmektedir. Duyumsal engellerden ikincisi olarak ise alay etmek (dalga geçmek), şakalaşmak, ad takmak (lakap takmak) gibi davranışları içeren yanlış mizah kullanımından bahsedilmektedir (Başerer ve diğerleri, 2016., s. 293).

Algısal Engeller

Algısal engellerden ilki olarak zihinsel/duygusal etkenlerden bahsedilmektedir. Zihinsel/duygusal engeller; kişinin zihinsel ya da duygusal (korku, kaygı, gerginlik...) rahatsızlıklar nedeniyle yaşadığı iletişim sorunları olarak tanımlanmaktadır. Algısal engellerden ikincisi olarak ise fiziksel olarak dikkat dağıtan etkenlerden bahsedilmektedir. Fiziksel olarak dikkat dağıtıcı engellerin iletişimin etkililiğini azaltıcı bir etkisinden bahsedilmektedir. Bu fiziksel engeller zaman zaman, kişilerin görüşlerinden, kişilerarası mesafelerden ve seçilen iletişim kanalların kaynaklanabilmektedir. Sayılan bu faktörlerden çoğunlukla bireylerin haberdar olduğu ancak engellenemediğinden bahsedilmekte bu durumun da iletişim engellerine yol açabildiği belirtilmektedir (Lunenburg, 2010, s. 4).

Psikolojik Engeller

Psikolojik engeller kişilerin sahip olduğu özelliklerden kaynaklanmaktadır. Psikolojik engelleri Elgünler ve Fener (2011, s. 37); ön yargılar, görüş farklılıkları, algılama farklılıkları, tutum ve davranışlar, sosyo-kültürel farklılıklar ve bilgi düzeyi olarak sıralamaktadır. Bununla birlikte Lunenburg (2010, s. 5), psikolojik engellerin özünde bireylerin arasındaki psikolojik uzaklığın bir sonucu olduğunu belirtmektedir. Bireylerin tecrübelerini, yine bireylerin kendi birikimleri, algıları, değerleri, ihtiyaçları ve beklentileri oluşturmaktadır. Kaynak mesajı kodlar, ancak alıcı kendi tecrübesine ve bağlamına göre mesajı açar. Kaynak ve alıcı arasındaki örtüşme azaltıldığında, iletişim de zorlaşır. Görmek ve işitmek bireylerin duygusal durumlarına göre anlamlandırıldığından, kaynak ve alıcı aynı şeyi anlamayabilirler. Psikolojik engellerden ikincisi olarak hatalı tutumlardan bahsedilmektedir. İnsanlar, inanç, tutum,



görgü, gelenek ve alışkanlıklarına ters düşen mesajları reddetmeye yatkındır. Bazen de mesajı kabul eder fakat yine kendi inanç, görgü ve alışkanlıklarına uygun biçimde değişiklikler yaparlar. Başka bir ifade ile algılamalarını o zamana kadar edindikleri bu inanç, değer ve kültürlerinden oluşan zemin üzerinde oluşturacaklardır (Cüceloğlu, 2014, s. 33). Psikolojik engeller olarak kişilerin farklı duygusal yapıları, zayıflık ve zaaflarının da mesajların alıcı tarafından algılamasını etkileyebileceğinden bahsedilmektedir (Özden, 2015).

Güvensizlik iletişimde bir diğer psikolojik engel olarak ifade edilmektedir. Güven duyulmayan insanlarla iletişime girmekten kaçınıldığı, iletişime girmek zorunda kalınan durumlarda da bireylerin önyargılı ve savunmacı bir tutum içinde olduğu belirtilmekte bu özellikte bir kaynaktan gelen mesajlara şüpheli bir tutumla yaklaşıldığı dile getirilmektedir (Özden, 2015).

Kamusal İletişimde Örgütsel Çatışma Yönetimi ve Stratejiler

Çatışma, en az iki kişinin amaçlarına ulaşması için benimsediği yaklaşım ve eylemlerin biri birini engellediği ya da sınırlandırdığı durumlar olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir ifade ile çatışma, kişilerin kendi yaşamı ile ilgili olarak belirlediği ihtiyaçlara, güdülere, dileklere veya amaçlara bağlı olarak diğer kişilerle yaşadığı uyuşmazlık hali olarak ifade edilmektedir. Çatışma durumunu ortaya çıkaran nedenler olarak; sınırlı olan kaynakların paylaşımı, temel psikolojik ihtiyaçların karşılanamaması ve farklı değerlere sahip olmak sayılmaktadır. Bu anlamda bu nedenlerden biri ya da hepsinin var olması çatışma durumuna yola açabilmektedir (Kökdemir & Sığırı, 2017, s. 13). Çatışma durumunu ortaya çıkaran bir neden olarak farklı değerlere sahip olmak ile ilgili Tengilimoğlu ve Öztürk (2016) taraflar arasında oluşan anlam farklılıklarından bahsetmektedir. Bu anlamda farklı değerlere sahip olan bireylerin olayları yorumlama sürecindeki anlamlandırmalarının da farklılaştığından bahsetmekte ve bu durumun zaman zaman kişinin karşısındaki bireyle gerçekleştirdiği iletişimde kendisini kapatmasına neden olduğunu ifade etmektedir. Bu değerlerin farklılaşmasının ise psiko-sosyal unsurların etkisiyle oluştuğuna ve bu unsurların değerler başta olmak üzere kişilerin duygularını, düşüncelerini, değer yargıları etkilediğine vurgu yapılmaktadır (2016, s. 67).

Çatışma unsurlarından bir diğeri olarak Kökdemir ve Sığırı (2017, s. 13), algı farklılıklarından bahsetmektedir. Algı farklılıklarının kişilerin çatışma oluşturabilecek durumlara yönelik görüşlerini farklılaştıracağını ifade etmektedir. Bunun nedeni olarak kişilerin tamamen aynı olan bir çatışma durumunu birbirinden çok farklı şekillerde algılayabilmesini göstermektedir. Dahası bu algıların çatışma durumunun şiddet düzeyini belirleyeceğini belirtmektedir. Çatışma durumuna ilişkin algıların şekillenmesinde ise; bireyin içinde yer aldığı grup / aile, topluluk veya toplumdaki baskın kültürel kabullerin etkili olduğunu ifade etmektedir. Kennet Boulding ise çatışmanın durumunun dört unsurunu sıralamaktadır. Bunlar; en az iki tarafın var olması, çözümü için çatışma unsurlarının, çatışmanın dinamiklerinin ve yönetim/kontrol/çözüm süreçlerinin tanımlanmasıdır (Genç, 2017, s. 291). En az iki kişinin var olduğu bir ortamda ve bir konu özelinde ya da kişilerin sahip olduğu farklı algılar nedeni ile ortaya çıkan bir çatışma durumunun varlığı kabul edildiğinde bir sonraki adım çatışmaların yönetimi için çözümlerin yürütülmesidir. Yürür ve Soygüzel (2010, s. 34), bahsi geçen çatışma yönetimi sürecinde; toplumsal kültürel ortam, çatışma yaratacak konunun niteliği, tarafların çatışma durumundaki katılımı, tarafların kişisel özellikleri, yargılar ve algılar olmak üzere birçok faktörün etkili olduğundan bahsetmektedir.

Öte yandan çatışmanın bireyler ve grupların yanı sıra örgütsel olarak da görüldüğü ifade edilmektedir (Genç, 2017, s. 291). Örgütsel çatışma, örgütte yer alan bireyler ya da gruplar arasında ortaya çıkan birlikte çalışma sorunları ve bu sorunlardan dolayı örgütlerdeki işleyişin durmasına neden olan olaylar olarak tanımlanmaktadır (Eren, 2016, s. 587). Örgütsel çatışmalar dört farklı başlık altında değerlendirilmektedir. Bunlardan ilki aynı örgüt içinde farklı birimlerde, farklı görev ve sorumlulukları yerine getirmek için çalışan kişiler arasında yaşanan anlaşmazlıkları ifade eden bölümler arası çatışmadır. İkincisi örgüt için farklı iki grubun görüş ayrılığına düşmesi olarak tanımlanabilen gruplar arası çatışmadır. Üçüncüsü bir örgüt ile farklı bir başka örgüt arasında yaşanan anlaşmazlıkları ifade eden örgütler arası çatışmadır. Örgütsel çatışmaların sonucusu olarak ise en yaygın olarak görülen tür olan iki farklı bireyin birbiri ile duygu, düşünce ve görüş açısından ayrılığa düşmesi yani bireyler arası çatışmalardır (Eren, 2016, s. 595).

Örgütsel anlamda taraflar arası iletişim engeli ve çatışma olarak ortaya çıkan bu sorunların kurum dışına yönelik yürütülen halkla ilişkiler uygulamalarını negatif anlamda etkilediğinden bahsedilmektedir. Halkla ilişkiler alanında söz edilen bu negatif etkiler; yönetsel dil sorunu, yönetsel açıdan halka kapalı tutum, biçime aşırı düşkünlük, karmaşıklaşan sorunlar, halkla ilişkiler çalışmalarının öneminin anlaşılabilmesi, yönetilen yöneten beklentileri arasında farklılık, yönetime karşı çekingenlik, halkın yönetsel açıdan bilgisizliği, kamu isteklerine gereken önemin verilmemesi olarak sıralanmaktadır. Bu negatif etkilerin ise yönetilen ve yöneten arasındaki çatışmaları tetiklediğinden bahsedilmektedir. Türk kamu yönetimi, halkla ilişkiler uygulamaları açısından değerlendirildiğinde diğer alanlara göre farklı anlam ve içeriğe sahip olduğu ifade edilmektedir. Bunun sebebi olarak Türk Kamu Yönetimi' nin sahip olduğu yönetsel yapı ve yönetsel anlayış gösterilmektedir (Arklan, 2013, s. 54). Diğer bir ifade ile Türk Kamu Sisteminde hakim olan bürokrasi, dikey yapılanma ve yönetsel açıdan terk edilemeyen geleneksel yaklaşım yeni kamu hizmeti yaklaşımının; vatandaş odaklılık, hizmet etme, tarafların katılımı ve şeffaflık olarak sayılan ilkeleri ile çelişmekte ve bu nedenle kamu isteklerine cevap verilememektedir. Bu durum zaman zaman kamu ve belediye çalışanları arasında iletişimi engelleyen bir unsur olarak karşımıza çıkmakta ve çatışmaya neden olabilmektedir.

Bununla birlikte örgütsel çatışmalar, iyi yönetilebildiklerinde örgütler için yıkıcı sonuçlar doğurmak yerine yeni davranış biçimleri ve karar alternatiflerini ortaya çıkararak süreçleri iyileştirebilmektedirler (Eren, 2016, s. 587). Bu nedenle geleneksel çatışma yönetimi yaklaşımlarında (1930-1940) bir örgütte kötü yapılandırılmış iletişim ve ödüllendirme sistemlerinin istenmeyen belirtisi olarak nitelenen ve iyi yönetilebilen örgütlerde çatışmalardan kaçınılabileceği görüşü, yeni yaklaşımlarda yerini çatışmanın örgütlerde yenilik ve değişimlerin gerçekleşebilmesi için gerekli bir unsur olduğu ve belirli ölçülerde var olduğu zaman örgütsel amaçlara ulaşmada itici bir güç olduğu görüşüne (Luthans, 1973, s. 473) bırakmıştır. Dahası Luthans, yeni yaklaşımlarda çatışmaların çalışanlara enerji veren ve sistemin işlerliğinin analizi için iyi bir gösterge olduğuna dikkat çekmiştir (1973, s. 474).

Kamusal İletişimde Çatışmaların Yönetiminde Halkla İlişkilerin Aracı Rolü

Halkla ilişkilerin kamu yönetimi alanında yaşanan çatışmaların yönetimindeki rolü bu çalışmada öne çıkarılan bir diğer önemli konuyu oluşturmaktadır. Halkla ilişkiler örgüt ve kamuları arasında var olan çatışmaların yönetiminde arabulucu bir rolde tanımlanmakta ve çatışma yönetimi anlamında bir müzakere tekniği olduğundan bahsedilmektedir. Özellikle de kamusal yönetim yaklaşımlarının öne çıktığı günümüz kamu yönetimi alanında halkla ilişkilerin hem yönetsel hem de ideolojik boyutuyla öne çıktığını düşünürsek; halkla ilişkiler kamudan geri bildirim almanın ötesinde Mert' (2014, s. 128) göre, kamusal etkileşim, uyum ve denge sağlamanın temel aracı konumundadır. Özellikle kamu kurumları ile halk arasında iki yönlü iletişimi olanaklı kılan simetrik iletişim yaklaşımının benimsenmesi ile kamusal halkla ilişkiler ve kamusal iletişim anlamında halkla ilişkilerin arabuluculuk görevi mümkün olabilmektedir. Kamusal müzakere ve arabuluculuğun sağlanabilmesi için ise olası/var olan çatışma durumlarının tespit edilmesi, çatışmaların yönetimi için stratejilerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Rahim'e (2003) göre çatışmaların çözümlenmesi ve yönetilmesi iki farklı kavramı ifade etmekte ve çatışmaya yönelik iki farklı yaklaşımı içermektedir. Çatışma yönetimi, örgüt için fayda sağlamayacak çatışmanın en aza indirilmesi amacıyla etkili stratejiler geliştirilmesi, örgütsel etkinlik ve öğrenmenin geliştirilmesi için belli düzeyde çatışmanın var olması gerekliliği düşüncesine dayanmaktadır. Çatışma çözümü yaklaşımında ise çatışma yaratan durumun ortadan kaldırılması, azaltılması ya da çatışmadan kaçınılması görüşü hâkimdir (2002, s. 208).

Çatışmanın yönetilmesine anlamında çalışanların benimseyecekleri çatışma yönetimi tarzlarının birbirinden farklı olabileceği ifade edilmekte, çatışma yönetimi stilleri bireyin uygulama anında tercih ettiği davranışsal modeller olarak nitelenmektedirler (Moberg, 2001, s. 47). Bu anlamda Rahim (2003) çatışma yönetimi sürecinde; problem çözüme, ödün verme, hükmetme, kaçınma ve uzlaşma olmak üzere benimsenecek beş farklı çatışma yönetim tarzından bahsetmektedir. Kökdemir ve Sığırı (2017, s. 18), çatışma yönetimi yaklaşımı olarak bireylerin benimseyebileceği üç yaklaşımdan bahsetmektedir. Bu yaklaşımlara göre çatışma yönetimi sürecinde bireyler; kendi çıkarlarını ön planda tutabilirler, tarafların ortak çıkarlarını gözetebilirler ya da çatışma sonucunu önemsemeyebilirler. Buna ek olarak durumlara göre tarafların çatışmaları çözmek için kullanacakları tarzın değişebileceğinden bahsedilmektedir.



Tümleştiren (Problem Çözme)

Kökdemir ve Sığırı (2017, s. 18), tarafların kazancısını esas alması dolayısıyla problem çözme tarzını çatışma yönetimi tarzlarının rasyonel türü olarak tanımlamaktadır. Problem çözme tarzında birey hem kendi hem de diğer tarafa yönelik yüksek ilgi düzeyine sahiptir. Çatışmayı yönetmek için açık ve bilgi paylaşımına yönelik bir tutum sergilenmekte, problemin çözümüne yönelik alternatif yollar aramak sureti ile iki taraf için de kabul edilebilir çözümlere yoğunlaşmaktadır (Rahim, 2003, s. 208). Bu yaklaşım her iki taraf için de kabule edilebilir çözümü esas aldığı için yoğun çabaları içermekte olup çalışanlar tarafından benimsenen en etkili çatışma yönetim tarzı olarak belirtilmektedir (Gross & Guerro, 2000, s. 200).

Ödün Verme

Yürür ve Soygüzel' e (2010, s. 35-36) göre, ödün verme tarzında birey kendine düşük, karşı tarafa yönelik yüksek ilgi düzeyine sahip olup taraflar arası farklılıklardan ziyade ortak yanlara vurgu yapmak sureti ile karşı tarafın koruma eğilimi göstermektedir. Kökdemir ve Sığırı, bu tarzı benimseyen bireylerin karşı tarafın isteklerini ve taleplerini kendi istek ve taleplerinden daha doğru veya anlamlı bulabilme eğilimi gösterdiğinden bahsetmektedir. Ancak bu durum çatışmanın yönetiminden ziyade psikolojik olarak dengesizlik ve yenilgi hissine neden olabilmektedir (2017, s. 18).

Hükmetme

Hükmetme çatışma yönetim tarzında birey karşı taraftan ziyade kendi istek ve ihtiyaçlarını öne çıkarmak sureti ile grup çıkarlarından ziyade kendi kazancına odaklanabilmektedir (Yürür & Soygüzel, 2010, s. 35-36). Yapı olarak saldırgan bir yaklaşımı içerdiği için karşı tarafa üstünlük sağlama, baskı kurma ve kazanma güdüsünün hakim olduğu davranışları içermektedir. Hükmetme çatışma yönetimi tarzı nedeni ile çatışma durumunun şiddetinin daha da arttırılabileceği belirtilmektedir (Kökdemir ve Sığırı, 2017, s. 17-18).

Kaçınma

Yürür ve Soygüzel' e (2010, s. 35–36) göre kaçınma tarzında birey geri çekilme eğilimi sergilemekte ve çatışmayı yönetmek yerine sorumluluğu karşı tarafa atma eğilimi göstermektedir. Kökdemir ve Sığırı' ya (2017, s. 18) göre, bu stratejide kişi ne kendi ne de karşı tarafın istek ve ihtiyaçlarını önemsemekte olup çatışma durumuna girmekten kaçmaktadır. Kaçınma stratejisinin bu tarafı çatışma durumlarının ilk aşaması için taraflara zaman tanınması yönünden faydalıdır; ancak sorunların yönetimi açısından sürekli olarak benimsenmesi süreçlerin iyileştirmesine katkı sağlamamaktadır. Rahim' e göre kaçınma stratejisi bireyin hem de karşı tarafın istek ve ihtiyaçlarının giderilmesi açısından başarısız bir yaklaşım sunmaktadır. Gross ve Guerro (2000, s. 200) tarafından yürütülen araştırmada bu çatışma yönetimi tarzının bireyler tarafından da etkisiz ve yanlış olarak algılan bir yaklaşım olduğu belirlenmiştir.

Uzlaşma

Uzlaşma tarsi, Yürür ve Soygüzel (2010, s. 35–36) tarafından bireyin hem kendi hem de karşı taraf açısından kabul edilebilir bir çözüm kararı verilmesi yaklaşımının benimsendiği bir çatışma yönetimi tarzı olarak belirtilmektedir. Ortak fayda sağlama açısından iki taraf için de bazı şeylerden vazgeçme mantığının benimsendiği mantıksal bir yaklaşım olarak kabul edilmektedir (Rahim, 2003, s. 218). Kökdemir ve Sığırı' ay göre taraflar arasında işbirliğini temel alır ve grubun istek ve ihtiyaçlarının karşılanması görüşü hâkimdir (2017, s. 17).

ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Kamu-yerel yönetimler arasındaki ilişkinin kamusal halkla ilişkiler ve iletişim yaklaşımları bağlamında yorumlanmasını konu alan bu çalışmada; yerel yönetimlerin bir unsuru olarak belediyelerin kamuya temas noktalarını oluşturan belediye çalışanlarının kamusal iletişim becerilerinin ölçülmesi amaçlanmaktadır. Nicel araştırma deseninde tasarlanan çalışmada saha araştırması yürütülmüştür. Araştırma verilerinin toplanmasında yüz yüze anket yöntemi kullanılmıştır. Türkiye'de daha önce yerel yönetimlerin kamusal iletişim becerilerinin ölçülmesine yönelik çok sayıda çalışmanın bulunmaması sebebi ile çalışma betimleyici araştırma özelliği taşımaktadır. Bu bağlamda belediyelerin ve belediye çalışanlarının kamuya hizmet kapsamında gerçekleştirdikleri çalışmalarda iletişim kurma becerilerinin bir göstergesi olarak sahip oldukları iletişim engelleri ve olası çatışma durumlarında

kullandıkları çatışma yönetim tarzları ölçümlenmektedir.

Türkiye’ de hizmet veren belediyelerin tamamına ulaşmak hem zaman hem de maliyet sınırlılıkları sebebi ile mümkün olmadığından, çalışma alanı olarak Ege Bölgesinde hizmet veren belediyeler seçilmiştir. Bu kapsamda araştırma örnekleminin belirlenmesinde çeşitli illerde faaliyet gösteren belediyelerin üyeliklerinin bulunduğu Kıyı Ege Belediyeler Birliği’ne başvurulmuştur. Birliğe üyeliği bulunan tüm belediyelerde araştırmanın yürütülmesi için gerekli izinler alınmıştır. Kararsal örnekleme esasına, zaman ve maliyet sınırlılıklarına göre araştırmanın yürütüleceği belediyeler belirlenmiştir. Araştırma verileri Narlıdere Belediyesi (İzmir), Karabağlar Belediyesi (İzmir), Urla Belediyesi (İzmir), Didim Belediyesi (Aydın) ve Efeler Belediyesi (Aydın) olmak üzere toplam beş merkez ilçe belediyenin çalışanlarından toplanmıştır.

Katılımcıların formları gönüllülük esasına göre ve isimsiz olarak yanıtlaması istenmiştir. Kasım 2018-Nisan 2019 tarihleri arasında toplanan anketlerin Etik Kurul İzni 26.06.2018 tarihinde Ege Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’ndan alınmıştır. Toplamda 64 ifadenin bulunduğu anket formu üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, çalışanların kamusal iletişime yönelik engellerini ölçmeye yönelik 30 adet ifade; ikinci bölümde, çalışanların çatışma yönetim tarzlarını belirlemeye yönelik 28 adet 5’li Likert tipinde hazırlanmış ifade yer almaktadır. Üçüncü bölümde ise katılımcıların; yaş, cinsiyet, eğitim durumlarını ve çalıştıkları belediyeleri değerlendiren 4 açık uçlu ifade yer almaktadır.

Araştırmanın analizleri eksiksiz ve doğru şekilde yapıldığı belirlenen 500 anket formu üzerinden yürütülmüş, hipotez testleri için SPSS 21 programı, ölçeklerin geçerliliğinin test edilmesi için ise AMOS programı kullanılmıştır.

Geçerlilik ve Güvenirlilik

İletişim Engelleri Ölçeği, Başarer vd. (2016) tarafından kişilerarası iletişim engellerini ölçümlemek amacıyla geliştirilen, beş boyutlu ve 30 ifadeden oluşan bir ölçüm aracıdır. Ölçeğin orijinalindeki güvenilirlik değeri 0,946 olarak ifade edilmektedir. Bu çalışmada 73 ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0,87 olarak (Cronbach Alpha=0,87) hesaplanmıştır. Güvenirlilik katsayısı değeri kapsamında ölçeğin güvenilir olduğu söylenebilir. Ölçekte yer alan 11 ifade Dilsel-Davranışsal Boyutu, 7 ifade Kişisel Boyutu, 5 madde Duyuşsal Boyutu, 4 madde Algısal Boyutu ve 3 madde Psikolojik Boyutu ifade etmektedir. Belirtilen yapı DFA yapı geçerliliği ile test edilmiş, analiz sonucunda ölçeğin teorik yapı anlamında literatürle iyi uyum değerlerine sahip olmadığı belirlenmiştir. Bu kapsamda ilgili istatistikler incelenmiş bazı boyutlarda yer alan belirli ifadelerin kamusal iletişim engellerini ölçme anlamında düşük korelasyona sahip oldukları belirlenmiştir. Analiz sonucunda Dilsel-davranışsal boyutta yer alan 2 ifadenin ve Kişisel boyutta yer alan 2 ifadenin madde toplam korelasyonunun standart değerlerinin altında olması nedeniyle ölçekten çıkarılmasına karar verilmiştir. Belirlenen düşük korelasyona sahip maddeler çıkartılarak DFA testi yinelenmiştir. Bu kapsamda İletişim Engelleri Ölçeği için yeni iç tutarlılık katsayısı 0,86 olarak (Cronbach Alpha=0,86) hesaplanmış ve teorik yapı anlamında literatürle paralel iyi uyum değerlerine sahip olduğu belirlenmiştir (Tablo 1).

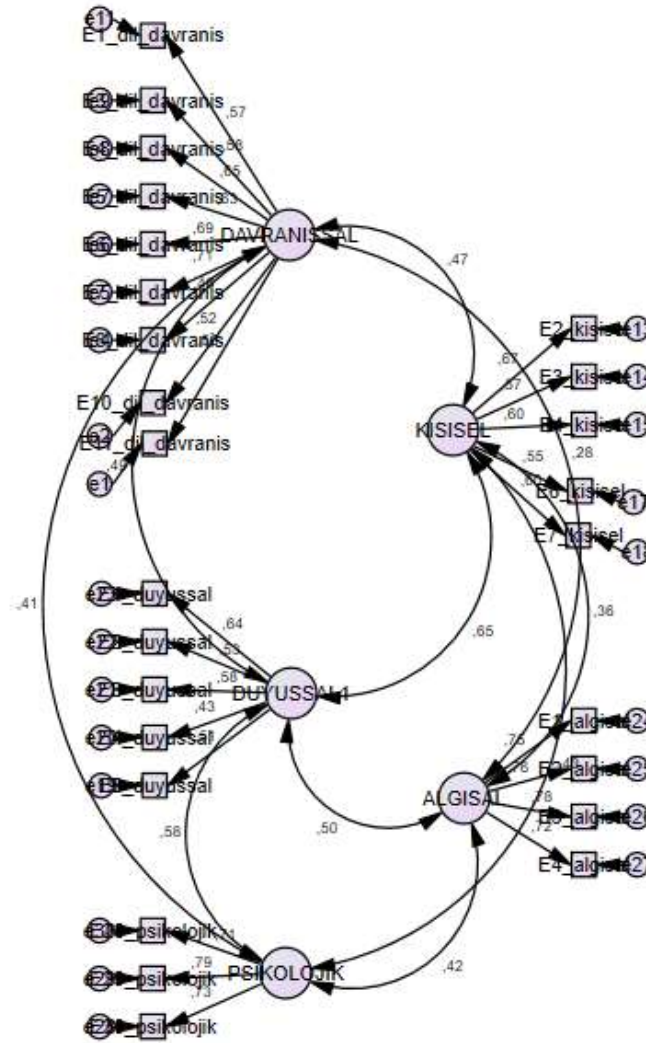
Tablo 1. İletişim Engelleri Ölçeği DFA Uyum İyiliği Değerleri

Endeks	Eşik Değerler	Ölçek Uyum Değerleri
CMIN	< 3 iyi	3,577
(Chi-square /df)	< 5 makul	
RMSEA	<0,05 çok iyi < 0,05-0,10 iyi > 0,10 kötü	0,72
CFI	> 0,95 çok iyi > 0,90 iyi > 0,80 makul	,80
GFI	> 0,95 çok iyi > 0,80 iyi	0,85
HI90	< 1	0,76
PCLOSE	> 0,05	,000

Kaynak: Eşik Değerler için Çapık, 2014 esas alınmıştır.



Yinelenen DFA analizi sonucunda ölçek yine beş boyutlu bir yapı gösterirken ölçekte yer alan toplam ifade sayısı 26 olarak belirlenmiş, ölçek yapısı Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. İletişim Engelleri Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)

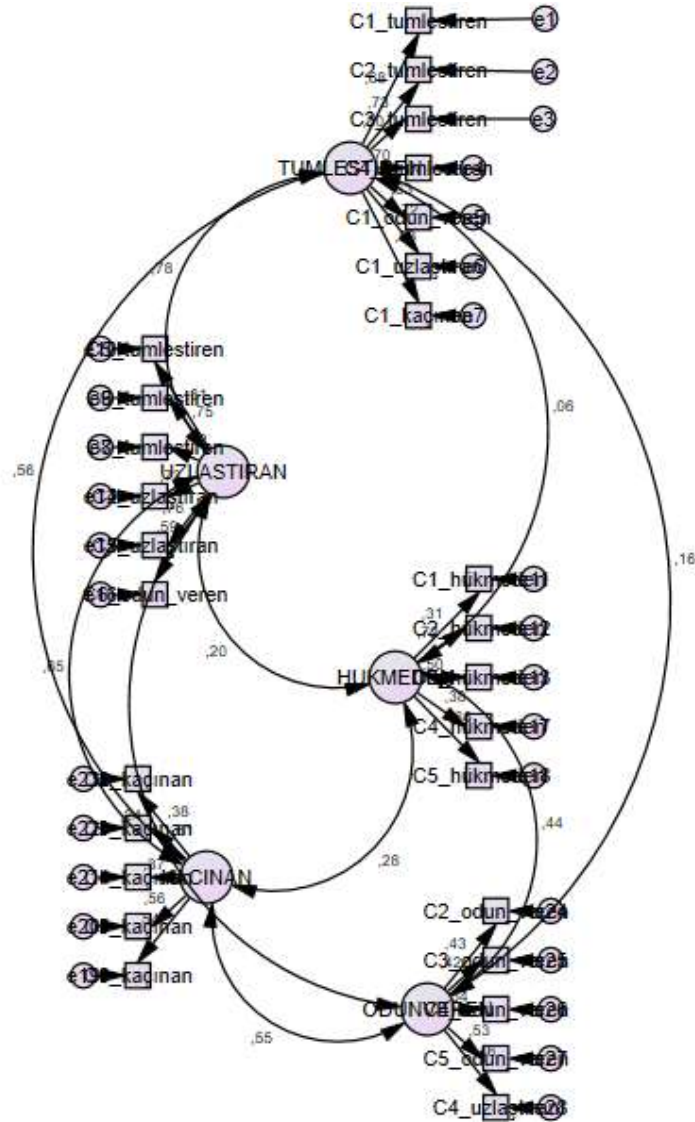
Çatışma Yönetimi Tarzları Ölçeği (ÇYTÖ), (Rahim, 1983) tarafından kişilerin çatışma yönetim tarzlarını ölçümlemek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçeğin daha önce çeşitli çalışmalarda (Ting-Toomey ve diğerleri, 2009; Rahim & White, 1999) ölçüm için geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu belirlenmiştir. (Ölçeklerde güvenilirlik, araştırmalar özelinde toplanan veriler ile ilgili olmasından dolayı güvenilirlik testleri bu çalışma özelinde yeniden yürütülmüştür. Analiz sonucunda ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0,85 olarak (Cronbach Alpha=0,85) hesaplanmıştır. Güvenirlik katsayısı değeri kapsamında ölçeğin güvenilir olduğu söylenebilir. ÇYTÖ'nün geliştirildiği çalışmada (Rahim, 1983), tümleştirme boyutunda 7, ödün verme boyutunda 6, hükmeden, kaçınan ve uzlaştıran boyutlarında ise 5'er ifadenin yer aldığı belirtilmektedir. Bu kapsamda ölçeğin belirtilen yapısı esas alınarak DFA ile yapı geçerliliği test edilmiş, analizi sonucunda ölçeğin teorik yapı anlamında literatürle iyi uyum değerlerine sahip olmadığı belirlenmiştir. Bu kapsamda ilgili istatistikler incelenmiş bazı boyutlarda yer alan ifadelerin çatışma yönetimi tarzlarını ölçme anlamında ilgili oldukları boyutla düşük korelasyona sahip oldukları belirlenmiştir. Analiz sonucunda katılımcıların formu yanıtlama esnasında bazı boyutlara ait ifadeleri farklı boyutlarla ilişkilendirmiş oldukları tespit edilmiştir. Bu kapsamda ilgili maddelerin yüksek ilişki gösterdiği diğer boyutlara dahil edilmesi sureti ile DFA yinelenmiş, yinelenen analiz sonucunda modelin yeni yapısının kamusal iletişimde 77 çatışma yönetimi tarzlarını ölçme anlamında iyi uyum iyiliği değerlerine sahip olduğu tespit edilmiştir (Tablo 2).

Tablo 2. İletişim Engelleri Ölçeği DFA Uyum İyiliği Değerleri

Endeks	Eşik Değerler	Ölçek Uyum Değerleri
CMIN (Chi-square /df)	< 3 iyi < 5 makul	3,577
RMSEA	<0,05 çok iyi < 0,05-0,10 iyi > 0,10 kötü	0,72
CFI	> 0,95 çok iyi > 0,90 iyi > 0,80 makul	,80
GFI	> 0,95 çok iyi > 0,80 iyi	0,85
HI90	< 1	0,76
PCLOSE	> 0,05	,000

Kaynak: Eşik Değerler Çapık, 2014 esas alınarak ölçümlenmiştir

Yeni yapı, yine beş boyutlu bir yapı gösterirken ölçekte yer alan toplam ifade sayısı 28 olarak belirlenmiştir. Yeni yapıda tümleştirme boyutu 7, uzlaştırma boyutu 6, hükmetme, kaçınma ve ödün verme boyutları 5'er ifadeden oluşmaktadır. Ortaya çıkan ölçek yapısı şekil 2' de gösterilmiştir.



Şekil 2. Çatışma Yönetimi Tarzları Ölçeği (ÇYTÖ) Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)

Katılımcılara Yönelik Demografik Bilgiler

Belediye çalışanlarının yaş, cinsiyet ve eğitim durumları açısından belediyelere göre dağılımı araştırma kapsamında değerlendirilmiştir. Tablo 3 incelendiğinde Narlıdere Belediyesinin en çok (%47) 18-35 yaş aralığında/genç çalışanlara sahip olduğu görülmektedir. Urla Belediyesi'nde de genç çalışanların sayısı diğer guruplardan yüksektir (%42). Diğer belediyelerin çalışanlarının yaş dağılımı incelendiğinde ise Didim (%67), Efeler (%60) ve Karabağlar (%57) Belediyelerinin 36-55 yaş aralığında/orta yaş grubu çalışanlara sahip olduğu söylenebilir. Ayrıca tüm belediyelerde 56 yaş üstü çalışanların oranı oldukça düşüktür. Çalışanlar cinsiyet değişkeni açısından değerlendirildiğinde tüm belediyelerde erkek çalışan sayısının kadın çalışan sayısından fazla olduğu belirlenmiştir. Çalışanlar eğitim durumları açısından incelendiğinde ise Narlıdere (%51) ve Didim (%39) Belediyelerinde çoğunluk olarak lise eğitim derecesine sahip çalışanların yer aldığı görülmektedir. Karabağlar (%47), Urla (%46) ve Efeler (%40) Belediyelerinde ise lisans eğitimi almış çalışanların sayısı diğer eğitim guruplarından daha yüksektir (Tablo 3).

Tablo 3. Çalışanların Demografik Değişkenler Açısından Belediyelere Göre Dağılımı

	Narlıdere	Urla	Karabağlar	Efeler	Didim	F		
YAŞ	Genç (18-35 yaş)	36 %47	42 %53	34 %40	52 %37	36 %30	200 %40	
	Orta (36-55 yaş)	35 %45	37 %46	48 %57	83 %60	80 %67	283 %57	
	Yaşlı (56 ve üstü)	6 %8	1 %1	3 %3	4 %3	3 %3	17 %3	
	CİNSİYET	Kadın	33 %43	39 %49	38 %45	50 %36	39 %33	199 %40
		Erkek	44 %57	41 %51	47 %55	89 %64	80 %67	301 %60
EĞİTİM		İlköğretim	5 %6	12 %15	6 %7	7 %5	20 %17	50 %10
	Lise	39 %51	25 %31	26 %31	47 %34	46 %39	183 %37	
	Ön lisans	7 %9	5 %6	11 %13	27 %19	15 %13	65 %13	
	Lisans	23 %30	37 %46	40 %47	56 %40	36 %30	192 %39	
	Lisansüstü	3 %4	1 %1	2 %2	2 %1	2 %2	10 %2	
	GENEL TOPLAM	77	80	85	129	119	500	

BULGULAR

Kamusal İletişim Engellerine Yönelik Bulgular

Tablo 4'de yer alan iletişim engellerine yönelik ifadeler katılımcıların genel olarak düşük katılma eğilimi gösterdiği görülmektedir. (Ölçek yanıt ortalaması $\bar{X}=2,42$). Buradan hareketle belediye çalışanlarının kamusal iletişimde iletişim engellerine sahip olmadığı söylenebilir. Katılımcıların sahip oldukları/olası kamusal iletişim engellerinin boyutlar bazında ortalamaya göre değerlendirilmesi Tablo 4'de özetlenmektedir.

Tablo 4. İletişim Engelleri Ölçeğinin Boyut Ortalamaları

Boyutlar	\bar{X}	En Düşük	En Yüksek
Dilsel-Davranışsal	2,08	2,02	2,14
Kisisel	2,47	2,41	2,53
Duyusal	2,48	2,41	2,54
Algısal	3,12	3,03	3,21
Psikolojik	2,56	2,47	2,63

Tablo 4 detaylı şekilde incelendiğinde: Dilsel-davranışsal engeller 2,08, Kişisel engeller 2,47, Duyuşsal engeller 2,48, Psikolojik engeller 2,56, Algısal engeller ise 3,12 ortalamaya sahiptir. Bu verilerden hareketle kamusal iletişim sürecinde çalışanların sahip olduğu iletişim engellerinin farklılaştığı söylenebilmektedir. Kamusal iletişim sürecinde sırasıyla: algısal engeller, psikolojik engeller, duyuşsal engeller, kişisel engeller ve dilsel-davranışsal engellerin etkisinden bahsedilebilmektedir.

Kamusal İletişimde Çatışma Yönetimi Becerilerine Yönelik Bulgular

Tablo 5’de yer alan çatışma yönetimi tarzlarına yönelik ifadeler katılımcıların genel olarak katılma eğilimi gösterdiği görülmektedir (Ölçek yanıt ortalaması $\bar{X}=3,73$). Buradan hareketle belediye çalışanlarının kamusal iletişim sürecinde çatışma eğilimi gösterdiği söylenebilmektedir.

Tablo 5. ÇYTÖ’ne Verilen Yanıtların Boyut Ortalamaları

Boyutlar	Ortalama	En Düşük	En Yüksek
Tümleştiren	3,73	3,66	3,80
Uzlaştıran	3,75	3,69	3,82
Hükmeden	2,80	2,73	2,88
Kaçınan	3,16	3,09	3,23
Ođun_Veren	2,42	2,36	2,47

Tablo 5’de de görüleceği üzere ödün veren boyutunun ortalaması 2,42 hükmeden boyutunun ortalaması 2,80, kaçınan boyutunun ortalaması 3,16, tümleştiren boyutunun ortalaması 3,73 ve uzlaştıran boyutunun ortalaması 3,75’ dir. Buradan hareketle katılımcıların çatışma durumlarında ödün verme ya da karşı tarafa hükmetme eğilimi göstermediği söylenebilmektedir. Bulgular değerlendirildiğinde katılımcıların kamusal çatışmaların yönetilmesinde ağırlıklı olarak tümleştirme ve uzlaştırma eğilimine sahip olduğu görülmektedir. Buradan hareketle belediye çalışanlarının kamusal iletişim sürecinde kullandığı çatışma yönetimi tarzlarının farklılaştığı söylenebilmektedir.

Kamusal İletişimde İletişim Becerileri ve Çatışma Yönetimi İlişisine Yönelik Bulgular

Tablo 6’da, iletişim engellilik durumunun benimsenen çatışma yönetim tarzlarına etkisi ile ilgili istatistiksel veriler yer almaktadır. Veriler incelendiğinde benimsenen çatışma yönetim tarzının tamamında sahip olunan iletişim engellerinin yüksek etkisi ($p<0,05$) bulunduğu görülmektedir. Etkinin en fazla olduğu boyutlar sırasıyla: hükmeden, ödün veren, tümleştiren, uzlaştıran ve kaçınan boyutları olarak söylenebilmektedir.

Hükmeden boyutunun çatışma yönetimi tarzı olarak benimsenmesinde iletişim engellerinin etkisi %13 olarak belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile çatışma yönetim tarzının seçilme davranışı %13 lük bir oranla sahip olunan iletişim engelleri ile açıklanabilmektedir. Bunu etkiyi açıklayan iletişim engellerinin hangileri olduğu incelendiğinde ise, duyuşsal ($p=,000$) ve kişisel engellerin ($p=,002$) etkisi görülmektedir. Diğer bir ifade ile duyuşsal ve kişisel iletişim engelleri bulunan kamu çalışanları yüksek oranda hükmetme çatışma yönetim tarzını benimsemektedirler.

Ödün vermenin çatışma yönetimi tarzı olarak benimsenmesinde iletişim engellerinin etkisi %10 olarak belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile çatışma yönetim tarzının seçilme davranışı %10 luk bir oranla sahip olunan iletişim engelleri ile açıklanabilmektedir. Bunu etkiyi açıklayan iletişim engellerinin hangileri olduğu incelendiğinde ise, dilsel-davranışsal ($p=,001$) ve kişisel engellerin ($p=,001$) etkisi görülmektedir. Diğer bir ifade ile dilsel-davranışsal ve kişisel iletişim engelleri bulunan kamu çalışanları çatışma yönetim tarzı olarak yüksek oranda ödün vermeyi benimsemektedirler.

Tümleştirme tarzının benimsenmesinde sahip olunan iletişim engellerinin etkisi %8 olarak belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile tümleştirme çatışma yönetim tarzının seçilme davranışı %8 lik bir oranla sahip olunan iletişim engelleri ile açıklanabilmektedir. Bunu etkiyi açıklayan iletişim engellerinin hangileri olduğu incelendiğinde ise, kişisel ($p=,000$), algısal ($p=,000$), dilsel-davranışsal ($p=,001$) ve duyuşsal engellerin ($p=,023$) etkisi görülmektedir. Ancak tümleştirme tarzının seçilmesinde kişisel ve algısal iletişim engellerinin olumlu bir etkisi bulunurken, dilsel-davranışsal ve duyuşsal engellerinin olumsuz bir etkisi bulunmaktadır. Bunun nedeni bu boyutlar için etkinin ters yönlü olmasıdır. Diğer bir ifadeyle dilsel-davranışsal ve duyuşsal engelleri arttıkça kamu çalışanlarının tümleştirme tarzını



benimseme oranı düşmektedir. Özetle dilsel-davranışsal ve duyuşsal engeli bulunanlar tümleştirme tarzını benimsememektedir. Bu tarzı benimseyenler kişisel ve algısal iletişim engellerine sahip olan kamu çalışanlarıdır.

Uzlaştırma tarzının benimsenmesinde sahip olunan iletişim engellerinin etkisi %6 olarak belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile uzlaştırma çatışma yönetim tarzının seçilme davranışı %6 lik bir oranla sahip olunan iletişim engelleri ile açıklanabilmektedir. Bunu etkiyi açıklayan iletişim engellerinin hangileri olduğu incelendiğinde ise, kişisel (p=,000), algısal (,000), dilsel-davranışsal (p=,002) ve psikolojik engellerin (p=,032) etkisi görülmektedir. Ancak uzlaştırma tarzının seçilmesinde kişisel ve algısal iletişim engellerinin olumlu bir etkisi bulunurken, dilsel-davranışsal ve psikolojik engellerinin olumsuz bir etkisi bulunmaktadır. Bunun nedeni bu boyutlar için etkinin ters yönlü olmasıdır. Diğer bir ifadeyle dilsel-davranışsal ve psikolojik iletişim engelleri arttıkça kamu çalışanlarının tümleştirme tarzını benimseme oranı düşmektedir. Özetle dilsel-davranışsal ve psikolojik iletişim engeli bulunanlar uzlaştırma tarzını benimsememektedir. Bu tarzı benimseyenler kişisel ve algısal iletişim engellerine sahip olan kamu çalışanlarıdır.

Kaçınma boyutunun benimsenmesinde iletişim engellerinin etkisi %4 olarak belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile kaçınma çatışma yönetim tarzının seçilme davranışı %4 lük bir oranla sahip olunan iletişim engelleri ile açıklanabilmektedir. Bunu etkiyi açıklayan iletişim engellerinin hangileri olduğu incelendiğinde ise, algısal (p=,012) ve dilsel-davranışsal (p=,034) etkisi görülmektedir. Diğer bir ifade ile algısal ve dilsel davranışsal engelleri bulunan kamu çalışanları yüksek oranda kaçınma çatışma yönetim tarzını benimsemektedirler.

Tablo 6. İletişim Engellerinin Çatışma Yönetim Tarzlarına Etkisi

Değişkenler	B	T	P	F	Model (p)	R2	VIF
Bağımlı Değişken: Tümleştiren							
Dilsel_Davranis	-,206	-3,456	,001				1,335
Kisisel	,251	3,811	,000				1,611
Duyussal	-,131	-2,274	,023	9,155	,000	0,077	1,611
Algısal	,179	4,559	,000				1,313
Psikolojik	-,092	-1,895	,059				1,518
Bağımlı Değişken: Uzlaştıran							
Dilsel_Davranis	-,173	-3,124	,002				1,335
Kisisel	,242	3,930	,000				1,611
Duyussal	-,074	-1,373	,171	7,732	,000	0,063	1,611
Algısal	,140	3,824	,000				1,313
Psikolojik	-,097	-2,147	,032				1,518
Bağımlı Değişken: Hükmeden							
Dilsel_Davranis	,047	,772	,440				1,335
Kisisel	,212	3,147	,002				1,611
Duyussal	,289	4,917	,000	15,984	,000	0,131	1,611
Algısal	-,068	-1,710	,088				1,313
Psikolojik	,015	,311	,756				1,518
Bağımlı Değişken: Kaçınan							
Dilsel_Davranis	,127	2,130	,034				1,335
Kisisel	,116	1,751	,081				1,611
Duyussal	-,105	-1,826	,068	5,038	,000	0,040	1,611
Algısal	,099	2,534	,012				1,313
Psikolojik	,017	,356	,722				1,518
Bağımlı Değişken: Ödün Veren							
Dilsel_Davranis	,155	3,271	,001				1,335
Kisisel	,182	3,466	,001				1,611
Duyussal	-,020	-,445	,657	12,077	,000	0,100	1,611
Algısal	,042	1,345	,179				1,313
Psikolojik	,024	,612	,541				1,518

SONUÇ

Halkla ilişkiler çalışmaları kurum ve kamuoyu arasında ilişki kurma, var olan ilişkileri koruma ve geliştirme çabalarının tamamını içermektedir. Bu çabaların odağı iletişim faaliyetleridir. Bugün kamuya hizmet yaklaşımı odağında çalışmalarını gerçekleştiren kamu kurumları, yürüttükleri çeşitli iletişim



çalışmaları ile kamuyla karşılıklı anlayış, diyalog ortamını sağlamaya diğer bir ifade ile kamusal iletişimde etkinliğini arttırmaya çalışmaktadırlar. Ancak kamu kurumlarının özel sektör kurumlarından farklı olarak sahip olduğu özellikler olan bürokrasi, dikey örgütlenme vb. sebeplerle bu dönüşümü hızlı bir biçimde sağlayamamaktadır. Diğer kamu yönetimi birimlerine göre yerel yönetimlerin halka daha yakın ve merkezi yönetime göre daha küçük birimler olmaları sebebi ile bu dönüşümü sağlamada daha hızlı gelişme gösterebildikleri belirtilmektedir. Bu görüşten hareketle, halkın ihtiyaçları için ilk müracaat yeri konumunda olan ve temel amacı yerel halka kamu hizmeti sağlama olan yerel yönetimler kamusal iletişim becerilerinin incelenmesi açısından öne çıkmaktadır.

Yüz yüze gerçekleştirilen sözlü iletişim kişiler arası iletişimde sıkça kullandığımız bir yöntem olduğu gibi kurumsal düzeyde gerçekleştirilen iletişimde (kurum içi- kurum dışı) de öne çıkan bir iletişim yöntemidir. Karaçor ve Şahin (2004, s. 15) kamu kurumlarında iletişim kurma yöntemleri ve iletişim engellerine yönelik kamu kurumu çalışanları ile gerçekleştirdikleri çalışmada yüz yüze iletişim en çok kullanılan iletişim yöntemi olarak belirlemişlerdir. Tüm bu ön kabullerden hareketle mevcut çalışmada kamu- yerel yönetimler ilişkisi bağlamında belediye çalışanlarının kamuyla yüz yüze gerçekleştirdikleri iletişim ilişkisel yaklaşım üzerinden incelenmiş, çalışanların sahip oldukları/olası iletişim engelleri ve çatışma yönetimi tarzları üzerinden belediyelerin kamusal iletişim becerilerinin ölçülmesi temel alınmıştır.

Yapılan analizler sonucunda belediye çalışanlarının kamusal iletişimde düşük oranda iletişim engellerine sahip olduğu belirlenmiştir. Çalışanlar kamuyla kurdukları iletişimde ise sırasıyla; algısal (sahip olunan önyargılar, kalıplaşmış düşünceler, karşıdaki kişiye karşı hatalı tutum), psikolojik (sahip olunan önyargılar, kalıplaşmış düşünceler, karşıdaki kişiye karşı hatalı tutum), duyuşsal (karşısındakini yargılama, suçlama, tehdit etme ve yanlış mizah kullanma), kişisel (düşünceleri dayatma ve kendi fikirlerine odaklanma, sorunlara hatalı çözümler üretme) ve dilsel-davranışsal (hatalı beden dili, hatalı dil ve anlatım) engellerin açısından oldukça sınırlı sayılabilecek engellilik düzeyine sahiptirler. Konuyla ilgili yürütülen daha önceki çalışmalarda da (Karaçor & Şahin, 2004, s. 15) benzer olarak çalışmalarında, kamu kurumlarında yaşanan iletişim sorunlarının kişisel engeller, hatalı dil ve teknik dil kullanımı, sosyo-kültürel, psikolojik, fiziksel engellerden ziyade uygulama süreçleri, zaman darlığı, yönetsel ilişkisinden kaynaklandığı belirlenmiştir.

Kamusal iletişime etkisi olduğu varsayılan bir diğer değişken olan çatışma yönetim tarzlarına yönelik bulgular incelendiğinde; belediye çalışanlarının en fazla kullandığı çatışma yönetme tarzlarının uzlaştırma ve tümleştirme tarzları olduğu belirlenmiştir. Bunları sırasıyla; kaçınma, hükmetme ve ödün verme tarzları takip etmektedir. Diğer bir ifade ile yaşanan çatışma durumlarında belediye çalışanları genellikle uzlaştırma ve tümleştirme eğilimi gösterirken, bazen çatışmalardan kaçınma ya da hükmetme eğilimi göstermekte, nadiren de olsa ödün verme tarzını benimseyerek çatışmaları yönetmeye çalışmaktadır.

Araştırma kapsamında araştırılan bir diğer konu kamusal iletişim engellerinin benimsen çatışma yönetim tarzlarına olan etkisidir. Bulgular kamusal iletişim sürecinde yaşanan çatışmaları yönetmek için kullanılan çatışma yönetim stratejilerinin sahip olunan iletişim engellerinin etkisinde belirlendiğini göstermiştir. Buna göre: hükmetme tarzını duyuşsal ve kişisel engellere, ödün verme tarzını dilsel-davranışsal ve kişisel engellere, tümleştirme tarzını kişisel, algısal, dilsel-davranışsal ve duyuşsal engellere, uzlaştırma tarzını kişisel ve algısal engellere, kaçınma tarzını ise algısal ve dilsel davranışsal engellere sahip olan çalışanlar benimsemektedirler. Ancak psikolojik iletişim engellerine sahip olmanın benimsenen çatışma yönetimi tarzlarına doğrudan bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

Tüm bunlardan hareketle kamu yönetim birimlerinden biri olan belediyelerin yürüttüğü kamusal iletişim odaklı çalışmalarda belediye çalışanlarının sahip olduğu iletişim engellerinin ve çatışma yönetim tarzlarının etkisinin bulunduğu söylenebilmektedir. Kamusal iletişim konusunda yürütülecek gelecekteki çalışmalarda kamusal iletişimin belirleyicisi konumunda bulunabilecek çatışma yönetimi ve iletişim engellerinden farklı değişkenler açısından da irdelenmesinin konuya yönelik literatürün gelişmesine katkı sağlayabileceği söylenebilir. Buna ek olarak kamusal iletişimin belediyeler dışında diğer kamu yönetimi birimlerinde de araştırılması kamu alanında yürütülen iletişim çalışmalarına daha



geniş bir bakış açısı sağlayabilir.

KAYNAKÇA

- Arklan, Ü. (2013). *Halkla İlişkiler ve Bilgi Edinme Hakkı: Türk Kamu Yönetimi Açısından Bir Yaklaşım (2. Baskı)*. Literatürk: Konya.
- Avcı, Ö. ve Sürücü, Ç. (2018). İletişim Engellerini Ölçmeye Yönelik Bir Araştırma: Bartın Üniversitesi Örneği. *Uluslararası Marmara Fen ve Sosyal Bilimler Kongresi, 23-25 Kasım, Kocaeli/Türkiye*, 126-131.
- Başerer, Z., Başerer, D. ve Demirkaya, P. N. (2016). Kişiler Arası İletişim Engelleri Ölçeği Geliştirme. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 290-303.
- Bat, M., Vural, B.A. ve Ulaş, S. (2014). Paydaş ve Örgütsel İletişimde Sosyal Medya. H. Hale Bozkurt içinde, *Halkla İlişkilerde Yeni Yaklaşımlar* (s. 121-149). Paradigma Akademi: Çanakkale.
- Benzer, A. (2015). Türkçe Öğretiminde Beden Dili Kullanımının Öğrenme ve Tutum Üzerindeki Rolü. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30 (1), 33-47.
- Biber, A. (2012). *Halkla İlişkilerde Teorik Bir Çerçeve*. Vadi: İstanbul.
- Boztepe, H. (2013). Halkla İlişkiler Perspektifinden Güven Kavramı: Katılımcılık, Şeffaflık Ve Hesap Verebilirlik İlkelerinin Kamu Kurumlarına Yönelik Güvenin Oluşmasındaki Rolü. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 45, 53-74.
- Çakmak, A.F. ve Kilci, S. (2011). Kamu Yönetiminde Halkla İlişkilerin Yeri Ve Önemi. *Kamu-İş*, 11(4), 219-270.
- Cangil, B.E. (2004). Beden Dili ve Kültürlerarası İletişim. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 69-78.
- Cüceloğlu, D. (2014). *İletişim Donanımları (47. Baskı)*. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Cutlip, S.M., Center, A.H. ve Broom, G.L. (1994). *Effective Public Relations*. Prentice-Hall: New Jersey.
- Demir, Z. G. ve Şatır, Ç. K. (2018). Kamuların Durumsal Kurami Bağlamında Stratejik Halkla İlişkilerde Kamu Segmentleri: Türkiye'deki Aktif, Uyanmış Ve Gizli Kamuların Profili. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6 (2), 1073-1105.
- Demirel, G. A. (2013). Stratejik Yönetimde Paydaşlar Yönetimi Kuramına Giriş: Aracı Yaklaşımlar. *The Journal of Academic Social Sciences*, 1(1), 149-149.
- Elgünler, T. Ç. ve Fener, T. Ç. (2011). İletişimin Kalitesini Etkileyen Engeller ve Bu Engellerin Giderilmesi. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 1(1), 35-39.
- Emini, F. T. ve Sancak, E. (2018). Yerel Yönetişim Ve Halkla İlişkiler: Yerel Yönetimlerin Tanıma Ve Tanıtma Yöntemleri Üzerine Bir Derleme. *Kırklareli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2 (1), 79-90.
- Erdoğan, İ. (2014). *Teori ve Pratikte Halkla İlişkiler (3. Baskı)*. Erk: İstanbul.
- Eren, E. (2016). *Yönetim ve Organizasyon: Çağdaş ve Küresel Yaklaşımlar (12. Baskı)*. Beta: İstanbul.
- Ertuğrul, F. (2008). Paydaş Teorisi ve İşletmelerin Paydaşları ile İlişkilerinin Yönetimi. *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 31, 199-223.
- Geçikli, F. (2016). *Halkla İlişkiler ve İletişim (4. Basım)*. Beta: İstanbul.
- Gelders, G., Bouckaert, G. ve Ruler, B. (2007). Communication Management in the Public Sector: Consequences for Public Communication About Policy Intentions, *Government Information Quarterly*, 24(2), 326-337.
- Genç, N. (2017). *Yönetim ve Organizasyon: Çağdaş Sistemler ve Yaklaşımlar (5. Baskı)*. Seçkin: Ankara.
- Gross, M. ve Guerrero, L. (2000). Managing Conflict Appropriately and Effectively: An Application of The Competence Model To Rahim's Organizational Conflict Styles. *International Journal of Conflict Management*, 11(3), 200-226.
- Grunig, J. E. (2005). *Situational Theory of Publics*. Sage Publications, Inc.
- Gümüş, M. ve Öksüz, B. (2009). İtibar Sürecinde Kilit Rol: Kurumsal Sosyal Sorumluluk İletişimi. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 4(14), 2129-2150.
- Gürüz, D. ve Eğinli, A. (2017). *Kişiler Arası İletişim: Bilgiler, Etkiler, Engeller (6. Basım)*. Nobel: Ankara.
- Karaçor, S. ve Şahin, A. (2004). Örgütsel İletişim Kurma Yöntemleri ve Karşılaşılan İletişim Engellerine Yönelik Bir Araştırma. *Sosyal Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 4(8), 96-117.
- Kazancı, M. (2007). *Kamuda ve Özel Kesimde Halkla İlişkiler (7. Baskı)*. Turhan Kitabevi: Ankara.

- Kent, L. M. ve T. Maureen. (1998). Building Dialogic Relationships Through the World Wide Web. *Public Relations Review*, 24(3), 321-334
- Yeşilirmak, A. ve Kekeç, E. K. (2017). *Temel Arabuluculuk Eğitimi Katılımcı Kitabı*. Altan Özyurt Matbaacılık: Ankara.
- Kozinets, R. V. (1999). E-tribalized MarkeF?: The Strategic Implications of Virtual Communities of Consumption. *European Management Journal*, 17(3), 252–264.
- Lunenburg, F. C. (2010). Communication: The Process, Barriers, and Improving Effectiveness. *Scooling*, 1 (1), 1-11.
- Mert, Y. L. (2014). Türkiye’de Kamu Kurumlarında Halkla İlişkiler Bölümlerinin Örgütlenmesi Ve Çalışanların Nitelikleri Üzerine Bir Araştırma. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 7(24), 127-153.
- Mitchell, R. K. (2024). Toward a Theory of Stakeholder Identification and Salience: Defining the Principle of Who and What Really Counts. *Academy of Managment Review*, 22, 853-886.
- Moberg, P. (2001). Linking Conflict Strategy to the Five-Factor Model: Theoretical and Empirical Foundations. *International Journal of Conflict Management.*, 12(1), 47–68.
- Outhwaite, W. (1994) *Habermas: A Critical Introduction*. Oxford: Polity.
- Özdemir, B. P. (2009). Yönetişim ve Kamu Yönetimi Halkla İlişkiler Anlayışındaki Değişim. *Alternatif Politika*, 1 (2), 282-299.
- Özden, N. (2015). İletişim Engeller. İbrahim Yıldırım içinde, *Temel Arabuluculuk Eğitim Programı Kitabı*. Adalet Bakanlığı arabuluculuk Daire Başkanlığı: Ankara.
- Özüpek, N.M. (2013). *Belediyelerde Halkla İlişkiler (2. Baskı)*. Eğitim Yayınevi: Konya.
- Pira, A. (2004). Bir Halkla İlişkiler Hedef Kitle; Halkın Tamamı Veya Büyük Bir Kısmı Olarak Kamu; Kavramsal Çerçeve. *Kırgızistan Manas Üniversitesi Dergisi*, 6(12), 225–234.
- Rahim, M. A. (1983). Measurement of Organizational Conflict. *The Journal of General Psychology*, 109(2), 189–199.
- Rahim, M. A. (2003). Toward a Theory of Managing Organizational Conflict. *International Journal of Conflict Management*, 13 (3), 206-235.
- Rahim, M.A. ve D. White. (1999). An Empirical Study of the Stages of Moral Development and Conflict Management Styles. *The International Journal of Conflict Management*, 10(2), 154–171.
- Sarıkaya, M. (2011). Paydaş Yaklaşımı Bağlamında İşletme-Paydaş Etkileşimi ve Stratejik Paydaş Analizi. *Ankara Sanayi Odası Yayın Organı, Eylül-Ekim*, 43–58.
- Seçim, H. ve Coşkun, S. (1992). *Halkla İlişkiler*. Anadolu Üniversitesi Yayın No:609: Eskişehir.
- Tayfun, R. (2015). Arabuluculuk Görüşmelerinde Sözlü vee Sözsüz İletişimin Rolü. İbrahim Yıldırım içinde. *Temel Arabuluculuk Eğitim Programı Kitabı*. Adalet Bakanlığı Arabuluculuk Daire Başkanlığı: Ankara.
- Tengilimoğlu, D. ve Öztürk, Y. (2016). *İşletmelerde Halkla İlişkiler (4. Baskı)*. Seçkin: Ankara. Seçkin.
- Ting-Toomey, Stella ve diğerleri. (2009). Self-Construal Types and Conflict Management Styles. *Communication Reports*, 14(2), 87-104.
- Tunçel, H. (2011). Kurumsal İletişimin Kavramsal Çerçevesi Hakkında Bir Yorum. *Marmara İletişim Dergisi*, 18, 252–267.
- Willson, M. (2010). Technology, Networks and Communities: An exploration of network and community theory and technosocial forms. *Information, Communication & Society*, 13 (5), 747–764.
- Yazıcı Ö. ve Gündüz Y. (2010). Etkili Eğitim Denetiminde Yaşanan İletişim Engelleri ve Bu Engelleri Aşma Yolları. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 3(2), 37–52.
- Yürür, S. ve Soygüzel, H. (2010). Örgütsel Çatışma Yönetimi Açısından Kamu Yöneticileri ile Özel Sektör Yöneticileri Arasındaki Farklılıkların Analizi. *Sosyoloji ve Politika Dergisi*, 6 (1), 31-47.





EKOLOJİ EKSENİ SANATSAL PRATİKLER: SUNİ DOĞA DÜŞÜNÇESİ

ECOLOGY-BASED ARTISTIC PRACTICES: THE IDEA OF ARTIFICIAL NATURE

Şule SAYAN¹



ORCID: Ş.S. 0000-0002-6959-3452

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Şule Sayan

Harran University, Türkiye

E-mail/E-posta: sulesayan@harran.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 16.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi:

20.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

27.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Sayan, Ş. (2024). Ekoloji Ekseni

Sanatsal Pratikler: Suni Doğa Düşüncesi. The

Turkish Online Journal of Design Art and

Communication, 14 (4), 1039-1047.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1517035>

Öz

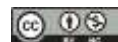
Doğanın insanlığın tahribatı sonucu değişimi eskiye dayanmakla beraber özeldi; Sanayi Devrimi sonrası dönemde, teknolojinin yarattığı aşırı tüketimle birlikte yıkımın hızı artmıştır. Ekolojinin sorunlaşp sanatın problemleri arasında girmesi ise 1960'ların ikinci çeyreğine denk gelmiştir. O dönemlerden günümüze kadar varlığını ilan eden ekolojik odaklı pek çok pratik, disiplinlerarası bir iş birliği içinde galeri ve müzelerde sergilenmiştir. Bu pratiklerin toplumsal ve politik bir hareket olarak ekoloji temelinde oluşu insanlığın dikkatini ve farkındalığını, evrenin ve doğanın sorunlarına ve gelecekteki olası tehlikelere dikkat çekmesi anlamında bir katkısı olabilir. Ancak bu yaklaşımların çevreci olması ve beraberindeki üretim biçimleri, amaçları ya da ifade yöntemleri bazı durumlarda ekoloji karşıtı bir paradoks yaratmaktadır. Kapalı galerilerin verimsiz ve steril olmayan ortamlarına, orijinal ekosistemin biyotransferi ile gerçekleşen ekopratikler bu projelerin ana amaçlarına dair bir sorgulamayı gerekli kılmaktadır. Bu çalışma sergi mekânlarında yeni bir doğa yaratma fantezisinin kafalarda yarattığı çelişkili sorularına ekoloji ekseninden bakmayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda çağdaş sanatta ekolojinin sanat ile olan diyalektiği ve söz konusu bağlamlar üzerinden çalışmalar gerçekleştiren sanatçılar ile onların sıra dışı projeleri, ekoloji temelinden irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Çevre, Ekoloji, Doğa, Biyotransfer.

Abstract

Although the change of nature as a result of human destruction dates back to the past, the pace of destruction has accelerated in the post-Industrial Revolution period with the excessive consumption created by technology. It was in the second quarter of the 1960s that ecology became problematic and became one of the problems of art. Since then, many ecologically-oriented practices have been exhibited in galleries and museums in an interdisciplinary collaboration. The fact that these practices are based on ecology as a social and political movement may contribute to the attention and awareness of humanity in terms of drawing attention to the problems of the universe and nature and possible future dangers. However, the fact that these approaches are environmentalist and the accompanying modes of production, aims or methods of expression create an anti-ecological paradox in some cases. The eco-practices realized through the biotransfer of the original ecosystem into the inefficient and non-sterile environments of closed galleries necessitate a questioning of the main objectives of these projects. This study aims to look at the contradictory questions raised by the fantasy of creating a new nature in exhibition spaces from the perspective of ecology. At the same time, the dialectic between ecology and art in contemporary art and the artists who work on these contexts and their extraordinary projects are analyzed from the perspective of ecology.

Keywords: Art, Environment, Ecology, Nature, Biotransfer



GİRİŞ

Tarihsel süreç içerisinde doğa ile sanat arasındaki karşılıklı etkileşim yüzyıllardır süregelmektedir. Tabiatın sınırsız kaynakları insanoğluna zengin bir ilham kaynağı olurken, üretim pratikleri, mağara ve tapınaklardaki primitif tasvirlerden manzara resimlerine, günümüzde ise yerleştirmelere gelinceye kadar doğa, her dönemde güzel sanatların temel konu başlıkları arasında yer almaktadır. Ancak 19. yüzyılın sonlarında başlayan Sanayi Devrimiyle baş gösteren çarpık kentleşme, doğal kaynakların kirliliği, bilinçsiz tüketim ve kimyasal atıklar gibi negatif faktörlerle tehdit altında kalan ekosistemde bir takım çevre sorunları baş göstermiştir. 19. yüzyılın son çeyreğinden itibaren başlayan bu sosyal, kültürel ve çevresel değişim, toplum kadar habitata doğa olan sanatçı için de bir yıkım teşkil etmiştir. Dolayısıyla sanat ve doğa arasındaki interaktif birliktelik ve baş gösteren problemlerden etkilenen sanatçılar gözlerini tabiata çevirerek, doğanın dirimsel gücü üzerinden yeni sanat yaklaşımları ortaya koymaya başlamıştır (Matilsky, 1992, s. 36). Bunlar, doğanın tahribatına neden olan etmenlere dikkat çekmek isteyen ekolojik sanat, çevre sanatı, doğa sanatı, arazi sanatı gibi pek çok farklı terimle adlandırılmışlardır (Brown, 2014, s. 6-7). Söz konusu başlıklar altındaki yaklaşımlar her ne kadar farklı terminolojiler altında varlık gösterebilirler bile özünde ekosistemin onarımını öngören bir bakış açısı ile renovasyonu hayata geçiren sanata atıfta bulunmayı hedef almışlardır. Bu türden disiplinlerarası yaklaşımların içerisinde yer alan sanatçıların yelpazesi ise oldukça geniş olmuştur. Sanatçılar, doğayı sadece fiziki ve maddi görüntüsü ile görmedikleri gibi, ona karşı duyarlılığı arttırmaya yönelik aktif müdahaleci bir de tavır benimsemişlerdir. Mekân anlayışının giderek sonsuza açıldığını gösteren doğada, uçsuz bucaksız arazilere, ekoloji perspektifinden bakarak yapıtlarını gerçekleştiren sanatçıların yanısıra, doğanın yaşayan bir kısmını galeri mekânına transfer eden sanatçıların çevreci bakış açısıyla ürettikleri çalışmalarını da üzerine düşünülmesi gereken projelerdir.

Bu araştırma ilk olarak doğanın dönüştürücü etkisinden ilham alan sanatçıların, bozulmuş ekosistemin onarımını öngören pratiklerine değinmiştir. Araştırma ikinci olarak yeni bir doğa yaratma fantezisinin sanatçılar için cazibesine ve ekosistemin kapalı galeri mekânına biyotransferinin altında yatan zihinsel düşünceye odaklanmaktadır. Buradan hareketle, makalenin amacı; söz konusu zihinsel düşüncenin, insanın doğadan kopuşunun mu, doğaya hâkim olma çabasının mı yoksa doğanın araçsallaştırıldığı farkındalık temelli bir sürecin çıktısı olup olmadığını araştırmaktır. Genişledikçe pek çok soruyu kendi içerisinde barındıran bu manzara da ekolojiyi odağa alan sanatın, öncelikle ortaya koyduğu çelişki ve açmazları normalleştirmekten vazgeçmesi ve bunun bir sorun edilmesinin gerekliliği üzerinde durulmuştur.

YÖNTEM

Bu araştırma, ekoloji eksenli sanatsal pratiklerde suni doğa düşüncesinin irdelendiği nitel bir araştırmadır. Çalışma kapsamında konu ile ilgili görsel analizler, okumalar ve literatür taraması yapılarak veri toplanmış ve derlenen veriler ışığında ekoloji odaklı yaklaşımlar incelenerek söz konusu orijinal ekosistemin biyotransferi ile gerçekleşen eko-pratikler güncel sanatçıların örnek yapıtları üzerinden tartışmaya açılmıştır.

SANAT VE EKOLOJİ: EKO-ESTETİK YAKLAŞIM VE PRATİKLER

Virginia Woolf Bay Bennet ve Bayan Brown öyküsünde şu sözleri yazmıştır: 1910 civarıydı ve insan doğası değişmişti (Woolf, 1996, s. 25). Sanatçının sezimlediği noktanın problem teşkil ettiğini görebilmek için sonraki yüzyılda ne olduğuna bakmak gerekmiştir. Woolf'un 20. yüzyılın ilk yarısındaki sezgisi, insanın doğayla kurduğu ilişkisinin bir tür varyasyon geçirdiğinin ne kadar doğru olduğunu göstermektedir.

İnsanın doğa ile ilişkisinde, onun tabiata bağımlı bir canlı olması yatmaktadır. Canlı bir organizma olan insan, doğanın koşullarının etkisiyle varlığını hem sürdüren hem de onunla uyumlu bir atmosferde yaşayan dinamik bir varlıktır. İnsanoğlu, içinde var olduğu doğaya hayranlık duyarken aynı zamanda doğal evrim sürecine doğrudan müdahil olarak ekosistemin tahrip edilmesinde büyük rol oynamıştır. Parçası olduğu evrenin dengesini görmezden gelen insanoğlu, onu bireysel ihtiyaçları etrafında şekillendirme yolunu seçmiştir. Özellikle son yıllarda olağanüstü bir artış gösteren çevre problemleri hem günümüz hem de gelecek nesillerin dünyasını tehdit eder hale gelmiştir (Yenigün vd, 2024, s. 5). Özellikle 2014 Hükümetler Arası İklim Değişikliği Paneli (IPCC) sonucunda hazırlanan raporla birlikte



küresel ısınma dünyasında, gelecekte yaşamın giderek zorlanacağı, türlerin büyük çapta yok olup halk sağlığının tehlikeye düşeceği bununla beraber yükselen sular, radyoaktif serpintiler ve artan sıcaklıklarla baş edilecek bir dünya ön görülmektedir (Sezgin, 2022, s. 20). Nitekim doğanın insan eliyle değişimi, binyıllar öncesine dayalı bir tehdit olmasıyla birlikte özellikle dünyanın küreselleşmesinin bir sonucu olarak sanayileşme sonrası hızlanarak artmıştır.

Ekoloji problemlenip tüm insanlığı etkilerken özellikle sanat ve sanatçı için de bu konular önemli bir sorun teşkil etmeye başlamıştır. Bilhassa 1960’lardan günümüze kadar ekoloji eksenli birçok sergi ve proje gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla doğaya insan eliyle verilen yıkımın hızının ve boyutlarının giderek artması ve buna karşı alınacak önlemlerin aciliyeti, sanatın ekoloji ile olan diyalektiğinde, avangart bir dönüşüm sürecine zemin hazırlamıştır. Değişen ve aksiyon gösteren çevre algısı, tabiatın sorunlarını kapsayan kaygılara doğru evrilen, birbirinden farklı sanat yaklaşımlarını da beraberinde getirmiştir (Mamur, 2017, s. 1002). Bu oluşumlar “Ekolojik Sanat, Arazi Sanatı, Yeryüzü Sanatı, Toprak Sanatı, Çevresel Sanat, Hava Sanatı, Green Art, Restoration Art, Ecoventions, Sustainable” gibi isimlendirmelerle tanımlanan sanat anlayışlarının temellerini oluşturmuştur (Karavit, 2008, s. 90). Çeşitli isimler altında temellenseler de sosyal-ekolojik bir bağ çerçevesinde doğanın yıkımına neden olan noktalara dikkat çekmek isteyen ve çevre bilincinin, sanatsal pratiklerle oluşturulmasına zemin hazırlayan bir alan teşkil etmişlerdir.

Farklı terminolojilerdeki pratikler bir yana, ekolojik sorunlara dayalı olası gelecek, öncelikle dünyanın yönetim politikası açısından önleyici gereklilikleri kapsarken çağdaş sanat açısından da sanatçılara yeni zorunluluklar dayatmıştır. Bu zorunluluklar farklı kulvarlarda çalışmalar üreten sanatçıların, bu alandaki projeleri artırması, toplumun dikkatini ekoloji üzerinden yaratılan tehlikeye dikkat çekmesi açısından şüphesiz yarar sağladığı düşünülebilir. Bu projelerden bir tanesi, sanayi kapitalizminin sebep olduğu çevre kirliliğine temas etmek isteyen 1992 tarihli “Kırılğan Ekolojiler” sergisidir. Sergideki çalışmalar, bozulmaya yüz tutan doğanın, tahrip olmuş ekosistemin onarımını ön gören ve böyle bir onarımı hayata geçiren sanatsal bakış açısına atıfta bulunurken restorasyonist eko-estetik bir model ortaya koymayı amaç edinmiştir (Sezgin, 2022, s. 28). Aralarında Joseph Beuys’un Uluslararası Documenta 7 için tekrarladığı “7000 Oaks” (7000 Meşe), Agnes Denes’in “Wheatfield-A Confrontation” (1982), Harrison ikilisinin “Portable Orchard: Survival Piece # 5” (1972-1973) gibi yapıtlarının yer aldığı sergi, sanatsal ve politik bir çevreciliğin ürünü olmasının yanında alternatif mekân arayışını öneren de bir girişimin örneğidir. Dolayısıyla bu tür girişimlerden etkilenen çok sayıdaki sanatçı bu dönemde statükonun simgesi olan müze ve galerilerin modernist ve elitist tavrına tepki olarak alternatif mekân arayışlarına yönelmiştir (Antmen, 2008, s. 251). Özellikle alana eğilimin olduğu dönemlerin en başlarında sanat için rezerve edilen sınırlı iç mekânlardan uzaklaşarak doğaya kaçan sanatçılar, tabiatın kendi içinde barındırdığı raslantısallıklardan yola çıkarak, çeşitli düzenlemeler yapmaya başlamışlardır. Bu anlamda erken dönem çevreci hareketin öncü temsilcilerinden Agnes Denes’in “Wheatfield-A Confrontation” (1982) (Buğday tarlası- bir yüzleşme) adlı projesi, saf doğayı anıtlştırma ve alternatif mekân önerisine örnek olabilecek çarpıcı işlerden bir tanesidir. Şekil 1’de görülen çalışma New York’un finans merkezinin yanında, Dünya Ticaret Merkezinin inşası için ayrılmış kurak bölgede gerçekleşmiştir. Bu toprak kazı alanına, altı ay süresince, sanatçının kendisi ve gönüllülerce buğday ekilerek boş alan bir tarım arazisine dönüştürülmüştür. Sanatçı bu tarladan ortalama 450 kilogram buğday toplarken arazinin saf değerini artırması, sisteme dayalı güçlü bir de paradoks yaratmıştır. Çalışma, sıra dışı bir şekilde kentsel bir arazinin sermayeye alan açma örneğini ön gören bir model olmuştur. Agnes Denes’in Buğday Tarlası insana orijinalin sembolik gücü hakkında bir fikir de vermiştir. Ancak Denes, tasarının faydacı olmasının dışında; toprağın, yeşil alanın yanlış kullanımını ve sadece yer değiştiren inisiyatifi temsil ettiğini ifade etmiştir (Szymczyk & Latimer, 2017, s. 30). Çevreye ve biyolojik geri dönüşüme öncelik veren ilerlemeci proje aynı zamanda politik boyutları olan ekoloji eksenli pratiklerin en çarpıcı örneklerinden biridir.



Şekil 1. Agnes Denes, *Wheatfield- A Confrontation*: Battery Park Landfill, Downtown Manhattan, 1982 (Times, 2018).

Denes'in bu tür tarım modellerinde biyoçeşitliliğe vurgu yapan öteki sanatçılardan farkı: arazide bir adet ürün yetiştirmiş olması ve bilinçsiz olarak, anti-kapitalist bir ruhla muhalif olduğu tarım şirketlerinin metalaşmış tatbiklerine koşut bir tarım tarzını gerçekleştirmiş olmasıdır (Sezgin, 2022, s. 34). Bu tür projelerin artması, kültürlerin dikkatini ve farkındalığını yaşadığımız ekosisteme çekmesi açısından kuşkusuz yarar sağlamaktadır. Fakat bu durum Fransız filozof Ranciere'nin tabiriyle Özgürleşen Seyircinin toplum nezdindeki aklını karıştırmamalıdır. Çünkü yeni sanatı politikleştirme isteği, çok çeşitli strateji ve uygulamalarla tezahür ederken projelerin amaç ve çıktılarına seyirciyi eleştirel gözle bakmaktan alıkoymamalıdır. İzleyenlerin imgeler ve kavramlar tarafından baştan çıkarılmak yerine egemen bir şüpheliğin ifşa ettiği dönemin izleklerini takip etmesinde yarar vardır. Bu noktada Alan Sonfist'in Time Landscape projesinin (Şekil 2 ve 3) ve çalışmanın ele aldığı vaatler incelenebilir.

Güne dair çevresel verileri sömürge öncesi dönemin doğal ortamıyla bütünleştiren Sonfist, New York'un Greenwich Village semtinde bir sokağın köşesine ceviz, meşe gibi türleri içeren ağaçlar dikmiştir. Sömürge öncesi bitki örtüsünün yeniden yapılandırılmasının amaçlandığı bu büyük ölçekli kurgusal korumacılık modeli, bir ekolojiyi tıpkı tarihi bir bina gibi muhafaza ederek kentte yaşayanların bölgenin geçmiş zamanlarla ilişki kurmasını hedef almıştır (Heartney, 1997, s. 15). Fakat bu korumacılık sürdürülebilir olmadığı gibi kendi içerisinde de çelişkiler barındırmaktadır. Çünkü koruma altındaki alan yapay bir çevreyi insani araçlarla kurtarma girişiminin bir örneğidir ve dolayısıyla sürdürülebilir değildir. Öte yandan çevresel değişime ve bilimsel uzmanlığa karşı entelektüel eleştiri ve estetik incelik çevresel bir kapama olarak eleştirilebilir. Bu türden bir geriye dönük restoratif strateji, kaba tabirle yeşilin ötesinin yeniden inşasında Bruna Lator'un şu cümlesi gündeme gelebilir: Eleştirelilik, apaçık görünen bir hakikate direnmeleri, sanatçıları gelecekteki ekolojik krizle ilgili kanıtlanabilir gerçeği kabul etmekten alıkoymalıdır (Latour, 2004, s. 225-248). Lator'un bu sözü sürdürülebilirliği konu edinen böylesi tasarımların kendisinin sürdürülemez olmasının meşruiyetini görmemiz gerektiğine vurgu yapmaktadır. Yakın tarihli bu ekolojik pratikler, çevre tahribatının etkilerine odaklanırken ironik bir biçimde küresel sebepleri göz ardı eden yapay bir restorasyon estetiğine dikkat çekerek çelişkili bir yerde konumlanabilmektedirler.



Şekil 2 ve 3. Alan Sonfist, Time Landscape, New York City, 1965- 1978 (Socratessculpturepark, 2024).

SUNİ DOĞA DÜŞÜNÇESİ

Bugün bir sanatçının üretim pratiği aktivizme ya da salt bir toplumsal araştırmaya eklenilebilmektedir. Bu disiplinlerarası esneklik, özellikle ekolojik konularda artan farkındalık, çevreci eğilimlerin yaratıcı edimle pratiğe dönüşümü ve bunların farklı disiplin alanlarıyla münasebeti doğa, çevre, sürdürülebilirlik vb. kavramların, bu minvalde eğilim gösteren sanatçıların icralarına yansımaktadır.

Ekoloji ekseninde tezahür eden benzersiz projeler ve bu projeleri yapılandıran ideoloji ile sanatçılar, dış mekân-iç mekân diyalektiğini sanatsal pratiğe dökerek yeni bir yaklaşım ortaya koymuşlardır. Roberth Smithson, bu diyalektiği “mekân ve mekân dışı” olmak üzere ikiye ayırmaktadır (Antmen, 2008, s. 254). Burada, galerinin sınırlarını modern dünyayla daha doğrudan bir eleştirel ilişkiye doğru zorlama (Harrison, 2010) söz konusudur. Bununla birlikte ekolojik sanat anlayışı biyolojik, teknolojik, politik ve toplumsal ekolojiler arasında ilişki kuran; mekân ve mekân dışı denip geçilemeyecek bir dizi eko-inşanın gerçekleştirildiği biyotransfer projelerine ilham vermiştir. Galeri veya sergi mekânında yapay bir doğa oluşturma ve koruma girişimini izleyicinin deneyimine sunan pratikler, doğaya ve mekâna ilişkin tabuları tersine çevirmede sıra dışı örneklerdir. Sanatçılar doğadan aldıkları materyalleri (toprak, çim, tohum, ağaç, bitkili toprak vb.) galeri salonunun dört duvarı etrafında farklı bir bağlamda ve sıra dışı yöntemlerle sergilemişlerdir. Bu sıra dışı çalışmalar özgün ekosistem ve suni doğa arasında bağlar inşa edilmesine zemin hazırlayan çağdaş sanat ve ekolojinin birbirini beslediği yaklaşım pratikleridir. Ancak ekoloji odaklı sanatın kimi zaman birbiriyle çelişir yaklaşımlar da barındıran geniş perspektif yelpazesi, karmaşıklaşan bir manzarada sunmaktadır. Örneğin Zero grubunun bir üyesi olan Hans Haacke'nin 1970'li yılların başında tasarladığı “Rhine Water Purification Plant” (Ren Nehri Su Arıtma Tesisi), (Şekil 4) isimli çalışması, yapay bir doğa yaratma modellemesidir.

Almanya'ya kısa bir süre için bir proje üretmesi amacıyla davet edilen Haacke, Ren Nehri'nin bulanık atıklarını arıtmak için filtreli bir sistem kurmuştur. Japon balık türünün hayat sürdüğü yapay havuza teknoloji aracılığıyla arıttığı suyu akıtarak havuzu balıkların yaşayabileceği bir habitata çevirmiştir. Ayrıca ek bir filtreleme sistemi ile fazla suyu müzenin bahçesinin sulaması için kullanmıştır. Bu tesisi Haus Lange Müzesi içerisine yerleştirmiştir. Sanatçı, kurguladığı arıtma tesisi ile nehrin doğal dengesinin bozulmasına dikkat çekmeyi amaçlamıştır. Müzede gerçekleştirilen yapay ekosistem bozulmanın nedenlerine temas ederken, toplumun farkındalığını da doğaya verilen zarara ve bölgenin ekoloji yönetimine çekmeyi başarmıştır. Ancak kurulum restorasyonist eko-estetik yaklaşıma özgü yerel ve yüzeysel bir onarım değildir (Sezgin, 2022, s. 39). Bu tür bir proje toplumun dikkatini çevreye ve olası tehditlere odaklaması açısından kuşkusuz yarar sağlamıştır. Fakat, hem tepki oluşturma sorumluluğunu bilimsel uzmanlığa bırakmaması hem de sürdürülebilir olmayışı projenin hedefine dair bir paradigma yaratmıştır. Devamında, mevcut sanatsal pratiğin vaatleri ve ekolojinin ona sunacağı imkanların izini sürerken, temsilin karmaşıklığının aciliyeti gözden kaçırılmaktadır. Öte yandan entelektüel eleştiri ve incelik eleştirelilik uğruna yaklaşan ekolojik krizle ilgili kanıtlanabilir gerçeği görmekten alıkoyarken (Sezgin, 2022, s. 22) etkinlikleri veya projeleri finanse eden şirketlerin ne kadar çevreci olduğu manzarayı karmaşıklaştırabilmektedir.



Şekil 4. Hans Haacke, Rhine Water Purification Plant, 1972 (Sezgin, 2022).

Ekolojik tartışmalara ilgi duyan bir başka sanatçı ise etkileşimli projeleriyle tanınan Amerikalı Vaughn Bell'dir. Sanatçının ekolojik bakış açısıyla kişiye özel ürettiği tavandan sarkan bitki dolu şeffaf kutular seyirciye farklı bir bakış açısı sunar. (Şekil 5-6-7) İzleyiciler bu bitki dolu odalara kafalarını sokabiliyorlar onların kişisel odacıklı biyosferleri sahiplenmesine olanak tanır. Bazıları bir kişilik bazıları, üç kişilik biyosferler birden fazla kişiye yapay bir doğayı deneyimleme imkânı sunmaktadır. Bell'nin eserlerinin pek çoğunda insanlar, orijinal doğanın görüntüsünü, kokusunu ve hissiyatını yakından deneyimleyebilirken bu suni yaşam alanlarına 'kişisel biyosferler' denilebilir. Sanatçının kişisel biyosferleri, kamusal alandaki parklarda faaliyet gösteren yapay bir doğa oluşturma planının minyatür birer varyasyonudur. Bell'in kendi söylemine göre biyosferler; orijinal ekolojik sistemin kaba bir benzeridirler (Brown, 2014, s. 203).

Bu çerçevede, kendisini çevre sanatçısı olarak konumlandıran Bell'in çalışmalarındaki ekolojik denge vurgusu ve kullandığı söylemde temsilin karmaşıklığı gözden kaçırılmamalıdır. Sanatçının doğal ekosistemin bir kısmını suni bir ortama nakil ederek uyumlandırma çabalarında bir kavram sorunu ortaya çıkmaktadır. Hali hazırda engebeli bir alanda faaliyet gösteren ekolojik sanatta, sanatçının yeni bir doğa yaratım fantezisi, orijinal ekosistem üzerinde bir hakimiyet çabası olabilir mi? sorusunu akla getirir. Brown'a göre bu sorunun cevabı: Bu işler yaşadığımız doğal tabiat üzerinde hem hâkimiyet kurma çabası hem de onun korunmasını üstlenme ihtiyacımıza hitap etmektedir. Birbirine ters amaçlar içeren çatışmalı durum, sürekli bir gerilim yaratmaktadır (Brown, 2014, s. 203). Vaughn Bell'in hem eleştirel hem gerçekçi hem de ütopyacı sanat pratiği burada eko-estetik polimat karakterini gösteriyor. Nitekim sanatçının tasarımı ya da benzer içerikli projeler, gelecekteki olası ekolojik krizi toplumsal, psikolojik ve çevresel örüntüde, çoğul düşünmemiz gerektiğine vurgu yapan, ilerlemeci sanatsal söylemlerdir.



Şekil 5, 6 ve 7. Vaughn Bell, One Big House, 2009 (Vaughnbell, 2024).

Geniş çaplı ekolojik pratikler genel olarak serbest bir çevresel aktivizmle bağdaşabilir. Özellikle 1970'ten sonra devam eden doğanın nesneleştirilmesi ve yerinden edilerek, kabaca tüm biyolojik organizmaların ve doğal ortamın sağlığının görmezden gelinişi çevrecilikle taban tabana zıt bir kulvarda evrilmiştir. Nitekim yakın dönemli ekolojik eksenli pratiklerden bazıları çevre ve sürdürülebilirlik kavramlarına çelişkili bir perspektiften bakmaktadır. Örneğin Şekil 8'de görülen Henrik Håkansson'un 2006 yılında sergilediği "*Fallen Forest*" adlı yapıtı, bir sergi mekânının ortasına ormandan alınan yaşayan bir bitki örtüsü kesitinin yerleştirilmesinden oluşmaktadır.

Sanatçı mekânı bitki yetiştirme ışıklarıyla donatırken, yana doğru çevrilmiş 16 metre karelik yağmur ormanının bir kesitini sergilemiştir. Doğal ortamın bir uzantısının gerçekleştirilmeye çalışıldığı salonda, organik büyüme ve mimari tasarımın eklemlendiği bir algı yaratılmıştır. Håkansson'ın çalışması, yapay bir doğanın estetiğini ortaya koyarken insan ve tabiat arasındaki ilişkiye dair bir yorum serbestliği de tanır. Ancak, bu yeniden düzenlenmiş kurulumda ağaç, yapay aydınlatmanın parıltısı altında büyümeye zorlanmıştır. Doğal bitki örtüsü orijinal ekosisteminden koparılıp yapay bir adada mahsur kalmış izlenimi vermiştir. Kavramsal olarak doğanın yer değiştirmesi yoluyla bir bakımdan dışarıda olması gerekeni içeriye taşıma temasını kronolojik ölçekte irdeleyen Håkansson'ın çalışmasının çevreci olması ve beraberindeki üretim biçimi ekoloji karşıtı bir paradoks yaratabilir. Toplumun ekosisteme doğrudan veya dolaylı olarak verdiği zararı ve çevre bilincini oluşturma amaçlı olan bu türden sanatsal projelerin tam da eleştirdikleri şeyin eleştirisini sergilemeleri; yaklaşan ekolojik

krizi kabul etmekten alıkoyabilir. Bu bakımdan tasarımların veya projelerin ele aldığı kavramların bağlamlarına derinlemesine bakmak gerekir.



Şekil 8. Henrik Håkansson, Fallen Forest, 2006 (Nyakultursoren, 2024).

Håkansson'un çalışmasına benzer bir modellemede, yer değiştirme fantezisiyle yola çıkan ve yeni bir doğa yaratma düşüncesine dikkat çeken Slovak sanatçı Roman Ondak'ın Şekil 9'da görülen tasarımıdır. Ondak'ın "Döngü" isimli bu çalışması, 2009 Venedik Bienalinde yer almıştır. Çalışma izleyenlere, ekoloji ve sanat arasındaki ilişkinin sorgulandığı bir boyut sunar. Sanatçı, doğada olma deneyimini sergi mekânına taşımıştır.

Sanat ile ilişkili bir alana girerken genellikle, gündelik gerçekliği geride bırakır ve bu alanda geçerli olması beklenen görüntüleri görmek olağan kabul edilir. Ancak Venedik Bienalinde Slovak Pavyonuna giden yoldan geçip, mekâna girildiğinde alanın dışarı mı? içerisi mi?, gerçek mi yapay mı?, hangi bölgeye, hangi kulvara ait? vb. pek çok soru ve kavram bulanık kalmıştır. Dışarıdaki orijinal doğa görüntüsünün, içeride suni olarak devam ettirilmesini amaçlayan Ondak, doğal ortamından kopardığı bitki örtüsünden bir kesiti heykelsi bir görüntünün arkasında seyirciye sunmuştur. Döngü, alternatif bir doğa düşüncesinin iz düşümüdür.



Şekil 9, 10 ve 11. Roman Ondak, Döngü, Çek ve Slovak Pavyonu, Venedik Bienali, 2009 (Contemporaryartlibrary, 2024).

Disiplinlerötesi ekolojik yaklaşımlar amaçlarını, öznel ve toplumsal problemlerin karmaşıklıklarından alır. Sanatçılar alan dışı olan başlıklarda sorumluluk alacak şekilde çalışmalarını genişletmek ve yaratıcılığın getirdiği tatminlerden vazgeçerek katkı sağlayıcı bir aktivizme yönelebilirler. Bunun bir örneği, yükselen iklim krizinden ve gezegenimizin ekosisteminin kırılganlığı mevzusunda, artan toplumsal farkındalıktan ilham alarak iş üreten Harrison ikilisidir. Newton ve Helen Mayer Harrison tarafından tasarlanan "Portable Orchard: Survival Piece # 5" isimli çalışma 1972'de Walker Art Center'da izleyicisiyle buluşmuştur. Çalışma, sekoya ağacından üretilen altıgen şeklindeki 12 adet kutuya dikilmiş narenciye ağaçlarından oluşmaktadır. Bu ağaçlar limon, ıhlamur, portakal, kamkat, mandalina ve avokadodan oluşmuştur. Müzenin sekizinci katı boyunca uzanan yapay ışık sistemlerinin altındaki canlı narenciye ağaçlarından oluşan bu enstalasyon, bir narenciye bahçesinin yapay bir ortamda yetiştirilmesinin iz düşümüdür. Proje, sanayinin hızla gelişimi sonucunda organik tarım

uygulamalarının geçerliliğini yitirdiği ve olası tehlikelerin göz ardı edilemeyeceği ütopyik bir gelecekte sürdürülebilir bir tarım modeline olan ihtiyacı sorgulamıştır. Bu hareket, “Banliyöler ve sanayinin etkisi altında yok olan meyve bahçeleri ve tarım arazilerinden geriye kalan Orange Country’deki son portakal bahçesi” (Harrison, 2010)’ne dair pragmatik bir çalışma örneğidir. Portable Orchard, çevresel bozulma karşısında hayatta kalma alternatifini izleyiciye sunarken belli sınırlar altında koruma altına alınan saf doğanın anıtsallaştırıldığı ekolojik faydacı bir tasarımıdır. Gelecekte uygulanabilmesi için ayrıntılı projeleri oluşturulan çalışma için Helen Harrison: Bir tür olarak hayatta kalmak için, bir noktada kendi yiyeceğimizi nasıl yetiştireceğimizi ve kendimize nasıl bakacağımızı öğrenmemiz gerekecek. Bunun ne anlama geldiğini araştırmaya başladık sözlerini kullanmıştır (Harrison, 2010). Harrison ikilisinin çalışması, kendi yiyeceğimizi evlerimizde yetiştirmek zorunda kalacağımız kıyamet gibi bir geleceğe vurgu yaparken, biyoçeşitliliği ve toplum olarak topyekün bilinçlenmeyi destekleyen düşüncelerle işbirliği diyaloglar başlatılması açısından da bir zemin hazırlamaktadır.



Şekil 12. Helen Mayer Harrison ve Newton Harrison, “Portable Orchard: Survival Piece # 5” (Sezgin, 2022).

SONUÇ

1960’lardan itibaren ivme kazanan ekolojik konuların farkındalığında kamuoyunu bilinçlendirme amaçlı yöntemlerin söylemleri farklılaşmıştır. Çevresel bilinci artırmada ana akım medya, bilimsel yazın, belgesel filmlerin konsantresinin yanı sıra çağdaş sanatın üstlendiği rol, toplumun dikkatini gelecekteki olası ekolojik tehlikelere çekmesi açısından şüphesiz yarar sağlamıştır. Öte yandan sanatla uğraşanların ekolojiyi konu edinmiş projeleri ve sergilerinde orijinal ekolojik sistemin kaba bir benzerini sergi mekânlarında oluşturma ve koruma girişimleri rahatsız edici bir çelişkiyle yüzleşmiştir. Sanatçılar, ekolojik köklere ait izlerin yok oluşunun açtığı boşluğu kurgusal bir korumacılık modeli ile çözümlenmeyi amaçlasalar da bitkilerin doğal ortamından taşınarak yerinden edilmesi bir sorgulamayı gerekli kılmaktadır. Bu yapay oluşumlar kelimenin dar ve kaba anlamıyla doğal olarak atfedilemezler. Çevrecilik söylemiyle sunulan sanatsal pratikler organik olanı belli sınırlar altında koruma altına alarak saf doğayı anıtsallaştırırken, galerilerin steril olmayan havalandırmaları, sürdürülemez teknolojinin kullanımı, doğaya uygun olmayan malzeme ve katalog basımı için bırakılan karbon ayak izi gibi parametreler bu temsilin karmaşıklığına eleştirel bir gözle bakmayı gerekli kılmaktadır. Ancak yakın tarihli bu pratiklerin hedef ve sonuçlarındaki çelişkiye rağmen bunlar doğaya dair yapısal bozulmanın sebeplerine dikkat çekmesi, sorunu hemen çözemese bile problemi işaret etmesi anlamında çözüme ışık tutabilir. Aynı zamanda bu deneysel metodolojiler, estetik kılıflı ve yeşil görünümlü ekolojik tasarımlarla pragmatik çevre sanatının niyetini ve hedefini sorgulamada ayırt edici olabilir.

KAYNAKÇA

Antmen, A. (2008). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Brown, A. (2014) *Güncel sanat ve ekoloji*, (E. Gözgülü ve Y. Adam, Çev.) İstanbul: Akbank Kültür ve Sanat Dizisi, Lal Yayınları.

Contemporaryartlibrary. (2024,06,01). Roman Ondak, <https://www.contemporaryartlibrary.org/project/roman-ondak-at-czech-and-slovak-pavilion-venice->

5971

Eleanor H. (1997), *The Garden in the Machine: The Time Landscapes of Alan Sonfist*, Alan Sonfist: History and the Landscapes, 15.

Harrison C. ve Wood, P. (Ed.). (2011). *Sanat ve kuram 1900- 2000 değişen fikirler antolojisi*. İstanbul: Küre Yayınları.

Harrison. (2010), Harrison studio, Erişim: 20.06.2024.
https://www.theharrisonstudio.net/?page_id=214,

Karavit, C. (2008). *Doğadaki iz: yeryüzü sanatı*. İstanbul: Telos Yayıncılık.

Latimer, Q., Szymczyk, A. (Ed.). (2017). *Documenta 14: Daybook*. Munich: Prestel Verlag.

Latour, B. (2004). Why has critique run out of steam? From matters of fact to matters of concern *Critical Inquiry* 30, sayı 2, kış 225-248.

Mamur, N. (2017). Ekolojik sanat: çevre eğitimi ile sanatın kesişme noktası, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt/13, Sayı:3, S. 1000-1016.

Matilsky, B. (1992). *Environmental art: new approaches to nature” fragile ecologies: contemporary artists interpretations and solutions*. New York Rizzoli, 36.

New York Times. (2018, 06,14). Agnes Denes, <https://www.nytimes.com/2018/06/14/t-magazine/agnes-denes-art.html>

Nyakultursoren. (2024, 07,5). Henrik Håkansson, <https://www.nyakultursoren.se/?cat=113>

Saehrendt, S., Kittl, S.T. (2009). *Bunu ben de yaparım! modern sanat kullanma kılavuzu* (Çev. Yılmaz, Z. A.) Sanat ve Kuram Dizisi: 33, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sezgin, E. (2022). *Sanat ve ekoloji; sanat, yaşam, üretim*, Derleyen: Eda Sezgin Çev: Merve Tokmakçıoğlu, Eda Sezgin, İletişim Yayınları.

Socrates Sculpture Park (2024, 06, 23). Alan Sonfist, <https://socratessculpturepark.org/artist/alan-sonfist/>

Woolf, V. (1956). *Mr. Bennett and Mrs. Brown*. The Captain’s Bed and Other Essays New York: Hacourt Brace.

Whitney Amerikan Sanat Müzesi. (2024, 06, 28). Survival piece # 5, portable orchard: <https://whitney.org/exhibitions/portable-orchard>

Vaughnbell. (2024, 06, 28). Vaughn Bell, <https://www.vaughnbell.net/one-big-house.html>

Yenigün, İ., Ok, G., Gülerce, H., Teker, E., Koçakoğlu, H. (2024). “Göçmen ve yerel çocuk resimlerinde metaforik çevre algısının analizi”, *Uluslararası Güzel Sanatlar Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 1-20.



EKOELEŞTİRİ KURAMI BAĞLAMINDA MIYAZAKI'NİN RÜZGÂRLI VADI ANIMASYON FİLMİ*

MIYAZAKI'S NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND ANIMATED FILM IN THE CONTEXT OF ECOCRITICAL THEORY

Bahar YILDIRIM SAĞLAM¹



ORCID: B.Y.S. 0000-0002-3179-9498

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹Bahar Yıldırım Sağlam

İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Türkiye

E-mail/E-posta: bhr_yldrm@hotmail.com

Received/Geliş tarihi: 19.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %10

Revision Requested/Revizyon talebi:

09.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Yıldırım Sağlam, B. (2024).

Ekoeleştiri Kuramı Bağlamında Miyazaki'nin Rüzgârlı Vadi Animasyon Filmi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 1048-1059.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1519116>

*Bu makale 6. SineFilozofi Dergisi Uluslararası Sinema ve Felsefe Sempozyumu'nda sunulan bildiriden üretilmiştir.

Öz

Ekoloji çalışmaları 19. yüzyılda sanayileşmenin yarattığı çevre kirliliğine karşı ortaya çıkar ve 20. yüzyılda yaygınlık kazanır. “Ekoloji” kelimesini, köken olarak *oikos* ve *logos* sözcüklerinden türeten Alman zoolog Ernst Haeckel, terimi ilk defa 1866 yılında kullanır. Rachel Carson'un 1962 yılında yayınladığı, pestisitlerin doğaya ve canlı yaşamına zarar verdiğini vurguladığı eseri *Sessiz Bahar* ile modern çevreciliğin başladığı kabul edilir. Ekoeleştiri; çevre, insan, doğa, hayvan arasındaki ilişkileri inceler. Bozulan ekolojik dengeleri ve bu durumun sebeplerini, sonuçlarını tartışır. Hayao Miyazaki'nin *Rüzgârlı Vadi* (1984) animasyon filmi de insan ve doğa arasındaki ilişkiyi sorgular. İnsanın doğaya hükmetme arzusunu ve bu arzuyla doğaya verdiği zararı perdeye aktarır. Miyazaki, *Rüzgârlı Vadi* filmi ile insanoğlunun zehirli bir ormana çevirdiği dünyaya sorular sorar. Doğa ile insan arasındaki uyum ve dengenin nasıl kurulacağına işaret eder. Makalede öncelikle, ekoeleştiri kuramı üzerinde durulacaktır. Daha sonra ise, film ile ekoeleştiri kuramı arasındaki ilişki; ekolojik yıkım, denge ve uyum, yitik cennet alt başlıkları altında ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Ekoeleştiri, Ekoloji, Rüzgârlı Vadi, Animasyon, Çevre.

Abstract

Ecological studies emerged in the 19th century against environmental pollution caused by industrialization and became widespread in the 20th century. German zoologist Ernst Haeckel, who derived the word “ecology” from the words *oikos* and *logos*, used the term for the first time in 1866. It is accepted that modern environmentalism began with Rachel Carson's work, *Silent Spring*, published in 1962, in which she emphasized that pesticides harm nature and living things. Ecocriticism, examines the relationships between environment, humans, nature and animals. Discusses the disrupted ecological balances and their consequences. Hayao Miyazaki's animated film *Nausicaa of the Valley of the Wind* (1984) also questions the relationship between humans and nature. It conveys human's desire to dominate nature and the damage he causes to nature with this desire. With his movie *Nausicaa of the Valley of the Wind*, Miyazaki asks questions to the world that humanity has turned into a poisonous forest. It indicates how to establish harmony and balance between nature and humans. The article will primarily focus on ecocriticism theory. Then the relationship between the film and ecocriticism theory; it will be discussed under the subheading of ecological destruction, balance and harmony and lost paradise.

Keywords: Ecocriticism, Ecology, *Nausicaa of the Valley of the Wind*, Animation, Environment.



GİRİŞ

Yeryüzünün en eski destanı, doğa ile insan arasındaki iktidar, güç savaşını dile getirir. Destan kahramanı Gılgamış, ün kazanmak için katran ormanındaki ağaçları devirerek ormanın bekçisi Humbaba'yı öldürme arzusu duyar ve bunun için Enkidu'yla bir yolculuğa çıkar (Şekil 1). Yeryüzünün yazılı ilk hikâyesi, insanın gücünü gösterme ve gücünün ihtişamıyla ad kazanma arzusundan doğar. Gılgamış, kendi hikâyesini yazarken ölümsüzlüğün, bilgeliğin simgesi olan katran ağaçlarını yok eder:

Ben, ejder yapılı Humbaba'ya gitmek istiyorum. O, söylenen şeyi ben Gilgamesh görmek istiyorum. Onun adı memleketlere yayılmıştır. Katran ormanına evmek istiyorum. Uruk çocuğunun ne kadar kuvvetli olduğunu memlekete tanıtayım. Katranları devirmek için elimi bulaştırayım. Kendim için ebedileşecek bir isim yapayım! (Ramazanoğlu, 2001, s. 35-36).

Gılgamış, katran ağaçlarını devirdikten sonra yine gücünü ispatlamak arzusuyla Gökyüzü Boğası'nı öldürür (Şekil 2). MÖ. 2000 yılından beri, insan benzer bir hikâyeyi yeniden yazıyor: Tarımsal üretimi arttırmak amacıyla kimyasal ilaçların kullanılması, site yapmak için orman alanlarının yok edilmesi, maden çıkarma arzusuyla doğanın tahribi, nükleer santral kurma hedefiyle radyasyona maruz kalan bir dünyanın inşa edilmesi... Belli bir sınıfın, iktidarın; gücünü garanti altına almak ve pekiştirmek arzusuyla ormanı, suyu, toprağı ve yeryüzündeki tüm canlıları harcanabilir görmesinin hikâyesi bu.



Şekil 1. Gılgamış'ın, katran ormanının bekçisi Humbaba ile savaşı (Alamy.it, 2024).



Şekil 2. Gılgamış'ın, Gökyüzü Boğası'nı öldürmesi (Wikipedia.org, 2024).

Ekoeleştiri kuramı bu hikâyeye karşı bir anlatı geliştirmek amacıyla ortaya çıkar ve merkezinde insanın olduğu sisteme, yapıya sorular sorar. Doğaya zarar vermeden nasıl üretim yapılabilir? İnsan ve doğa ilişkisinin sınırı ne? Doğaya ne yaptık, ne oluyor? Merkezinde insanın olmadığı bir sistem yaratmak mümkün mü? İklim krizi ve çevre felaketleri neden var?

Hayao Miyazaki'nin *Rüzgârlı Vadi* animasyon filmi de bize tam da bu soruları sorar ve insanoğlunun kendi eliyle çorak ve zehirli bir ülkeye dönüştürdüğü dünyanın hikâyesini anlatır. Makalede ilk olarak

ekoeleştiri kuramı incelenecektir. Ardından, film ile ekoeleştiri kuramı arasındaki ilişki; ekolojik yıkım, denge ve uyum, yitik cennet alt başlıkları altında değerlendirilecektir.

EKOELEŞTİRİ KURAMI

Greg Garrard *Ekoeleştiri* adlı kitabında, modern çevreciliğin Rachel Carson'un 1962 yılında yayınladığı *Sessiz Bahar* adlı kitabıyla başladığını dile getirir. Eserin "Yarının Masalı" başlıklı bölümünde, kasaba halkı bir sabah uyanır ve artık kuş sesleri yoktur. Böcekleri yok etmek amacıyla tarımda kullanılan kimyasal ilaçlar; ürünleri, toprağı, suyu ve kuşları öldürür. Carson, bu durumu bir şiirden alıntılıdığı dizelerle dile getirir: "Göldeki sazlar soldu/ kuşlar ötmüyor" (Akt. Garrard, 2020, s. 14). Kontrolsüz olarak kullanılan "pestisit" adındaki madde; hayvanlara, tarım işçilerine, hamile kadınlara zarar verir. Sınıfsal olarak öteki olan; kaynakları elinde tutan küçük bir elit grubun, doğaya yaptığı tahribata maruz kalır. Garrard çalışmasında Carson'un şu sözlerle bölümü sonlandırdığını söyler: "Bu felaket kurbanı dünyada hayatın yeniden doğuşunu susturan ne bir büyü ne de düşman saldırısıydı. İnsanlar bunu kendileri yapmıştı" (Akt. Garrard, 2020, s. 14). Bu eser, çevre tartışmaları konusunda kırılma noktası olur.

Andrew Vincent *Modern Politik İdeolojiler* adlı kitabında "ekoloji" terimini ilk defa Alman zoolog Ernst Haeckel'in 1866 yılında kullandığını ve ekolojinin, organizma ile çevre arasındaki ilişkiyi incelediğini söyler (Vincent, 2006, s. 332). "Çevrebilimi" olarak da kullanılan "ekoloji" kelimesi köken olarak *oikos* ve *logos* sözcüklerinden türetilir. Yunanca *oikos* kelimesi; habitat, ev, yaşam alanı *logos* ise bilgi, bilim anlamına gelir (Heywood, 2013, s. 259). Ekoeleştiri "ecocriticism" terimini ise ilk defa William Rueckert 1978 yılında "Literature and Ecology: An Experiment in Ecocriticism" adlı makalesinde kullanır ve kurama adını verir (Özdağ, 2017, s. 32). Garrard, ekoeleştirin insan ve doğa ilişkisine odaklandığını belirtir: "insanla insandıışı arasındaki ilişkinin, insanlığın kültürel tarihi boyunca incelenmesi ve bizzat 'insan' kavramının eleştirel bir incelemesidir" (Garrard, 2020, s. 17). Ekoloji kuramı, insanın merkezde olduğu bir dünyanın endişe ve tehlike yarattığını öne sürer. İnsanın konumunu ve doğa ile ilişkisinin nasıl olması gerektiğini inceler.

Ekoeleştiri, 19. yüzyılda giderek artan sanayileşmeye karşı ortaya çıkar. Şehirdeki sanayileşme, kırsal hayat nostaljisini doğurur ve doğaya dönüş hareketine neden olur. Ekolojistler, insan merkezli ideolojileri eleştirir ve bu bakış açısının insan ve çevre arasındaki ilişkiye zarar verdiğini düşünür (Heywood, 2013, s. 259). Fethederek, savaşarak, teknolojik araçlar kullanarak insan, doğa üzerinde hâkimiyet kurmaya çabalar. Ekoeleştiri ise insan ile doğa arasında sürdürülebilir bir denge kurmaya, doğal kaynakları daha verimli kullanmaya çalışır, insanın üstün görüldüğü anlayışı yıkar:oo

Ekolojik düşünce yeni bir siyaset tarzını temsil eder; 'insanlık' veya insan ihtiyacından yola çıkmaz, doğayı insan türü de dâhil yaşayan türler ve doğal çevre arasındaki değerli ama kırılğan ilişkilerden oluşan bir ağ olarak görür. İnsanoğlu artık merkezi bir konumda değil, doğanın ayrılmaz bir parçası olarak görülür (Heywood, 2013, s. 261).

Nüfus artışı, enerji kaynaklarının tüketilmesi, havayı temizleyen yağmur ormanlarının tahribi, tarımda kullanılan kimyasallar, biyo-çeşitliliğin azalması gibi problemler ekolojik çalışmaları harekete geçirir (Özdağ, 2017, s. 19). Ekolojiyi sığ ekoloji ve derin ekoloji olmak üzere iki başlığa ayıran Arne Naess, derin ekolojiyi benimser. Sığ ekoloji, doğanın insanoğlunun geleceği için muhafaza edilmesi gerektiğini ileri sürerken derin ekoloji, sığ ekolojiyi insan merkezli olarak değerlendirir. Derin ekolojiye göre doğa, kendisini çevresinden üstün gören insan tarafından sömürülür ve ötekileştirilir (Heywood, 2013, s. 263). Derin ekoloji, doğanın korunması için insan nüfusunun azaltılması gerektiğini düşünür. Hızlı nüfus artışı, ekonomik büyüme, evsel atıklar, insanların beslenme ihtiyacını karşılamak için yapılan hayvancılık doğaya zarar verir (Garrard, 2020, s. 42). Derin ekolojistler doğa ve insan arasındaki ayrımı kaldırarak çözüm üretmeye çalışır (Plumwood, 2017, s. 240).

Cheryll Glotfelty, ekoeleştirin edebiyat ve çevre arasındaki ilişkiyi incelediğini dile getirir. Bir şiirde, oyunda, romanda doğanın nasıl ele alındığını araştırır. Ekolojistlerin edebi esere hangi soruları sormaları gerektiğini anlatır. Edebi eserlerdeki değerler ile doğanın uyumunun sorgulanmasına dikkat çeker (Glotfelty, 1996, s. xviii). Ekoeleştiri, edebiyat ve çevre arasındaki ilişkileri incelerken edebiyat ile çevre

bilincinin oluşturulmasını hedefler. Edebi metinlerdeki çevre sorunlarını, insan-doğa arasındaki bağı ele alır (Opperman, 2012, s. 9). Ayrıca ekoeleştiri ayrıcalıklı bir grup tarafından görmezden gelinen, ilgi gösterilmeyen Kızılderili ve Afrika kökenli Amerikan yazarların eserlerine dikkat çeker. Doğa ve insan ilişkisini incelerken sömürgecilik, sınıf ayrımı, ötekileştirme, iktidar, güç gibi kavramları da tartışır. Doğanın, hayvanların, kadınların, azınlıkların, yerli halkın; güç ve iktidar sahibi elit bir grup tarafından baskı altına alındığını vurgular:

1960’lardan beri yazın eleştirmenleri geleneksel yaklaşımları bir kenara bırakarak susturulmuş kesimlerin sesini duyurmaya çalışıyor. Kadınlar, azınlıklar ve sesleri bastırılmış diğer kesimler eleştirmenin odağına yerleşiyor. İşte çevreci eleştiri de 1980’lerden bu yana, benzer bir misyonla, ancak bu defa susturulmuş doğanın sesini duyurmaya çalışıyor (Özdağ, 2017, s. 30).

Beyaz, Avrupalı erkek diğer her şeyi ötekileştirir. Ekoeleştiri; sınıfsal olarak öteki konumunda olanların, ırk olarak öteki görülenlerin, kadınların ve hayvanların sömürülmesine karşı çıkar. Aktivist bir şekilde bireysel eylemlerin devlet politikası haline gelmesi gerektiğini savunur. Doğaya yapılan müdahalelere dikkat çekerek doğanın yasalarla koruma altına alınmasında rol oynar. İnsanın doğadan uzaklaşmasının sonuçlarını araştırır. Doğayı öteki olarak gören insan, kendi yarattığı ötekiden korkmaya başlar.

Ekoeleştiri, doğanın bir parçası olan insanın doğa ile bağının kopmaya başlamasıyla doğa fobisinin oluştuğunu, insanın kendi evinden korktuğunu dile getirir. Polen alerjisi, arı alerjisi, hayvan korkusu gibi problemlerin ortaya çıktığını vurgular. Doğa, tekinsiz bir alan olarak görülür: “*Gilgamiş Destanı*, yaban hayatı bir tehdit olarak betimler” (Garrad, s. 93). *Gilgamiş*, insanın medeniyet ile tanıştığında doğa ile ilişkisinin koptuğunu anlatır. Destanda doğanın içinde hayvanlarla birlikte yaşayan Enkidu, Tapınak Fahişesi ile birlikte olur ve hayvanlar ondan uzaklaşır. Enkidu, Tapınak Fahişesi’nden kültürü, yemek yemeği, giyinmeyi, içki içmeyi öğrenir (Sağlam, 2022, s. 166). Tapınak Fahişesiyle birlikte ilkel hayatını, vahşi doğayı terk ederek şehre gider, medeniyete adım atar. Enkidu’nun medenileştirilmesi, insanlaşması doğanın ıslah edilmesi anlamını da taşır: “*Engidu’yu gören ceylanlar mertleyip kaçtılar. Artık kırın hayvanları onun yanından uzaklaştılar. Hayvanları ondan uzaklaştığı sırada Engidu vücudu bağlanmış gibi ürperdi. Dizleri tutmadı. Engidu zayıf düştü. Yürüyüşü eskisi gibi değildi*” (Ramazanoğlu, 2001, s. 25).

Doğanın ehlileştirilip insanın faydası için kullanılmasında Endüstri Devrimi dönüm noktasıdır. Tarım, doğaya insan müdahalesi anlamına gelir, tarımda kullanılan zirai ilaçlar ve makinelerle doğanın dengesi bozulur. Tarım ile oyulan toprak madencilik faaliyetleriyle sömürülür hâle gelir. Taşımacılığı kolaylaştırmak amacıyla kanallar açılır. Baraj yapımı için nehirlerin yönü değiştirilir. Endüstri devrimiyle köyden kente göç başlar. Doğadan, toprağından kopan çiftçi şehirlerdeki fabrikalarda işçi olarak çalışır. Şehirlerde orantısız bir büyüme görülür.

Öteki olarak görülen doğa tahrip edilir. Ekoeleştiri doğayı öteki olarak görmeye karşı çıkar. Erkek-kadın, efendi-köle, ilkel-medeni, eril-dişil, beyaz-siyah, insan-doğa, akıl-duygu ikiliklerinin inşa ettiği hiyerarşiyi yıkmaya çalışır. Erkeğin akıllı kadının ve doğanın ise değişkenliği, güvenilmezliği simgelediği düşünce biçimini sarsar: “*Akıl ile doğa arasındaki derin fay hattı Batı kültürünün kilit kavramlarının içinden geçer. Karşıtlık kümesinde ‘üstün’ tarafta olanların nerdeyse tümü akıl biçimleri olarak, aşağı tarafta olanlar ise doğa biçimleri olarak gösterilebilir*” (Plumwood, 2017, s. 67).

Kadın, işçi, köle, siyahî, hayvan, doğa akıldan yoksun kabul edilerek dışlanır. Akılla övünen erkek, kendisini yaratılışın efendisi olarak görür ve kendi dışındaki her şeyi sömürür (Donovan, 2014, s. 25). Batı kültüründe Avrupalı, beyaz erkek eril gücü yansıtır. Doğanın ona hizmet için yaratıldığını düşünür. Et yeme alışkanlıkları, avlanma faaliyetleri de eril güce, efendiye işaret eder. Sınıfsal olarak öteki olan ete ulaşamazken zengin, Avrupalı erkek et sofralarında gücünü ve iktidarını pekiştirir.

Adams, *Etin Cinsel Politikası* adlı kitabında et yemenin iktidarı simgelediğini, erkek kimliğini inşa ettiğini ve sınıfsal ayrımı gösterdiğini dile getirir. Ataerkil gücün karşısında kadınların ve hayvanların ezildiğini belirtir (Adams, 2013, s. 76). Ekoeleştiri, beslenme sektörü için yetiştirilen hayvanların iklim krizine yol açtığına dikkat çeker. Balık çiftlikleri, büyükbaş hayvan çiftlikleri ile doğanın dengesinin

bozulduğunu bu çiftliklerde açığa çıkan gaz sonucunda ormanlık alanların ve su kaynaklarının tükendiğini dile getirir: “*Su kirliliğinin yüzde ellisinden fazlası çiftlik hayvanı sanayisinin (gübre, aşınmış toprak, sentetik böcek ilaçları ve gübreler de dâhil olmak üzere) atıklarına bağlıdır*” (Adams, 2021, s. 179). Ekolojistler, türlerin yaşam hakkına saygı duyulması gerektiğini savunur.

Aktivist bir kuram olan ekoeleştiri yasaların değişmesini, tarım, sanayi ve ekonomi politikalarında yeni düzenlemelerin yapılmasını önerir. Yaşamı tehdit eden endüstriyel, teknolojik, ekonomik faaliyetleri engellemeye çalışır. Peki, insan doğa için bir tehdit midir? İnsan ve doğa ilişkisini ortadan kaldırmak mümkün mü? Doğal kaynaklar niçin tükeniyor?

RÜZGÂRLI VADİ: EKOLOJİK YIKIM

Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı 1984 yapımı *Rüzgârlı Vadi* animasyon filmi de insanın merkezde olduğu dünyaya sorular sorar. Film; maskesiz gezmenin mümkün olmadığı, zehirli bir ormanın kenarında yaşayan, canlılığın devam ettiği sayılı ülkelerden olan Rüzgârlı Vadi'nin maruz kaldığı bir işgal sonucunda Zehirli Orman'ın etkilerine açık hâle gelmesinin hikâyesini anlatır (Şekil 3).

Zehirli Diyar, tıpkı bir salgın gibi bütün dünyaya yayılarak yerleşim yerlerini yutar; köyleri, kasabaları yok eder. Rüzgârlı Vadi'yi koruyan sahip olduğu okyanus rüzgârlarıdır. Rüzgârlar, ormanın zehrinin vadiye ulaşmasını engeller. Yemyeşil vadinin suları tertemiz ve oksijeni boldur. Rüzgârlı Vadi, cehennem sınırındaki bir cennet gibidir. Uzun bir yolculuktan dönen Kılıç Ustası Lord Yupa, gördüklerini anlatırken birçok ülkenin açlık, sefalet ve korku içinde olduğunu Zehirli Diyar'ın zehrinin köylere, kasabalara giderek daha hızlı bir şekilde yayıldığını söyler. Miyazaki, *Rüzgârlı Vadi*'de yok oluşun eşiğindeki bir dünyayı anlatır. Zehirli gazların etkisiyle tek bir tohumun yeşermediği, insan ırkının tehlike altında olduğu, canlılığın sona erdiği bir evreni beyaz perdeye aktarır.

Miyazaki'nin filminde yemyeşil, pembe tohumlarla dolu, tılsımlı bir ormanın üzerine örümcek ağıları atılmış gibidir. Filmde büyülü bir dünya ile distopik bir dünya yan yana gelir. Rengârenk ağaçların, bitkilerin, suların etrafını zehir, asit ve sarmaşıklar sarar. Miyazaki'nin çizdiği bu ikili dünya, insanoğlunun yeryüzünün güzelliğini kendi eliyle nasıl bozduğunu dile getirir.



Şekil 3. *Rüzgârlı Vadi* filminde Zehirli Orman (Ghibli.fandom, 2024).

Rüzgârlı Vadi filmi, Endüstri Devrimi'nden bin yıl sonra uygarlığın çöktüğü ve zehirli gazlar yayan bir bataklık dünyayı sarıp insan ırkını yeryüzünden silme tehlikesiyle yüz yüze getirdiği bir çağın hikâyesini anlatır. Başka bir deyişle Endüstri Devrimi ve uygarlık masalının, teknoloji ve bilimin

yeryüzünde yarattığı tahribatın hikâyesini dile getirir. Nükleer silahların, atom bombasının, radyasyonun, zehirli gazların; iktidarı elinde tutan güçlerin eliyle dünyaya salınmamasının sonuçlarını gösterir.

Ekoeleştirici kuramı da insan ve doğa arasındaki denkleme çözüm üretmeye çalışır. İnsanın merkezden alınmasıyla canlılığın devamlılığının sağlanıp sağlanamayacağını sorgular. Merkezinde hiçbir gücün olmadığı bir dünyanın mümkün olup olmadığını araştırır. İnsanın doğa üzerinde hâkimiyet kurma arzusunun, doğanın sahibi olduğu düşüncesine karşı çıkar. 20. yüzyılda yaşanan teknolojik gelişmeler biyo-çeşitliliği ve insan ırkını tehdit eder, çevre krizi tartışmaları ekolojik tartışmaları beraberinde getirir. Anna Lowenhaupt Tsing *Dünyanın Sonundaki Mantar* adlı kitabında insanın yeryüzünde yarattığı tahribatın biyolojik yaşamı, canlılığı yıkıma sürüklediğini dile getirir:

Atomun yapısının kavranması, insanlığın doğayı tahakküm altına alma hayallerinin en yüksek noktasıydı. Aynı zamanda, bu hayallerin yıkılmasının da başlangıcıydı. Hiroşima'ya atılan bomba her şeyi değiştirdi. Birdenbire insanların gezegenin yaşanabilirliğini yok edebileceğini fark ettik. Çevre kirliliği, kitlesel yok oluşlar ve iklim değişikliği bu farkındalığı daha da artırdı (Tsing, 2023, s. 19).



Şekil 4. 1945 yılında Japonya'nın Nagasaki kentine atılan atom bombasının görüntüleri (Bbc.com, 2024).

İnsan müdahalesi doğadaki uyumu, canlılığı bozar. Filmde de yok oluşun eşiğindeki bir dünyada huzur ve güvenlik içinde yaşayan Rüzgârlı Vadi'nin düzeni, bir akşam vadiye Tolmikya Krallığı'na ait bir kargo uçağının düşmesiyle bozulur. Uçak, Rüzgârlı Vadi'ye düşmeden önce Zehirli Diyar'dan geçer. Zehirli Diyar'a ait bir böceği ve ormanın zehirli tohumlarını üzerinde getirir. Vadi halkı, uçakla birlikte gelen tohumları toplamaya çalışırken askerlerden biri de Zehirli Diyar'a ait böceği tek atışla vurmaya önerir. Vadi'nin Prensesi Nauska, askere engel olur, böcekle konuşur ve ona Zehirli Orman'a geri dönmelerini söyler. Gizemli bir gücü olan Prenses, böceğin evine doğru uçuşuna yardım eder. Nauska,

böcek yavrusunun halk tarafından öldürülmesiyle diğer böceklerin öfkeyle Rüzgârlı Vadi'ye geleceklerini öngörür. Prens, böcekler ve insanlar arasındaki dengeyi kurmaya çalışır.

Ancak Tolmikya Krallığı'na ait kargo uçağının Rüzgârlı Vadi'ye düşmesinin ardından krallığın askerleri vadiyi işgal eder ve vadideki düzen tersine döner. Tolmikya Prensesi, Zehirli Orman'a ve böceklerle savaş ilan eder. *Sessiz Bahar*'da kuşların artık ötmemesi gibi Rüzgârlı Vadi'de de bir gün rüzgâr durur. Rüzgârın durması yaşamın da sona ermesi anlamına gelir. İnsanoğlu kendi eliyle kendi türünü tehlikeye atar. Ekoeleşitimi kuramı, insanın doymak bilmez iştahının yol açtığı felaketleri tartışır. Atom bombasının, portakal gazının, nükleer silahların yarattığı yıkımı; radyasyonu, mutasyonu araştırır. Suların ve toprağın kirlenmesiyle, kalıtsal hastalıkların ortaya çıkmasıyla sonuçlanan teknolojik, bilimsel devrimleri eleştirir ve savaş karşıtı bir politika üretir.

RÜZGÂRLI VADİ: DENGE VE UYUM

Filmde, Prenses Nauska da savaş karşıtıdır; insanlar, hayvanlar ve doğa arasında düzen kurmaya çalışır. Tolmikya Krallığı tarafından vadi işgal edildiğinde halkın ölmemesi için geri çekilir. Tolmikya ise güç arzusuyla insanlığın sınırlarını aşar ve uyuyan bir devi uyandırır. Lord Yupa seyahatleri sırasında korkunç bir haber duyar. Pecayt'ın altında yatan ve yedi ateş günü zamanından kalmış korkunç bir devin, yeryüzüne çıkarıldığını öğrenir. Tolmikya Krallığı bu devi, Pejaytlılardan çalar ve vadide böceklerle karşı silah olarak kullanmayı dener. Tolmikya Prensesi için dev, çok büyük bir yıkım gücü olan bir savaş aracı anlamını taşır: "*Elimde insanoğlunun bugüne kadar geliştirdiği en büyük silah mevcut, bu silah bir zamanlar insanoğlunu yeryüzünün tek hükümdarı kılmıştı.*" Edward W. Said "Yeats ve Sömürgeleşme" adlı yazısında Avrupa'nın yürüttüğü ekolojik emperyalizmden söz eder. Coğrafi keşiflerin ve sömürgecilik faaliyetlerinin sonucunda keşfedilen yerlerin denetim altına alınmasını bir coğrafi şiddet eylemi olarak nitelendirir ve sömürülen bölgede ekolojinin değiştiğini belirtir:

Bu süreç hiçbir zaman sona ermedi, çok sayıda bitki, hayvan, ürün, çiftçilik ve inşaat yöntemleri sömürgeyi işgal etti ve onu yavaş yavaş yeni bir yere dönüştürerek yeni hastalıklar, çevresel dengesizlikler ve seçme şansını çok az olan zararsız hale getirilmiş yerliler için travmatik yer değiştirmeler getirdi (Said, 1993, s. 74).

Miyazaki de *Rüzgârlı Vadi*'de işgal, keşif, sömürgeleştirme gibi faaliyetlerle denetim altına alınan bölgelerde yaratılan coğrafi şiddeti beyaz perdeye aktarır ve insan elinin müdahalesiyle bozulan ekolojik yapıyı gözler önüne serer. Filmde Tolmikya Prensesi, vadiye sınırdaki krallıkları birleştirip barışı sağlamak için geldiklerini belirtir ve vadi halkından kendilerine katılmalarını ister. Tolmikya Krallığı'nın kumandanı; fetih, iktidar ve güç arzusuyla Zehirli Diyar'ın tamamını ateşe vermeyi planlar. Rüzgârlı Vadi'nin kör, bilge kişisi Obaba, bunun imkânsız olduğunu dile getirir: "*Geçen bin yılın içinde insanoğlu Zehirli Diyar'ı sayısız kez yakıp kurutmaya çalıştı. Her seferinde gözleri öfkeyle kıpkırmızı olmuş om sürüleri oluk oluk saldırdılar. Şehirler yok oldu, krallıklar yıkıldı, binlerce insan öldü ama om, asla durdurulmadı.*"

Om, Zehirli Diyar'ın büyük, güçlü böcekleridir. Yağmacı ve açgözlü Tolmikyalılar, Zehirli Orman'ı ve om'ları yakarak iktidarlarını kuvvetlendirme arzusu duyar. Doğayı, canlıları ve insan ırkının geleceğini göz ardı eder. Vadideki düzeni ve vadi halkının barışçıl, huzurlu, doğayla uyumlu yaşamını bozmaya çalışır. Halka özgürlük, zenginlik, mutluluk vadederek elindeki silahları doğayı sömürmek için kullanır. Guillaume Pitron, *Dijital Cehennem* adlı kitabında iktidarın, sistemin, bilimin vadettiği masalı gerçekleştirmediğini dile getirir:

Teknolojiler insanlığa masalları andırır bir ilerleme vadediyor. Bu sayede insan ömrünü uzatabilecek, kozmosun kökenini araştırabilecek, eğitimi daha da yaygınlaştıracak ve ileride ortaya çıkabilecek yeni pandemileri modelleyebileceğiz. Hatta ekoloji alanında bile muhteşem girişimlerin önü açılabilir. Ne var ki yeni yüzyılın en büyük çatışmasında taraf olmadan önce saflığı bir kenara bırakmalı: Şimdiye kadar görebildiğimiz kadarıyla dijital teknolojiler çoklukla gezegenimize ve iklime yarayacak şekilde kullanılmadı (Pitron, 2023, s. 10).

Yirmi birinci yüzyılda teknolojinin sınırlarının ve doğaya verdiği zararın giderek genişlemesi endişe



yaratır. Luc Ferry *Transhümanist Devrim* adlı kitabında yapay zekânın, dijitalleşmenin, nanoteknolojinin ve biyoteknolojilerin, uzaktan yönetilen dronların, füzelerin, robotların insan yaşamı için ciddi bir tehdit oluşturduğunu dile getirir (Ferry, 2023, s. 152). Miyazaki de *Rüzgârlı Vadi*'de insanın elindeki araçları ölçsüz kullanmasının sonuçlarını gösterir. Zehrin, irinin, hastalığın ilacını üretmeye, ölçsüzlüğün zıddına ölçüyü yaratmaya çalışır.



Şekil 5. Prenses Nauska'nın Zehirli Orman'ın zehrine çare bulmak için çalıştığı gizli bahçe (Kayiprihtim.com, 2024).

Prenses Nauska iktidarın, gücün, teknolojik silahların tersine; zehrin panzehrini bulmak, doğanın sürdürülebilirliğini sağlamak, biyo-çeşitliliği korumak için çabalar. Zehirli Diyar'ın zehrine çözüm aramak için yer altında gizli bir bahçede çalışır (Şekil 5). Ormandan tohum toplayıp bahçesinde bu tohumları yetiştirir. Toprağın en dibinden su çekerek ve kuyunun en dibindeki toprağı kullanarak yani temiz su ve toprakla Zehirli Diyar'ın çiçeklerini, zehirsiz olarak yetiştirmeyi başarır. Nauska, insan eliyle kirletilmiş, hastalık ve ölüm yayan dünyayı iyileştirmeye uğraşır. Nauska'nın çözüm arayışı; doğa ile uyum içinde yaşamaya, doğayı canlandırmaya yöneliktir. Ekoeleştiri kuramı da insan ve doğa arasındaki uyumun gerekliliği üzerinde durur. İnsan-doğa ilişkisinde insanı denklemden çıkarmanın çözüm olmayacağı tezini savunur. Doğanın kendi dengesine bırakıldığında kendini yenileceğini dolayısıyla doğadaki ekolojik işleyişi fark etmenin önemini dile getirir:

Ekosisteme basit örnekler tarla, orman, göl ve hatta gölcüklerdir. Örneğin bir gölün zemininde duran çökelti, çeşitli bitki türlerini destekleyen besinler içerir. Bu bitkiler, oksijen ve gıda sağlar ve böylece gölde yaşayan balık ve haşeratin devamlılığı sağlanır. Bitki ve hayvanlar öldüğünde bedenleri çürür ve sürekli dönüşme süreci olan çökeltiye besinler bırakır. Bütün ekosistemler, kendi kendini düzenleyen bir sistem aracılığıyla uyum ve denge durumuna meyillidir (Heywood, 2013, s. 261).

Filmde de Miyazaki, doğanın insan ve diğer türlerin yaşamı için kurduğu mükemmel dengeyi gösterir. Prenses Nauska, Pejaytlı askerlerin saldırısına uğradığında Zehirli Orman'ın zehrinin en yoğun olduğu bölgede bir kum bataklığına düşer ve yer altı onu içine çeker. Prenses yer altında, ağaçların yarattığı mucizeye tanık olur. Doğanın, insanoğlunun zehri karşısında kendini koruma güdüsüyle kurduğu dengeyi hayranlıkla seyreder. Prenses Nauska, mavi renkli ağaçlar ve şelalelerle dolu bir ormanda uyanır. Zehirli Diyar'ın altına düştüğü hâlde havanın temiz olduğunu, maskesiz dolaşabildiğini fark eder. Yer altındaki ormanda, ağaçlar ölüp fosilleşerek kuma dönüşür ve toz yığını olur: "*Zehirli Diyar'ın ağaçları, insanların yarattığı kirliliği temizleyecek şekilde evrimleşmiş. Ağaçlar zehirli maddeleri*

emiıyor ve ölünce temiz kuma dönüşıyor.”



Şekil 6. 1986 yılında Pripyat şehri yakınlarında gerçekleşen Çernobil Faciası görüntüleri (Dogabilim.org, 2024).

Böylece yer altı toprağı temizlenir, içilebilir, kullanılabilir. Doğa; insanların yarattığı felaketler, atom bombaları, nükleer silahlar, radyasyon, kimyasal ilaçlarla zehirlediğı dünyanın, toprağın, suyun, havanın karşısında kendi çözümünü üretir (Şekil 6). Zehirli Orman, aslında insanoğlunun yaydığı zehri emdiği, temizlediğı için zehirlidir. Yer altı mağaraları bu dengeyi korumak amacıyla oluşmuştur. Zehirli Orman’da yaşayan böcekler de canlılığın devamlılığı için çalışır. Prenses şöyle der: “*Böcekler, ormanı bizden koruyor.*”

YİTİK CENNET: ÜTOPYA

Ekoeleştir, doğadaki ahenk ve uyumun insanın doğaya hâkim olma arzusuyla bozulduğunu dile getirir. *Rüzgârlı Vadi* filminde de Pejaytlı askerler, böcekleri yem olarak kullanır. Doğanın dengesini bozma hamlesini tekrar tekrar yineler. Tolmikyaları yenme hırsıyla, yer altında uyuyan devi uyandırır, bununla yetinmeyip böcekleri kasabalarına çeker ve Zehirli Diyar’ın etkisinden kurtulmak için her yeri yakar. Kendi köylerini, kasabalarını yıkar; biyolojik yaşamı öldürür. Pejaytlı askerler, Tolmikyaları vadide sıkıştırmak amacıyla böcekleri kızdırır ve böceklerin vadiye saldırmalarını sağlamayı planlar. Bir om yavrusunu yakalar, yüksek bir yere asar. Böylece om sürüsü öfkelenir, vadiye doğru ilerler. Prenses Nauska, Pejaytlıları planlarından vazgeçirmek, doğa ile insan arasındaki dengeyi, barışı, uyumu korumak için çabalar: “*O kuyulardaki suyu ne temizliyor biliyor musunuz? Zehirli Diyar’daki ağaçlar, insanların kirlettiğı gölleri, nehirleri temizliyor. Siz buna engel oluyorsunuz.*”

Prenses Nauska, askerlere böceklerin dünyayı insandan koruduğunu anlatır ancak Pejaytlılar, iktidarı ele geçirmek için hayvanları, ekolojik yaşamı hiçe sayar. Tolmikyaları yenme arzusuyla doğayı sömürür. Miyazaki *Rüzgârlı Vadi*’de hayvanlara, kadınlara, azınlıklara, öteki olana saldırarak iktidarı

elinde tutmak isteyen insanın yarattığı dünyayı gözler önüne serer. Ekoeleştirir; hayvanların birer araç olarak kullanılmasına, kadınların nesneleştirilmesine, toprak üzerinde egemenlik kurulmasına karşı çıkar: “Hayvanlara zulmetmek kendi halinde yaşayan bir başka canlıya yönelik bir şiddet edimidir. Şiddet faili hayvanı öldürdüğünde, kendisi ve ailesindeki herkes yaşam ve de ölümün onun ellerinde olduğunu algılar. Böylece erkek kendini daha güçlü hisseder” (Adams, 2022, s. 32). Marti Kheel de *Öldürme Ruhsatı* adlı kitabında kadınlara ve hayvanlara yönelik şiddetin erkek kimliğini inşa etmenin bir parçası olduğunu, erkek zihniyetinin doğayı ve kadınları kontrol edilebilir gördüğünü dile getirir (Kheel, 2022, s. 43).

Hayvanlara ve doğaya hâkimiyet gücün görünürleştirilmesinin bir yoludur. Doğa karşısında kendisini üstün gören insan, onun üzerinde tahakküm kurmaya çabalar. Kadınlar, hayvanlar, azınlıklar; ötekileştirilir, araçsallaştırılır ve aşağı görülür. Geleneksel kaynaklar, rasyonalite ile doğa arasında karşıtlık olduğunu düşünür: “Aklın dışlanan ve değersizleştirilen karşıtı olarak doğa, akıldışının, inanç ve deliliğin alanı olduğu gibi, duyguları, bedeni, tutkuları, hayvanlığı, ilkel ya da uygarlaşmamış olanı, insandışı dünyayı, maddeyi, fizikselliği ve duyu deneyimini içerir” (Plumwood, 2017, s. 34). Ekolojik çalışmalar ötekileştirmeye ve araçsallaştırmaya karşı çıkar.

Çocukluğundan beri om yavrularını korumaya, onlarla iletişim kurmaya çabalayan Prenses, Pejaytlıların yakaladığı om’u sürüye geri götürür. Om’un öfkesini dindirmeye çalışırken kendisini feda eder. Om’ların ayakları altında kalan Prenses Nauska, yavru om’un onu kurtarmaya çalışmasıyla sürü tarafından gökyüzüne kaldırılır. Bütün om’lar birleşir, sarı bir ışık yayılır, ortalık sapsarı bir tarlaya döner. Mavi elbisesiyle Prenses Nauska, gökyüzünde parlar, çocuk sesleri duyulur. Kasaba halkının yüzyıllardır beklediği, aradığı kurtarıcı; Nauska’dır (Şekil 7). Rüzgârlı Vadi’de yüzyıllardır anlatılan efsane, sonunda gerçeğe dönüşür.



Şekil 7. Prenses Nauska’nın doğa ile kurduğu uyum ve yüzyıllardır anlatılan efsanenin gerçeğe dönüşmesi (Researchgate.net, 2024).

Sonuç olarak ekoeleştirir kuramı; kuş seslerinin susmaması, rüzgârın durmaması için araştırmalar yapar. Doğa ile insan arasındaki uyumu ortaya çıkarmaya çalışır. Miyazaki, Prenses Nauska ile bu dengeyi yaratır. Tüm canlı türlerini tehdit eden yıkımdan insanı ancak bu uyum, ahenk ve denge kurtarabilir. Kör Bilge Obaba, doğanın sesini dile getirir: “Om’un öfkesi, dünyanın öfkesidir aslında!”

SONUÇ

Organizma ile çevre arasındaki ilişkiyi inceleyen ekoloji terimini ilk defa Alman zoolog Ernst Haeckel kullanır. 19. yüzyılda giderek artan sanayileşmeye karşı ortaya çıkan ekoeleştirir, insanın merkezde olduğu geleneksel ideolojilere karşı çıkarak insan ile doğa arasında denge kurmaya çabalar. Bilim,

teknoloji, savaş, devrim ile insanın doğa üzerinde hâkimiyet kurma çabasını ve doğada yarattığı tahribatı eleştirir. Avrupalı, beyaz elit bir grubun kendisi dışındaki her şeyi -kadın, siyahi, doğa, hayvan, azınlık- ötekileştirmesine karşı çıkar ve ötekinin sesini duyurmaya çalışır. Doğa ile insan arasında sürdürülebilir bir bağ kurmaya çabalar. Miyazaki de *Rüzgârlı Vadi* animasyon filminde insan eliyle tahrip edilmiş bir dünyanın resmini çizer. Endüstri Devrimi'nin, savaşların, bilim ve teknolojinin doğada yarattığı erozyonu, yıkımı gözler önüne serer. Doğanın kendini yenilemesine müdahale eden insan, iktidar ve güç arzusuyla yeryüzünü tek bir tohumun yeşermediği bir bataklığa çevirir.

Rüzgârlı Vadi, zehirli bir ormanın kenarında yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Rüzgârlı Vadi'nin Prensesi Nauska, doğa ile insan arasındaki dengeyi korumaya çalışır. Ancak vadinin Tolmikya Krallığı tarafından işgal edilmesiyle hem doğa hem vadi halkı sömürüye açık hâle gelir. Tolmikya Krallığı, iktidar ve fetih arzusuyla hayvanları araçsallaştırır. Ekoeleştirir; kadınların, hayvanların, doğanın, halkların sömürülmesine karşı çıkar. Filmde de Rüzgârlı Vadi'nin Prensesi Nauska, insan ile doğa arasındaki bağı yeniden inşa etmeye çalışır. Zehirli Orman'ın zehrinin canlılığın devamını sağlayan, kendi kendini yenileyen doğanın kurduğu ekolojik bir denge olduğunu vurgular.

Miyazaki *Rüzgârlı Vadi* filminde, ötekinin sesini duyurmaya çalışır; sömürülen doğanın, hayvanın dili, kalbi, gözü olur. Zehirle çevrilmiş, tüketilmiş, yok edilmiş de olsa doğanın kurtulacağına dair inancı içinde taşır. İnsan ile insandışı arasındaki ilişkinin korunabilir ve sürdürülebilir olduğunu vurgular. Merkeze herhangi bir sistemi koymamayı önerir, her türlü sistemin nihayetinde otoriteye dönüşeceğini düşünür. Ekoeleştirir, her şeyi insan üzerinden tanımlamayı problemlili bulur. Miyazaki de filmde, gücü elinde tutan grubun, kendisi dışındaki her şeyi harcanabilir görmesini eleştirir. Bütün türlerin yaşam hakkına sahip olduğunu vurgular, doğal kaynakları nasıl kullandığımızı sorgular. Doğaya zarar vermeden yaşamının yollarını araştırır. Rüzgârın, yağmurun, ağaçların, suyun; doğanın içindeki en küçük parçanın varlığının değerini dile getirir.

Miyazaki, ataerkil sistemin; doğanın, kadının, hayvanların, azınlıkların kurban edilmesi gibi bir pratik üzerine kurulu olmasını eleştirir. Gücü elinde tutan erk tarafından hayvanların objeleştirilerek bir silaha, yeme dönüştürülmesine, kendi varoluşlarından uzaklaştırılmasına karşı çıkar. İnsan ve doğa ilişkisinin fayda üzerine urulu olmasını tenkit eder. Ataerkil dilin; doğayı ilkel, vahşi insanı ise medeni olarak tanımlanmasına karşı çıkar. Merkezdeki insanın kendisine bir öteki yaratmasını, ötekine ihtiyaç duymasını eleştirir. Tolmikya Krallığı, iktidar savaşında ötekini araç olarak kullanır; Rüzgârlı Vadi halkını bastırır, uyuyan devi uyandırır ve ormanı yakmaya çalışır.

Miyazaki *Rüzgârlı Vadi* filminde; insan ve doğa ilişkisinin sınırını, insanın doğada yarattığı tahribatın uçsuz bucaksızlığını, iklim krizi ve çevre felaketlerinin merkezindeki erki sorgular ve insan ile doğa arasındaki bağı gücünü bir efsane ile anlatır. Distopik bir ülkeye ütöpik bir dünya, bir cennet, kurtuluş vadeder. Doğanın mucizelerini, zehrin panzehri, ekosistemin kendi içindeki mükemmel döngüsünü dile döker.

KAYNAKÇA

Adams, C. J. (2013). *Etin Cinsel Politikası:Feminist-Vejetaryen Eleştirel Kuram*. (G. Tezcan, M.E. Boyacıoğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Adams, C. J. (2021). *Ne Adam Ne Hayvan: Feminizm ve Hayvanların Savunulması*. (S. D. Karali, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Adams, C. J. (2022). *Kadına Yönelik Şiddet, Hayvanlara Zulüm*. (G. Göçmen, Çev.) İstanbul: A7 Kitap Yayıncılık.

Alamy.it, (26.06.2024). <https://www.alamy.it/fotos-immagini/humbaba-gilgamesh.html?sortBy=relevant>, adresinden alınmıştır.

Bbc.com, (24.06.2024). <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-40871418>, adresinden alınmıştır.

Dogabilim.org, (25.06.2024). <https://dogabilim.org/cernobil-faciasinin-genetik-etkileri>, adresinden alınmıştır.

Donovan, J. (2014). *Feminist Teori: Entelektüel Gelenekler*. (A. Bora, M. Gevrek, F. Sayılan, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.

- Ferry, L. (2023). Transhümanist Devrim: Tekno-tıp ve dünyanın überleşmesi hayatlarımızı nasıl altüst edecek?. (K. Kahveci, Çev.) İstanbul: İş Bankası Yayınları, 2023.
- Garrard, G. (2020). Ekoeleştiri: Ekoloji ve Çevre Üzerine Kültürel Tartışmalar. (E. Genç, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Ghibli.fandom, (20.06.2024). https://ghibli.fandom.com/wiki/Toxic_Jungle, adresinden alınmıştır.
- Glotfelty, C. (1996). “Literary Studies in an Age of Environmental Crisis”. The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology, (Ed.) C. Glotfelty&H. Fromm. Athens, Georgia: The University of Georgia Press. xv-xxxvii.
- Heywood, A. (2013). Siyasî İdeolojiler: Bir Giriş, (A. K. Bayram, Ö. Tüfekçi vd. Çev.) Ankara: Adres Yayınları.
- Kayiprihtim.com, (23.06.2024). <https://kayiprihtim.com/haber/hayao-miyazaki-ruzgarli-vadi-devam-filmi>, adresinden alınmıştır.
- Kheel, M. (2022). Öldürme Ruhsatı: Avcılık Söylemlerinin Ekofeminist Bir Eleştirisi. (G. Göçmen, Çev.) İstanbul: A7 Kitap Yayıncılık.
- Oppermann, S. (2012). “Ekoeleştiri: Çevre ve Edebiyat Çalışmalarının Dünü ve Bugünü”. Ekoeleştiri: Çevre ve Edebiyat. S. Oppermann (Ed.). Ankara: Phoenix Yayınları, 9-57.
- Özdağ, U. (2017). Çevreci Eleştiriye Giriş: Doğa, Kültür, Edebiyat. Ankara: Ürün Yayınları.
- Pitron, G. (2023). Dijital Cehennem: Bir Like’ın Ucuna Yolculuk. (A. Tümertekin, Çev.) İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Plumwood, V. (2017). Feminizm ve Doğaya Hükmetmek. (B. Ertür, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Ramazanoğlu, M. (2001). Dünya Edebiyatından Seçmeler: Gilgames Destanı. (M. Ramazanoğlu, Çev.) Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Researchgate.net, (26.06.2024). https://www.researchgate.net/figure/Figura-6-Nausicaae-armoniza-el-mundo_fig4_371469607, adresinden alınmıştır.
- Said, E. W. (1993). “Yeats ve Sömürgeleşme”, Milliyetçilik, Sömürgecilik ve Yazın, (Ş. Kaya, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları, 65-92.
- Tsing, A. L. (2023). Dünyanın Sonundaki Mantar: Kapitalizmin Enkazlarında Yaşam İmkânı Üzerine, (E. Gökyaran, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Vincent, A. (2006). Modern Politik İdeolojiler. (A. Tüfekçi, Çev.) İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Wikipedia.org, (27. 06. 2024). https://tr.wikipedia.org/wiki/Gök_Boğası, adresinden alınmıştır.
- Yıldırım Sağlam, B. (2022). Mit Varmış Mit Yokmuş: Yapisöküm ve Metinlerarasılık Bağlamında 1980 Sonrası Kurmaca Metinlerde Gılgamış Miti –tiyatro, anlatı, hikâye, roman-. Ankara: RumeliYa Yayıncılık.





THEMATIC ANALYSIS OF TURKISH SHORT FILMS RELEASED ON MUBI

MUBI'DE YAYIMLANAN TÜRK YAPIMI KISA FİLMLEİN TEMATİK ANALİZİ

Emre AŞILIOĞLU¹



ORCID: E.A. 0000-0002-4857-0657

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹Emre Aşılıoğlu

Mardin Artuklu University, Türkiye

E-mail/E-posta: asiliogluemre@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 24.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %8

Revision Requested/Revizyon talebi:

28.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

05.09.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Aşılıoğlu, E. (2024). Thematic

Analysis of Turkish Short Films Released on

MUBI. The Turkish Online Journal of Design Art

and Communication, 14 (4), 1060-1075.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1521435>

Abstract

A thematic content analysis was conducted on 49 Turkish short films released on the MUBI platform, revealing that the majority are fictional (78%) while a smaller portion are documentaries (22%). In the analysed films, the problem of gender equality in the directing position was observed and it was revealed that the majority of the directors were male. In terms of language use, it was determined that Turkish was dominant (59.18%) and some films did not contain any dialogue (22.45%). In the gender distribution of the main characters, it was observed that female and male characters were used with similar frequency. It was observed that the majority of the films were shot in the Marmara Region and the geographical diversity of Turkey was reflected in the cinema. In the thematic analysis, social and psychological problems came to the forefront, and it was determined that social issues such as migration and women's rights were intensively handled (58.16%) and psychological themes such as melancholy and loneliness (18.36%). In conclusion, it has been observed that Turkish short films published on MUBI bring together various aspects of Turkish cinema with the audience through their language diversity, gender representation, geographical distribution and rich thematic content.

Keywords: MUBI, Short Film, Digital Platforms, Digitalization, Thematic Analysis.

Öz

MUBI platformunda yayımlanan 49 Türk yapımı kısa film tematik içerik analizi yöntemiyle incelenmiş ve çoğunluğunun kurmaca (%78) ve az bir kısmının belgesel (%22) türünde olduğu belirlenmiştir. İncelenen filmlerde yönetmenlik pozisyonunda cinsiyet eşitliği sorunu gözlemlenmiş, çoğunluğun erkek yönetmenlerden oluştuğu ortaya çıkmıştır. Dil kullanımı açısından Türkçe'nin baskın olduğu (%59,18) ve bazı filmlerin hiç diyalog içermediği (%22,45) tespit edilmiştir. Ana kahramanların cinsiyet dağılımında ise kadın ve erkek karakterlerin benzer sıklıkta kullanıldığı gözlemlenmiştir. Filmlerin çoğunluğunun Marmara Bölgesi'nde çekildiği ve Türkiye'nin coğrafi çeşitliliğinin sinemaya yansıdığı görülmüştür. Tematik analizde toplumsal ve psikolojik sorunlar ön plana çıkmış, özellikle göç, kadın hakları gibi toplumsal konuların yoğunlukla işlendiği (%58,16) ve melankoli, yalnızlık gibi psikolojik temaların da (%18,36) bulunduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak, MUBI'de yayımlanan Türk kısa filmleri, dil çeşitliliği, cinsiyet temsiliyeti, coğrafi dağılım ve zengin tematik içerikleriyle Türkiye sinemasının çeşitli yönlerini izleyiciyle buluşturduğu gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: MUBI, Short Films, Dijitalleşme, Tematik Analiz.



INRODUCTION

Cinema is an art form that enriches emotions, broadens thought, and deepens cultural understanding. The importance of cinema for people is determined by the fact that it provides in-depth meaning and perspective on social issues, human relationships and the complexity of life. With these features, cinema can sometimes offer viewers an escape from everyday life, while at the same time providing entertainment. With the aesthetic structure established in the compositions; it offers the viewers the opportunity to appreciate the beauty, the subtleties of storytelling and the mastery of cinematic techniques. It emphasises the power of art and encourages viewers to explore different cultures, to understand and empathise with other lives. It also enriches collective memory and brings societies together by recording many important moments throughout history. In this way, it enables people to express themselves, share their thoughts and have a common cultural experience. According to Barsam and Monahan (2010, p. 2), the nature of cinema is that it emerges from society and then returns to society. For this reason, the art of cinema is considered an important tool for understanding the essence of society. While reflecting various aspects of a society, it can address different aspects of reality, even through different genres such as fantasy or science fiction. By revealing the collective subconscious and emotional depths of society, cinema offers viewers the opportunity to touch their own lives, thoughts and even emotions.

With these features, cinema is not only a mirror reflecting the rhythm of life in the society, but also a means of artistic expression. Today, this means of expression is categorized as short, medium and feature films. Short films, which are the subject of the research, are considered to be the independent as the independent front of cinema since they are mostly produced and distributed free from commercial concerns. This situation allows short films to have a freer and more creative focus within the cinema industry. However, the free structure of short film also makes it difficult to provide a clear definition of the concept. Even though many theorists and filmmakers try to make various definitions, these definitions may not be sufficient to cover all aspects of short film. In other words, the freedom and creativity of short film makes it difficult to establish a precise framework to define it. The diversity and adaptability of short film make it a dynamic and unique entity in the world of cinema (Zor, 2013, p. 1). When analysing the narrative structures of traditional feature films, we can find certain characteristics such as the depth of characters, the level of complexity, and usually the three-act structure. However, the characteristics of short films often differ from these standards. In most cases, short films have a simpler approach and character development and story complexity are treated at a more reduced level. Subplots or secondary storylines are usually minimal. However, it can be observed that sometimes experimental and sometimes rare techniques are used in terms of the originality of the subjects they contain and the processing of these subjects with cinematic technique. Despite the simplicity of the aforementioned storytelling, the use of more creative narrative techniques instead of the stereotypical classical narrative techniques that are frequently used in feature films becomes a necessity due to the time limitation. This situation, as Cooper and Dancyger (2005, p. 5) state, leads to the adoption of a more experimental and creative approach in storytelling and visual expression. Even though it is said that the main situation that defines the concept of short film is a limitation regarding the duration of the film, it is understood that there is no common opinion on how long this duration should be. For example, According to the Regulation on Supporting the Cinema Sector, which entered into force after being published in the Official Gazette No. 30919 on 15.10.2019, Section Three, Article 8, subparagraph f, short film is defined as films with a total duration of less than 30 minutes (KTB, 2019). As of 2024, İFSAK National Short Film and Documentary Competition, which is one of the first short film festivals in Turkey and held for the 44th time, states that it will consider films that do not exceed 20 minutes as short films in the application conditions (İFSAK, 2024). In the participation conditions of the Cannes Film Festival, one of the most popular festivals in the international arena, films exceeding 15 minutes cannot compete in the short film category (Cannes, 2024). The number of these examples can be increased. As can be seen, there is no common view on the characteristics that limit the duration or content of a short film. Since the MUBI platform evaluates films shorter than 40 minutes in this category, these films were accepted as short films in our research.

In today's society, although the perception that short films are a field for amateur filmmakers to gain experience and develop skills before professional projects is common, this idea is open to debate. This



is because even the master directors of box office films sometimes try to produce works in this field by making short films for various reasons. Reha Erdem, Yeşim Ustaoglu from Turkish cinema, Federico Fellini, Wim Wenders, Jim Jarmusch or Wes Anderson from World Cinema can be given as examples. For this reason, it can be said that short film should not be considered only as an amateur endeavour (Can, 2010, p. 15). In addition, short film has a history dating back to the history of cinema. Even in the periods when feature films had not yet emerged, short films had an important place in the world of cinema, and at that time such works were only called feature films. Moreover, in discussions on the history of cinema, the idea that the birth of cinema began with the short film is almost universally accepted. Indeed, as stated in almost every book and article on short films, in the beginning, all films were short. The emergence of the concept of short dates back to the 1910s, when feature films began to become widespread. According to Patrick Nash, the emergence and widespread use of feature films led to the introduction of the term short for other films. In this way, the concept of short film or short subject emerged to distinguish single-reel and two-reel films from multi-reel productions (Felango, 2015, p. 20). Short films, which were especially prominent in the early years of the developing studio system, were overshadowed by the rise of feature-length productions over time. However, this period in the shadow has been a period in which the short film found its own identity and developed a unique form of expression. The changes in the history of live action short films allow us to better understand the studio and post-studio periods in American film history. Short film has undergone a unique evolution parallel to the history of feature-length productions and has presented an impressive film heritage to audiences with many achievements and twists and turns (Felango, 2015, p. 19). In this context, the history of short film has played an important role, representing a rich and diverse aspect of the art of cinema.

Short film includes various genres such as documentary, fiction, experimental, commercial, animation and video. However, the temporal limitation underlying the nature of short films brings along a series of differences compared to feature films. The film crew, especially the director, has to tell a lot in a short period of time. The power of the short film comes from its ability to convey deep meanings with limited images. The director has to present the desired message in a short, clear, simple but impressive language (Zor, 2013, p. 4). The main differences between short films and feature films lie in the narrative techniques used and the way they focus on the story. While short films usually focus on an intense narrative of events within their limited time, character development and depth may be less emphasised. Such films often aim to present a fast-paced and compelling story. Feature films, on the other hand, can offer more in-depth storytelling, focusing on the personal experiences, emotional development and relationships of characters over longer periods of time. The characters often take precedence over the events, creating a deeper connection with the audience. These different approaches shape the emotional and semantic depth that cinema works want to convey to the audience and enable each genre to reveal its unique form of artistic expression (Can, 2010, p. 19).

We can also talk about the differences between short and feature films in terms of screening venues. While the traditional cinema experience focuses on ticket sales and the white screen for the screening of feature films, it can be observed that short films can usually reach audiences through film festivals or digital media. Cinema, as a means of communication that appeals to the masses, can have a significant impact on cultural life. Film festivals are special platforms for this cultural interaction and encounter. They serve cultural, economic, political and educational functions by bringing together different products, services and shows with audiences (Bigiç, 2019, p. 233). Short film festivals create an important platform in the world of cinema, offering directors the opportunity to present their works to a wide audience. These events contribute to the recognition of short film as an independent genre, introducing people to this particular art form and making them appreciate it. Directors who receive awards through festivals are encouraged to further develop their creativity by being encouraged for their next projects (Öztürk, 2017, p. 368).

Contemporary Cinema and Digital Platforms

Digitalisation is an important factor causing fundamental changes in the cinema industry. The integration of traditional film production processes with digital technologies has had profound effects on a number of stages, from the production to the distribution of cinematic works. Firstly, digitalisation has led to a significant reduction in production costs and greater flexibility in business processes. The



shift from analogue film cameras to digital cameras has accelerated the shooting and editing processes, resulting in more dynamic and cost-effective projects (Bordwell and Thompson, 2008: 21). Furthermore, post-production processes have also become more effective thanks to digitalisation. Digital editing systems and special effects have provided a wider creative playground for film artists and enriched the audience experience. The digitalisation of visual effects has led to groundbreaking changes in film aesthetics, allowing filmmakers to get rid of the physical constraints that limit their imagination (Kandar, 2018, p. 15). In addition, digitalisation, which has also affected the screening areas, has led to the emergence of new distribution models such as VOD¹, SVOD² and digital cinema. These new distribution channels have enabled filmmakers to reach a wider audience and market their works more easily. This has reduced the dependence on traditional movie theatres and made it easier for audiences to access the works.

However, this situation points to changes in the distribution of cinema as well as its meaning and aesthetic structure. Marshall McLuhan's (2013) concept of "medium is the message" offers an important perspective by addressing the revolutionary changes in the field of communication and technology. McLuhan introduced this concept in 1964 in his book *Understanding Media: The Extensions of Man*, arguing that communication tools not only convey the information they contain, but also carry a message themselves. In other words, this concept emphasises that a media is not only about the information it contains, but also that what the media, communication tool or new technology brings has personal and social effects on the individual and society. A media element has an in-depth impact on its environment by conveying a message not only with its content, but also with the way it is used, the way it interacts and the new arrangements it brings. In other words, the digitalisation of cinema or the use of digitalisation as a tool in cinema production is not only a technical or distribution issue. It is also an issue that involves cultural, aesthetic, philosophical and sociological debates.

The excessive consumption and accessibility brought about by digitalisation has transformed the cinema industry in the fields of distribution and exhibition. Digital cinema projection systems have increased access to cinema halls by making film screening available to a wider audience. Moreover, with the rise of digital platforms, audiences now have the freedom to watch films and TV series whenever and wherever they want. In fact, as the internet has become the central platform for cinema distribution, diversity in narrative forms has increased. Bordwell and Thompson (2008, p. 43) predicted that cinema halls would be replaced by mobile phones and that we would see films designed specifically for these platforms. Their prediction has largely come true. These contents are designed for mobile devices such as mobile phones with their narrative features as well as their formal features such as duration, editing and colour. Similarly, the number of interactive films that can be watched on various internet platforms is increasing day by day. Netflix, one of these platforms, had approximately 260 million subscribers worldwide as of 2023 (Stoll, 2024), while MUBI, which is the basis of the research, has approximately 10 million members (Mert, 2021, p. 85). While the total number of members of VOD and SVOD services in 2021 is approximately five hundred million people, this number is expected to increase to 1.2 billion by 2025. It is understood that MUBI has identified approximately 15 percent of the total number of members of platforms that show digital content as a potential subscriber target (BBC, 2020).

The rapid growth of VOD and SVOD platforms brings about discussions in many areas in addition to the positive aspects mentioned in the text. Especially with developments in internet bandwidths, cinema production, screening and distribution models are changing, and many non-renewable models are

¹ VOD (Video on Demand): VOD stands for video on demand. This means that viewers can watch the content they want when they want. Unlike traditional television broadcasts, on VOD platforms, users can watch the content they want when they want. Platforms such as Netflix, Amazon Prime Video and Hulu offer VOD services.

² SVOD (Subscription Video on Demand): SVOD stands for subscription-based video on demand. This is a VOD model where users access the platform for a certain fee, usually a monthly or annual subscription. Users can watch unlimited content on the platform during their subscription. Platforms such as MUBI, Netflix, Disney+, Apple TV+ use the SVOD model.



disappearing. For example, the rapid rise of digital platforms in recent years has brought about a trend of decreasing preference for cinema halls. In addition to high ticket prices and piracy problems, the internet access and subscription models offered by digital platforms attract especially the urban middle class. This situation may cause a large audience to move away from cinema by restricting the access of the lower and upper classes to cinema halls in general. In addition, the artificial intelligence or algorithm-based catalogues of digital platforms may cause changes in traditional cinema culture by transforming the audience into customers. Customised film options for cinephiles and affordable entertainment opportunities for families make digital platforms more economically attractive and challenge the competition of cinema halls. This situation points to a transformation in the cinema industry by leading to significant changes in the viewing experience and audience profile (Erkılıç & Erkılıç, 2021, p. 118). The impact of technological advancements extends beyond the general audience to cinephiles as well. Cinephiles, who view films as a ritualistic experience, immerse themselves deeply in the world of cinema. They integrate films into their daily lives, engaging in discussions, writing critiques, and forming vibrant communities. The advent of new communication technologies and the Internet has revolutionized this landscape, giving rise to a new breed of cinephile. These "new cinephiles" leverage digital platforms to explore, analyze, and appreciate films in innovative ways. They participate in online forums, contribute to film blogs, and connect with fellow enthusiasts across the globe. This digital environment has not only democratized access to film discussions but also expanded the avenues through which cinephiles can express their passion and insights. The concept of a "new cinephile" reflects an evolution in how individuals engage with and interpret cinema in the digital age (Shambu, 2020, p. 7). The community revealed by this new concept consists of cinephiles who attach great importance to the aesthetic experience of cinema, improve the experience of watching films at home thanks to technological innovations, and make use of the mobility offered by digital platforms (Turgut, 2022, p. 258).

MUBI

With the digitalisation of cinema, a significant diversification and differentiation have been observed among digital content platforms. These platforms have distinguished themselves by focusing on different film categories. In particular, large Hollywood-influenced platforms focus on mainstream films, while pioneering platforms such as Netflix appeal to a wide audience (Yahşi, 2021). Netflix, an actor already positioned in the field of internet television, influences the players that come after it and occupies a place that cannot be ignored (Dikkol, 2020, p. 487). While Netflix is positioned as an internet television with a wide range of content such as reality shows, series and films, MUBI offers content only for films and claims to be a central platform for the new cinephile culture (Şahin, 2024, p. 387). Aiming to offer cinephiles a special and diverse film experience, MUBI focuses on a wide range of productions from auteur works to social realist works, from experimental films to art-house and festival films (Türkyılmaz, 2023, p. 1987). And it can be said that its primary target audience is new cinephiles.

With these features, MUBI stands out as a special digital platform for cinema. Founded by Efe Çakarel in 2007, MUBI adopted a different approach from other streaming services in the early period and focused on the principle of presenting only one film to the audience every day. With this feature, it is understood that it adopts a different approach from the binge-watching³ approach of platforms such as Netflix. This unique model provides viewers with access to a selected film archive, but aims to offer a more in-depth film experience by limiting it to a new film every day (Toor, 2015). The difference of MUBI stems from the fact that films are available on the platform for shorter periods of time compared to other SVOD services, giving the audience the chance to discover them within a certain period of time. This model, which differs from other digital platforms, aims to attract cinema enthusiasts by focusing on the film discovery experience as well as offering users a selective collection of films. This model of offering a curated film catalogue has undergone changes over time. As a result, a new curated SVOD service has launched, offering access to a rotating collection of just 30 films. This approach aims to elevate the perception of quality by narrowing the selection, catering to viewers who prefer a more

³ *Binge-watching generally means watching episodes of a single television series or programme one after the other for a long time. Especially thanks to online media services, it is defined as watching 2-6 episodes of the same series in one sitting (Starosta & Izydorczyk, 2020: 1)*

focused and carefully curated movie-watching experience (Smits and Nikdel, 2019, p. 24).

The platform is based around the mission of supporting cultural diversity and independent cinema. MUBI's founders claim that by offering a wide range of films, they aim to bring cultural enrichment and art to audiences around the world. It focuses on encouraging audiences to be discerning by offering a limited choice of only one film per day and to discover outstanding, rare or cult works from a massive pool of films. MUBI is known for its support of independent cinema, with a worldwide audience and awards in the film industry. Through collective production spaces such as online groups, social media channels and websites, cinephiles in search of stimulating and informative new experiences have brought cinematic pleasure to digital environments (Turgut, 2022, p. 264). It also focuses on personalising the cinema experience by providing users with the freedom to watch films whenever and wherever they want through mobile applications and various access options. MUBI explained how it wants to have a place among digital platforms with the following sentences:

'Our film library is overflowing with visionary films that wouldn't fill a Belgian cinema for a week - or even a day. But if you turn the world upside down, you can find thousands of spectators even for these rare cinematic presentations. We don't think that thousands of people should be ignored just because they live in different time zones or far away from Belgian cinemas. If someone felt the need to meticulously make a film, it means that someone else somewhere else should also watch it. More importantly, that someone could be you. Or Martin Scorsese (he's one of our members). From Annie Hall to The Royal Tenenbaums, you'll also find your favourite Hollywood films. At the end of the day, it doesn't matter where the films come from, as long as they come from someone's mind.' (MUBI, 2024)

In order to increase brand awareness and create the perception that its content pool is of high quality, MUBI has taken effective initiatives in many areas such as film festivals, press communication and special screenings. Although it initially adopted a content pooling strategy similar to other SVOD services, the company eventually rejected this model and decided to change it by developing a model with less content but more carefully selected. The basic logic of this model is that it transforms the platform into a recommendation platform instead of operating like a search engine. This is exemplified by the fact that, unlike SVOD platforms such as Netflix, film discovery is based on human choice rather than algorithms, but in an overly guided form. Indeed, despite the limitations of the titles on offer, MUBI puts forward an emphasis on diversity that can be based on the individual merits of each of the thirty films in its content pool (Frey, 2021, p. 71-72). In order to support this claim and to determine the films it will screen, MUBI supports many film festivals such as Cannes, Venice and Berlin, sometimes economically and sometimes with screening opportunities, and tries to become a part of the festivals as a stakeholder or sponsor. By participating in film festivals, it symbolically reinforces its presence in this field and thus emphasises its importance for its target audience (Şahin, 2024, p. 393; MUBI, 2024)

MUBI substantiates its commitment to fostering cinephile culture through several initiatives. For instance, they offer discounted or complimentary memberships tailored specifically for film students, aiming to support and nurture the next generation of cinema enthusiasts. Additionally, MUBI curates its content meticulously, often aligning film selections with current social trends or cultural themes. This approach includes retrospectives dedicated to influential filmmakers, screenwriters, or actors, as well as timely screenings that coincide with prestigious international festivals like Cannes or Venice. Moreover, MUBI enriches its platform by broadcasting curated collections that highlight significant social events or international holidays, thereby providing a diverse and culturally resonant viewing experience for cinephiles worldwide. These efforts underscore MUBI's dedication to promoting a vibrant and inclusive cinephile community through thoughtful curation and engagement with global cinematic movements. For example, many temporary categories created for March 8 International Women's Day, such as screenings of films that focus on women's rights or films made by women directors, can be given as examples of this situation. MUBI's focus on thematic programming serves to align itself with the longstanding institutional practices of cinematheques and film museums. By curating films around specific themes, MUBI mirrors the dedication of these institutions to contextualizing cinema within broader cultural and historical frameworks. Similar to cinematheques and film museums, MUBI's thematic approach not only enhances the viewing experience but also educates and engages audiences



by exploring diverse aspects of filmmaking. This method allows MUBI to showcase the depth and richness of cinema while fostering a deeper appreciation among cinephiles for different genres, styles, and cultural perspectives (Smits and Nikdel, 2019, p. 28).

Research Methodology

As of February 2024, the Mubi database contains 748 short films produced in Turkey. However, 49 films continue to be screened as of February 2024. These films were included in the research, and the films in the database that were screened in the past or planned to be screened in the future were excluded from the research. In this respect, the research was conducted with convenience sampling.

Method

The research was conducted using qualitative content analysis method. In qualitative research, social phenomena are investigated and tried to be understood within the social environment they are connected to. Observation, interview, document analysis are the most frequently used data collection techniques in qualitative research. Researchers collect information to gain a deeper understanding of the events or phenomena under investigation and analyse and interpret the data they obtain in line with specific objectives.

Thematic content analysis is an analytical technique that aims to discover the meanings in texts. This method reveals symbols, thoughts, themes and categories by looking at contents such as documents, films, newspapers, music, videos, photographs. The researcher objectively and systematically codes the hidden meanings in the text and discovers the semiotics. Content analysis is a widely used method in qualitative research and it organizes, interprets and makes sense of data according to themes and concepts (Boyatzis, 1998, p. 19).

In accordance with this method, the films in the sample of the study were watched by the researcher and themes were created. The themes created in the findings section were analysed in detail. MAXQDA program was used in the analyses and reported. In addition, the films were coded by another person different from the researcher and the reliability of the codes was tested.

The films are presented in Table-1 with their production years and directors. In the examination of the films, it was understood that most of them were screened in different film festivals and were deemed worthy of various awards.

Table 1. Films, Years and Directors Analysed in the Scope of the Research

	Name of the film	Year of the film	Director of the film
1	The Address	2022	Aram Dildar
2	Bakirkoy Underground	2022	Berkay Şatır
3	In Search of Dad One Night	2022	Alkım Özmen
4	a 9/8 fight for all of us	2022	Gizem Aksu
5	Istanbul Istanbul	2022	Demir Özcan
6	Doubt	2022	Gökçe Pekhamarat
7	Hell is Empty, All The Devils Are Here	2022	Özgürcan Uzunyaşa
8	Dry Nightmare	2022	Mert Avcı ve Ali Mert Değirmencioglu
9	You All & I Alone	2022	Sami Barış Kefeli ve Hükhet Taneri
10	Stormers	2022	Esme Madra
11	Anima	2021	Yusuf Emre Yalçın
12	Plastic Dream	2021	Merve Bozcu
13	Nosema	2021	Etna Özbek
14	A Ruthless Desire for Simplicity	2021	Bulut Kırbaş



15	Flag	2021	Pınar Göktaş
16	The Diamond Sea	2021	Arda Ekşigil
17	Distances	2021	Efe Subaşı
18	Glassy Stares	2020	Rıdvan Karaman
19	Bilge and Her Apprentice: Diary of an Assistant Director	2020	Belmin Söylemez
20	Beder	2020	Arin İnan Arslan
21	A Mother's Sonata	2020	Fehmi Öztürk
22	The Hurt	2020	Onur Güler
23	Black Box	2020	Can Deniz Atıcı
24	Don't Talk	2020	Volkan Girgin
25	Coal	2020	Reşat Fuat Çam
26	Climate Change	2020	Yasemin Demirci
27	Family Table	2020	Burcu Uğuz
28	Preparation for Being Late	2018	
29	Blue Tomorrow	2018	Numan Ayaz
30	Mahkumlar Adası	2018	Esmanur Bayar
31	Station	2017	Serdar Çotuk
32	The Garden	2016	İdil Ar Uçaner
33	Invisible Walls: Tales of Insecurity	2016	Nurbanu Asena
34	We Bear Good News for Our Beloved Country, Our Cinema Is Celebrating Its 100th Anniversary!	2015	Melik Saraçoğlu ve Hakkı Kurtuluş
35	Weeping Willow	2014	Ethem Onur Bilgiç
36	Zamanın İpliklerinde	2014	Emir Roda Alır
37	Swing	2013	Nazan Kesal
38	Aunty	2013	Fulya Takaoğlu
39	Girl, Slipped Inside	2012	Işık Dikmen
40	Flawless Life	2012	Özgül Gürbüz
41	I've Come and I am Gone	2011	Metin Akdemir
42	Tetrist	2011	Melis Bilgen
43	Moto Guzzi	2010	Özcan Alper
44	Snow	2010	Erol Mıntaş
45	Milk and Chocolate	2008	Senem Tüzen
46	My Mother Learns Cinema	2006	Nesimi Yetik
47	Boreas	2006	Belma Baş
48	Mice	2005	Senem Tüzen
49	To See Africa While Flying to the Moon	1991	Enis Rıza

Findings

When the durations of the 49 films on the MUBI platform are analysed, it is understood that the average duration of these films is between 13 and 20 minutes. Although MUBI considers films with a total duration not exceeding 40 minutes as short films, it was observed that there were 10 films exceeding 20 minutes in general. In addition, when the release years of the films are analysed, it is understood that most of the films belong to the period after 2015, when VOD and SVOD services became widespread. The graph showing the duration distribution of the films is given below:

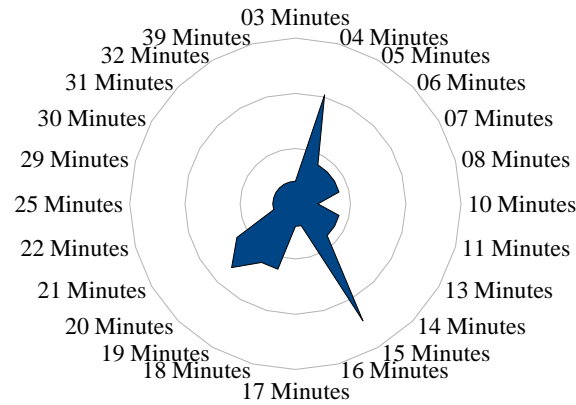


Figure 1. Distribution of Films by Duration

Male	62,00 %
Female	38,00 %
Total Directors	52

Figure 2. Distribution of Directors by Gender

Three of the 49 short films examined have more than one director. However, when all of these films were examined, it was observed that male directors were in the majority in terms of the distribution of directors by gender. This observation reveals that progress is still needed in terms of gender equality in the directing position of short films. The data based on this sample, in which male directors are in the majority, shows that the representation of women directors in the cinema industry is still insufficient. It is evident that women directors need more visibility and opportunities in the cinema and media sectors, and that diverse perspectives and experiences can be reflected more broadly in this way.

Fiction	78,00 %
Documentary	22,00 %
Total Films	49

Figure 3. The distribution of films according to their genres

It has been observed that the majority of Turkish-made short films published on the MUBI platform are in the fiction genre. While 12 of the 39 fiction short films are in the animation genre, 27 of them are live-action films. Of the remaining 10 documentary films, one is in the animation genre while 9 films are live-action.

Without Dialogue	22,45 %
Multilingual	12,24 %
Kurdish	6,12 %
Turkish	59,18 %

Figure 4. The languages spoken in the films

While Turkish was preferred in the majority of the films examined, it was observed that the films with no dialogue constituted 22.45% of the total films. This data reflects the diversity of language use in Turkish short films shown on MUBI and the preferences of filmmakers. The fact that Turkish language is the dominant choice in the films emphasises the importance of local culture and social context. On the other hand, the presence of films without any dialogue with a rate of 22.45% reflects the tradition of



silent cinema and the power of visual narration. Such films offer a different aesthetic and communication style by presenting the audience with a narrative in which visual experience is at the forefront. Such analyses on the use of language and narrative forms offer an important perspective to understand the cultural and artistic diversity of cinema.

More than one main character	9
Uncertain	5
Child	7
Male	15
Female	13

Figure 5. Distribution of the Main Character by Gender

When the distribution of male and female main characters by gender was analysed, it was found that a close result emerged in terms of the use of male and female main characters. This finding shows that gender representation in cinema and short films is handled in a balanced way. Today, increasing awareness and social sensitivity encourage gender equality in the choice of main characters in films. The use of both male and female main characters with similar frequency shows that cinema questions and diversifies gender norms. This approach provides the viewer with the opportunity to tell stories from different perspectives. In this way, the art of cinema evolves into an inclusive and innovative form of expression that is far away from sexism.

Black Sea Region	2,50 %
Uncertain	22,50 %
Marmara Region	55,00 %
Central Anatolia Region	2,50 %
Eastern and Southeastern Anatolia Region	17,50 %

Figure 6. Percentage Distribution of the Regions where the Films are Set in Turkey

It is understood that most of the films are set in Turkey. Among all the films analysed, 8 of them included scenes from Europe, while 2 of them used unspecified locations. On the other hand, it was determined that 40 of the 49 films examined contained scenes from Turkey. In addition, the distribution of the scenes shot in Turkey is provided in the table. As can be seen from the table, while the Marmara Region constitutes the majority of the films locations, the films shot in the Eastern and Southeastern Anatolia Regions are in second place in terms of density. This data illustrates how various regions of Turkey contribute to the cinema and short film industry. The fact that the Marmara Region is the most frequently used location in the films emphasises the central position of this region in cinema production. The fact that the Eastern and Southeastern Anatolia Regions come in second place as shooting locations shows how the cultural and geographical diversity of these regions is reflected in the art of cinema. This situation reveals how Turkey's rich cultural heritage and diverse geographical features are a rich resource for telling various stories in cinema.

In addition, themes were identified regarding the subjects preferred by the films. According to the themes in the films analysed, it can be said that they generally focus on psychological and social issues. It was observed that the films coded under psychological problems featured scenarios related to subheadings such as melancholy, mourning and loneliness. Additionally, it can be said that the films that deal with social problems as a theme have prominent sub-headings such as migration, women's and children's rights, the effects of political problems on the individual, economic difficulties and marginalisation.



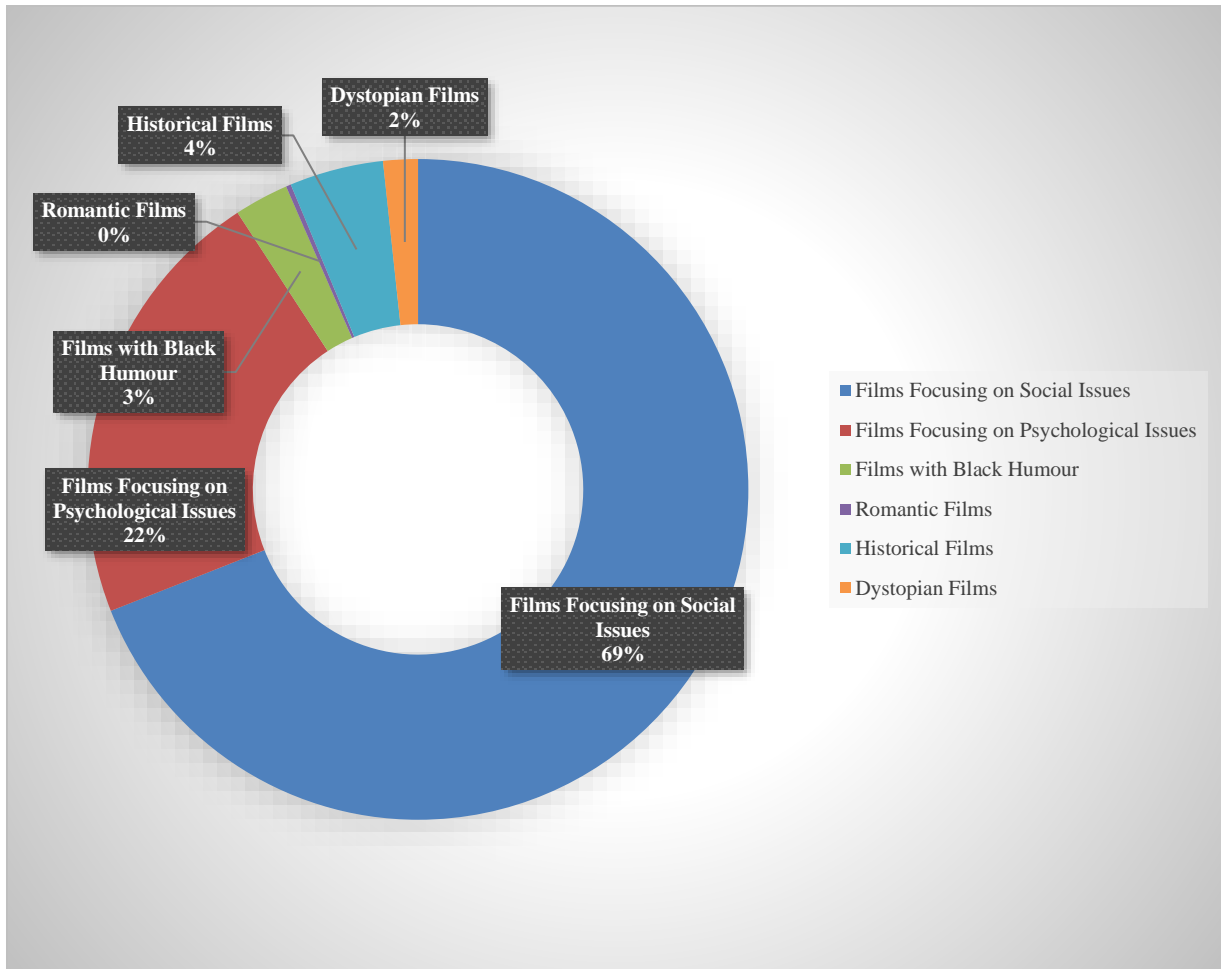


Figure 7. The distribution of main themes of films according to codes

As can be seen in the graph above, the concepts related to social problems were treated as themes in a great majority of the films examined. In terms of coding frequency, 285 coding was made for social problems, while 90 coding was made for films focusing on psychological problems. The fact that social problems are frequently thematised in the films shows that directors and screenwriters try to make the audience think and affect them emotionally by explaining the problems in the society.

Social Problems in Films

Social problems can be effectively conveyed to large audiences through cinema, and in this context, many films raise the awareness of audiences by addressing issues such as social injustice, racism, poverty, immigration and gender inequality. For example, *12 Years a Slave* (2013) reveal racial injustice and human rights violations by telling the brutal realities of the history of American slavery through an individual story. Bong Joon-ho's *Parasite* (2019) deals with the relationships between rich and poor families in a tragicomic way, as it dramatises class distinctions and economic inequalities. *The Breadwinner* (2017), on the other hand, draws attention to universal issues such as gender inequality and children's rights by focusing on a girl's struggle for survival under Taliban rule in Afghanistan. These films not only provide entertainment for the audience, but can also raise social awareness and inspire change.

When analyzing the 49 films released by MUBI it is understood, that most of these films deal with the effects of social problems on individuals as a theme. Generally, it has been observed that issues such as class problems, poverty, economic inequality, exploitation relations, work accidents, migration, dispossession are addressed through self-realisation and psychological problems of individuals in



accordance with neoliberal economic policies. When the codes made during the research were analysed, it was seen that 285 codes were made regarding social problems. 285 of the total 413 codes were related to social problems, indicating that this theme is prominently featured. It was observed that 90 codes were repeated regarding psychological problems. Based on these data, it can be interpreted that most of the films deal with themes arising from social problems. In addition, many sub-themes for the processing of social problems come to the fore. These themes are shared in the table below according to the frequency of handling.

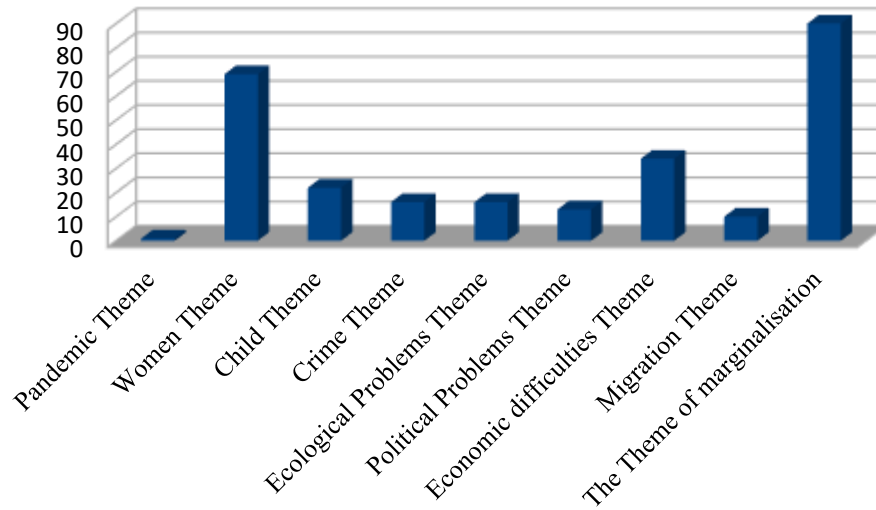


Figure 8. The subcodes of films focusing on social issues

As can be seen from the graph above, the themes of women and marginalization were handled in most of these films shown on MUBI. In the processing of the theme of women, issues such as problems faced by women in private and public spaces public areas, violence against women, sexual abuse, mother-child relationship, women's body perception, women's problems in the modern world come to the fore. It has been observed that there are many films that deal with the problems of women in the modern world as a theme. For this purpose, it has been observed that the negative experiences of women in urban and business life are combined with the issues of violence and ill-treatment against women. For example, in Özgürcan Uzunyaşa's film *Hell is empty, All The Devils Are Here* (2022), Gülşah, an actress, is harassed by a famous male actor while working as an assistant in a theatre. This event takes place at a complex intersection of her personal and professional life. At the same time, the realities of the film and theatre world in which she acts also affect Gülşah's life. In this challenging process, she has to struggle to protect her own truths and ensure justice. Similarly, in the film *Swing* (2013), the last twelve minutes of a woman living in a suburb are shown. The narrative of the radical decision that a woman trapped between social pressures, violence and poverty will take in her life is shown to the audience.

In the theme of marginalisation, which is another frequently coded title, it was observed that the problems arising from the individual's inability to self-actualise, physical difficulties and discrimination (religious, linguistic and cultural) were the themes. Discrimination was coded 32 times, the desire for self-realisation was coded 24 times and the themes related to physical disabilities were coded 9 times. Regarding discrimination, it is seen that themes related to gender, religious, age and ethnic discrimination are handled in the films.

In the films where the theme of physical difficulties is handled, it is seen that the subject of aging is used as a theme as well as the emphasis on physical and psychological disabilities. For example, in the film *Glassy Stares* (2020), brothers Tayfun and Taykan live in a nursing home despite being in their early forties. However, they try to hold on to life with the music group they have established here called *Glassy Stares*. In the film *Aunty* (2013), the main character tries to enter the pool despite her advanced age, by jumping from the diving board.

The individual's desire for self-actualisation is a theme frequently explored in cinema, telling the inner journeys and personal transformations of the characters and offering inspiring stories to the audience. Inspired by a real life story, *The Pursuit of Happyness* (2006) tells the story of the perseverance and determination of Chris Gardner, who pursues his dreams despite difficult living conditions, and reveals the obstacles encountered on the road to personal success. Richard Linklater's *Boyhood* (2014) follows a child's transition from childhood to adulthood over the years, intimately exploring the individual's search for identity and the turning points of life. *Dead Poets Society* (1989) emphasises the importance of individual freedom and creativity through the story of a teacher who challenges the traditional education system and encourages his students to express themselves and discover their potential. These films effectively explore themes of personal growth and self-realisation, encouraging viewers to pursue their own dreams and goals. However, in the vast majority of the Turkish-made short films shown at MUBI, even if the characters have the desire to realise themselves, this desire either ends in failure or the story is left open in the final scenario. For example, in the film *Preparation for Being Late* (2018), the character's dream of changing the taxi he owns cannot be realised due to the death of his father and the loss of his money. Similarly, in the film *Hell is Empty, All the Devils are Here* (2022), the main character, who wants to become an actor, is blocked by his abusive tutor. This structure creates a Kafkaesque atmosphere in which individuals are constantly confronted with obstacles and meaningless bureaucratic forces, and emphasises the failure of the characters' desires for self-realisation.

Moreover, two important themes stand out in the films where economic difficulties are coded. Firstly, the theme of economic power is presented concretely through money, while the other theme is presented through the spatial transformations that occur due to the changing hands of the economy. The loneliness and marginalisation experienced by individuals as a result of the transformation of cities, towns and villages for personal or social economic reasons are emphasised.

Melancholy Theme	27,27
Mourning Theme	4,55
Faith Theme	3,41
Loneliness Theme	46,02
Belonging Theme	18,75

Figure 9. Themes of Psychological Problems in Films

The theme of psychology was coded 90 times during the research. The sub-codes of the films examined in the research were melancholy, mourning, faith-unbelief, loneliness, and problems of belonging. However, it was observed that the most common theme in the narratives of the films was loneliness. The theme of loneliness is a universal subject that is analysed in depth in cinema and allows viewers to establish emotional bonds; it reveals the inner worlds of individuals and the disconnections in social relations. By enhancing the feeling of loneliness with visual and auditory elements, cinema impressively conveys the inner conflicts and emotional emptiness of the characters. Films on this theme often examine the efforts of individuals to adapt to social norms and expectations, the alienation and isolation brought about by modern life, how technology affects relationships between people and the weakening of personal bonds. While loneliness makes it difficult for characters to understand and make sense of themselves, it also offers the audience the opportunity to empathise and question their own experiences. In the film *Doubt* (2022), the character lives alone with his faith, having abandoned worldly things. However, the character's faith is replaced by scepticism with the guest who comes to his house. In the film *The Hurt* (2020), Bahar, a doctor, goes to an old man's house to prepare a death report after receiving a phone call during her son Mert's birthday celebration. Thinking that she is on her way for a routine procedure as part of her job, Bahar is forced to make a serious accounting of conscience with the confession of the bride. The bride is the victim of sexual abuse by the deceased. The film emphasises to the viewer the stuckness and helplessness of the bride in the family with her loneliness.



History Theme in Films

When the themes created for all 49 films were examined, it was observed that few films had historical themes. The theme of history was coded only 19 of the 413 codes prepared for the distribution of the subjects according to the themes. The subheadings of the history theme are music history, Istanbul history and cinema history. As can be seen from the table below, which shows the coding frequencies, the theme of history is concentrated on Istanbul and cinema history. With these features, it has been observed that the vast majority of the films in which the theme of history is dealt with are documentary films, and the theme of history has been dealt with very few in the fiction films examined. *Bilge and Her Apprentice: Diary of an Assistant Director* (2014), Belmin Söylemez, who worked as Bilge Olgaç's assistant for two years, narrates her experience of working with one of the productive female directors of Turkish cinema in a documentary film. The film, in diary format, also contains observations on filmmaking techniques in the 1980s. *Bakırköy Underground* (2022) combines archive images from the 90s and 2000s with modern shooting to examine a musical identity and culture and to reveal the changing structure of Bakırköy. In the documentary film *We Bear Good News for Our Beloved Country, Our Cinema Is Celebrating Its 100th Anniversary!* (2015), a historical analysis extending from 1856 to the present day was made through the lost film 'The Destruction of the Russian Monument in Ayastafenos', which is claimed to have been shot on 14 November 1914 and which no one has seen.

Music History	2
Istanbul	7
Cinema History	6
Other	4

Figure 10. Frequency of Coding of History Theme

Dystopian Theme in Films

Dystopia presents a pessimistic portrayal of the future, often centred around themes such as totalitarian regimes, environmental destruction, technological dependency and loss of individual freedoms, and in this context dystopian films have become a powerful vehicle for social and political criticism. One of the well-established examples of this genre, *1984* (1984), adapted from George Orwell's novel of the same name, tells the story of individuals living under the constant surveillance of Big Brother and exposes the dangers of totalitarianism. Similarly, *The Matrix* (1999) series questions the control of technology over humanity and the nature of reality as Neo struggles to save people trapped in a virtual reality. *Mad Max: Fury Road* (2015), on the other hand, paints a portrait of environmental destruction and the darker aspects of human nature through action-packed scenes set in a future of resource scarcity and barbarism. These films offer viewers a cinematic experience while making them think about current social dynamics and potential future dangers.

It has been observed that the theme of dystopia is handled in accordance with the definition of the concept among the Turkish-made films shown at MUBI. For example, the subject of the film *Plastic Dream* (2021) which was examined in the research, is a woman who has a worse appearance after undergoing plastic surgery, while the film *A Mother's Sonata* (2020) focuses on the story of a woman who replaces her mother with a robot. In films such as *Dry Nightmare* (2022) and *Blue Tomorrow* (2018), society or individual issues after an ecological disaster are handled.

CONCLUSION

It is understood that digital platforms are expected to become increasingly powerful and have the potential to replace the classic cinema experience. With the increase in viewers, the economic power is expected to shift significantly to VOD (Video on Demand) and SVOD (Subscription Video on Demand) platforms. This transformation in the economic size of cinema tends to change the films produced and their content to a great extent. Although the independent side of cinema continues to exist, it is clear that short films cannot avoid this effect. For many short film directors, it can be said that VOD and SVOD platforms will become an increasingly central space.



Short films, which are often seen as more liberating for filmmakers, are also affected by digitalization. It was observed that most of the short films on the MUBI platform were shot after 2015. In addition, when the themes of the films are analysed, it is seen that most of them are related to social problems. In this respect, it can be said that the problems of women and children in the private and public sphere, dystopias in parallel with the deterioration observed in the ecological balance, dramas caused by economic impossibilities, migration and marginalisation issues are frequently handled.

Additionally, as seen in many films, the psychological states, anxieties, excitements, etc of the heroes were tried to be revealed in depth. It can be said that melancholy, mourning and loneliness, on which many scenarios are shaped, constitute a basic axis when we look at the films in general.

With the concentration of short films on digital platforms, the flexibility and accessibility of this format comes to the fore. Especially on platforms that offer original content such as MUBI, short films meet with the audience by addressing various social issues in depth. While a wide range of issues ranging from the problems faced by women and children to ecological balance are handled, the psychological depths and inner conflicts of the characters are also frequently emphasised. This situation shows that short films successfully utilise the opportunities offered by the digital age as impressive and thought-provoking works of art.

REFERENCES

- Barsam, R., & Monahan, D. (2010). *Looking at movies: An introduction to film* (P. Simon Ed. 3 ed.). UK: W. W. Norton & Company, Inc.
- BBC (2020). *Are digital platforms killing cinemas? Efe Cakarel, founder of MUBI, answers.* Retrieved [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WPkzfTR6ugU>
- Bigiç, N. Ç. (2019). *Türkiye’de belgesel film festivalleri: Filmler, seçimler, etkenler.* Istanbul: Doruk Publications.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction* (8 ed.). United States of America: McGraw-Hill.
- Boyatzis, R.E. (1998). *Transforming qualitative information: thematic analysis and code development.* İngiltere: Sage.
- Can, A. (2010). *Kısa Film.* Konya: Tablet Publications.
- Cannes, F. d. (2024). Short Films in Competition, Regulations 2024. Retrieved January 2024, from <https://www.festival-cannes.com/en/take-part/submit-a-film/regulations-for-short-films-in-competition/>
- Cooper, P., & Dancyger, K. (2005). *Writing the short film* (Vol. 3). United States of America: Elsevier Focal Press.
- Dikkol, S. (2020). Türkiye’de BLU TV deneyimini ekonomik ve sembolik sermaye bağlamında okumak. *Gümüşhane University Faculty of Communication Electronic Journal*, 8(1), 478-502. doi: <https://doi.org/10.19145/e-gifder.671271>
- Erkılıç, H., & Duruel Erkılıç, S. (2021). COVID-19 pandemisi sürecinde dijital platformların yükselişi: Sinema değer zincirindeki değişim sinema endüstrisini nasıl etkiler?. *Ankara Üniversitesi İlefl Dergisi(2021 Özel Sayı: 2. Uluslararası Dijital Çağda İletişim Sempozyumu, Süreklilikler ve Kesintiler: Kültürler, Pazarlar ve Siyaset)*, 99-126. <https://doi.org/10.24955/ilef.1037981>
- Felango, C. (2015). *Discovering short films: The history and style of live-action fiction shorts.* United States of America: Palgrave Macmillan.
- Frey, M. (2021). MUBI history: Connections, community and curation. In M. Frey (Ed.), *MUBI and the curation model of video on demand* (53-76). UK: Palgrave Macmillan.
- IFSAK. (2024). 44th IFSAK National Short Film and Documentary Competition. Retrieved February 2, 2024 from <https://www.ifsak.org.tr/44-ifsak-ulusal-kisa-film-ve-belgesel-yarismasi/>
- Kandar, B. (2018). *How digital platforms impact the film Industry in Turkey?* [Unpublished master dissertation] Bilkent University.
- McLuhan, M. (2013). *Understanding media: The extensions of man.* United States of America: Ginko Press.
- Mert, Ş. E. (2021). *Türkiye’de çevrimiçi izleyicilik: İsteğe bağlı video (VOD) hizmeti ve izleyicisi*



- [Unpublished doctoral dissertation]. Ankara University.
- MUBI. (2024). Awards and Festivals. Retrieved February, 2024, from <https://mubi.com/tr/awards-and-festivals?page=2>
- Öztürk, S. (2017). Sound as a means of creating meaning in short film production. *Erciyes Journal of Communication*, 5(2), 366-382. doi:<https://doi.org/10.17680/erciyesakademia.297261>
- Shambu, G. (2020). *Yeni sinefil* (B. Demirtaş, Çev.). Istanbul: Yort.
- Smits, R., & Nikdel, E. W. (2019). Beyond Netflix and Amazon: MUBI and the curation of on-demand film. *Studies in European Cinema*, 16(1), 22-37.
- Starosta, J. A., & Izydorczyk, B. (2020). Understanding the phenomenon of binge-watching—A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 1-16. doi:<https://doi.org/10.3390/ijerph17124469>
- Stoll, J. (2024). Number of Netflix paid subscribers worldwide from 1st quarter 2013 to 4th quarter 2023. Statista. Retrieved September 2, 2024 from <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>
- Şahin, M. (2024). A study on MUBI's economic and symbolic capital as a new cinephile space in the digital age. *Erciyes Communication Journal*, 11. doi: <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1347730>
- Turgut, O. (2022). Sinefillerin beğeni tercihleri: toplumsal ayırım ölçeğinde bir değerlendirme. *Sinecine: Journal of Film Studies*, 13(2), 255-292. doi: <https://doi.org/10.32001/sinecine.1123801>
- Türkyılmaz, T. (2023). Dijital film platformlarına kategorik bir yaklaşım: film festivallerinin genel özellikleri üzerinden MUBI dijital film platformunun incelenmesi. *Motif Academy Journal of Folklore*, 16(44), 1985-2011. doi: <https://doi.org/10.12981/mahder.1339064>
- Toor, A. (2015). How a small streaming site became the Netflix for indie film. The Verge. Retrieved April 12, 2024 from <https://www.theverge.com/2015/10/6/9463225/mubi-streaming-service-independent-films-efe-cakarel-interview>
- Yahşi, E. (2021). Elit sinema değil, herkes için iyi sinema. Oksijen. Retrieved May 19, 2024 from <https://gazeteoksijen.com/yazarlar/elcin-yahsi/elit-sinema-degil-herkes-icin-iyi-sinema-19515>
- Zor, I. (2013). *Kısa filmde anlatı yapısı: Cannes Film Festivali'nde gösterime girmiş dört Türk filmi üzerine bir çözümleme* [Unpublished master dissertation]. Anadolu University.





BIOPOWER PRACTICES IN THE CINEMA OF YORGOS LANTHIMOS

YORGOS LANTHIMOS SİNEMASINDA BİYO-İKTİDAR PRATİKLERİ

Onur AKŞİT¹



ORCID: O.A. 0000-0002-1648-122X

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Onur Akşit

Ege University, Türkiye

E-mail/E-posta: onur.orkan.aksit@ege.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 25.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %9

Revision Requested/Revizyon talebi:

03.09.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

08.09.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Akşit, O. (2024). Biopower

Practices In The Cinema Of Yorgos Lanthimos.

The Turkish Online Journal of Design Art and

Communication, 14 (4), 1076-1087.

<https://doi.org/10.7456/tojdac.1522369>

Abstract

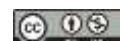
Yorgos Lanthimos is one of the prominent directors of modern cinema by his unique narrative style and visual aesthetics. His films, which are included in the "Greek Weird Wave" movement, are shaped around themes that question social norms, power relations and the individual's place within these structures. Michel Foucault's concepts of biopolitics and biopower, which explain how the state controls social life, provide a powerful theoretical framework for analyzing Lanthimos' filmography. The absolute control of parents over their children in Dogtooth, the forced societal couplehood in The Lobster and the dependence of individuals' fates on the decisions of others in The Killing of a Sacred Deer illustrate how Lanthimos addresses power relations. This study aims to show that the director's films offer a deep critique that questions power structures in modern society, especially by analyzing Lanthimos' early films and his latest film Kind of Kindness in the context of Foucault's concept of biopower.

Keywords: Cinema, Yorgos Lanthimos, Greek Weird Wave, Biopower, Biopolitics.

Öz

Yorgos Lanthimos, kendine özgü anlatım dili ve çarpıcı görsel estetiği ile modern sinemanın dikkat çeken yönetmenlerinden biridir. "Yunan Tuhaf Dalgası" akımı içinde anılan filmleri, toplumsal normlar, iktidar ilişkileri ve bireyin bu yapılar içindeki konumunu sorgulayan temalar etrafında şekillenir. Michel Foucault'nun biyopolitika ve biyoiktidar kavramları, Lanthimos'un filmografisini analiz etmek için güçlü bir teorik çerçeve sunar ve devletin toplumsal yaşamı nasıl kontrol ettiğini açıklar. "Dogtooth" filminde ebeveynlerin çocukları üzerindeki mutlak kontrolü, "The Lobster"da zorunlu çift olma toplumu ve "The Killing of a Sacred Deer"da bireylerin kaderlerinin başkalarının kararlarına bağlı olması, Lanthimos'un iktidar ilişkilerini nasıl ele aldığını gösterir. Bu çalışma, özellikle Lanthimos'un ilk dönem filmleri ve "Kind of Kindness"ı Foucault'nun biyoiktidar kavramı bağlamında analiz ederek, yönetmenin filmlerinin modern toplumdaki iktidar yapılarını sorgulayan derin bir eleştiri sunduğunu göstermeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Yorgos Lanthimos, Yunan Tuhaf Dalgası, Biyo-İktidar, Biyo-Politika



"Now (...) power is no longer hidden, it's proud to exist and say: "Love me, because I am power."
Michel Foucault (2018, p. 113).

INTRODUCTION

Yorgos Lanthimos is one of the remarkable directors of contemporary cinema and recognized for his unique narrative language and striking visual aesthetics. His films often associated with the "Greek Weird Wave" movement, generally explore themes that question social norms, power relations, and the individual's position within these structures. Michel Foucault's concept of biopolitics and its social application biopower, provides a powerful theoretical framework for analyzing Lanthimos' filmography. This concept helps explain how the state and power structures control and manage social life. In Lanthimos' films, these mechanisms of control and their effects on individuals manifest themselves in various forms.

In Lanthimos' films, the power of *"to make live and let die"* brought to the fore by Foucault's concept of biopolitics is represented in striking and disturbing ways. In director's international debut, *Dogtooth* (2009), he shows how the absolute control of parents over their children can lead to complete control of the biological and psychological lives of individuals. This control deprives individuals of the freedom to explore their own identity and existence and making them objects of power.

In Lanthimos' filmography, the power relations established over the body and life of the individual are prominently highlighted. For example, in the film *The Lobster* (2015), a society is depicted in which individuals are compulsorily pushed to become couples. This dystopian world shows that biopower can intervene in the most intimate areas of individuals in the name of population management and social order. Similarly, in the film *The Killing of a Sacred Deer* (2017), a narrative is established in which the destinies of individuals and their bodies depend on the decisions of others. This film also presents a story that questions the authority of modern medicine and health policies over individuals.

This study aims to analyze Yorgos Lanthimos' three films, especially from his early cinema, and his latest film, *Kind of Kindness* (2024), in the context of Michel Foucault's concept of biopower. The power relations over the bodies and lives of the characters in Lanthimos' films will be treated as microcosm reflecting how biopolitics works in modern society. This study aims to show that Lanthimos' cinema offers an in-depth critique that questions the power structures over the life of the individual and the place of these structures in the social order.

THE CONCEPT OF BIO-POLITICS AND BIO-POWER

Michel Foucault's concept of biopolitics is the idea manifested in the way the modern state manages and controls biological life over populations and individuals., Foucault used the concept of biopolitics to analyze how states, since the beginning of the 18th century, were concerned with practices such as regulating the lives of individuals, protecting health, managing populations, and increasing productivity.

Foucault's understanding of biopolitics, especially in the first volume of *The History of Sexuality*, develops on two basic axes: *Anatomo-politics* and *biopolitics*. *Anatomo-politics* is the disciplining power over the body of the individual: *The body as a machine*. This power is exercised for purposes such as educating and regulating bodies and making them productive. *Biopolitics*, on the other hand, is concerned with the management of populations and the regulation of large-scale biological processes such as birth rates, mortality rates, health, hygiene, and migration (Foucault, 1992, pp. 102-103).

Biopolitics can be understood as political rationality concerned with the management of life and population: *"A power whose main role is to provide, support, amplify, reproduce, and regulate life"* (Foucault, p. 101). The concept of biopower names the way biopolitics operates in society and includes what Foucault describes as *"a profound transformation of the mechanisms of power"* since the Western classical age (Foucault, p. 100). Instead of carrying out the exemplary 'death' penalty of the classical age, the power network aims to discipline individuals through various institutions and practices and ensures the regulation of 'life.'



Biopolitics encompasses a set of mechanisms and strategies that consolidate the economic and social structure of the modern state. Practices such as government health policies, insurance systems, urban planning and public health measures are practical examples of biopower. Foucault continues to define biopolitics and biopower in *Society Must Be Defended* (Foucault, 2002, pp. 245-246). He emphasizes that individuals delegate not only their political rights but also the decision-making authority over life and death to the state. An important aspect of biopower is that modern power is defined more as the power to "*make live and let die.*" This means that power not only allows individuals to survive but also has the power to marginalize or destroy certain groups or populations by controlling their living conditions.

Foucault's concepts of biopolitics and biopower have found wide resonance in various disciplines such as health, politics, sociology and philosophy and are becoming an important analytical tool in understanding the power structures of modern society. The relationship between Michel Foucault's concept of biopower and cinema offers a rich field of discussion, especially in terms of examining how the power structures of modern societies and their effects on the lives of individuals are represented in cinema. Biopower can manifest in cinema in different ways, both at the thematic and narrative levels.

Dystopian films and science fiction genres often depict the control and discipline of the state or authoritarian regimes over individuals. Productions such as *Blade Runner* (1982), *1984* (1984), *The Matrix* (1999) and *The Hunger Games* (2012) are strong examples of biopolitics and biopower in cinema. Films can address health policies and control mechanisms over the body. For example, films such as *Gattaca* (1997) and *Aeon Flux* (2005) show how the biological lives of individuals are regulated and controlled through genetic engineering and reproductive technologies. The effect of biopower to marginalize and exclude certain groups is a frequent theme in cinema; for example, *Children of Men* (2006) and *Babylon A.D.* (2008) deal with the effects of the state's biopolitical practices on the social and individual levels and the resistance that develops against them.

Foucault's concept of the panopticon (1992, p. 251) also has an important place in the treatment of the themes of surveillance and control in cinema. Films in which surveillance cameras are frequently used convey the feeling of individuals being constantly monitored and controlled. *The Truman Show* (1998), for example, deals with the theme of monitoring and controlling the entirety of an individual's life. Furthermore, Foucault's works explaining the practices of power over the body can be used to analyze how the body is objectified and controlled in cinema. Films like *Black Swan* (2010) dramatize the processes of controlling and disciplining the body. In the case of Yorgos Lanthimos, the critical and allegorical view of the concept of family in cinema can be discussed through the concepts of biopolitics and biopower. In these films, with a metonymic and allegorical approach, power is established through the family with layers of narration about society and the individual.

GREEK WEIRD WAVE

The Greek Weird Wave is a cinematic movement that emerged in Greece in the late 2000s, noted for its unique aesthetic and narrative style. The films belonging to this movement, born as a reaction to the economic crisis in Greece in 2009 and the subsequent social upheaval, attracted attention with their extraordinary stories. The Greek Weird Wave has garnered interest from many film festivals and critics worldwide. This trend has helped many new directors and actors from Greece gain recognition on the international stage. Yorgos Lanthimos has been one of the most well-known representatives of this movement, especially with the movie *Dogtooth*. One of the most important common themes of the films is alienation. These films often explore introspective worlds where the characters are isolated from social norms and reality.

On the other hand, absurdist humor and grotesque elements are the hallmarks of these films. They depict events that push the boundaries of reality, sometimes even into the illogical. In these films, the societal effects of the financial crisis are addressed through narratives that emphasize isolated or alienated characters, dysfunctional family relationships, desperate or anti-social behavior, and communication breakdowns (Falvey, 2022, pp. 2-3). Therefore, the Greek Weird Wave is rich with social and political critiques. These criticisms are often expressed in allegorical and indirect ways. In terms of narrative



style, films belonging to the Greek Weird Wave generally have a simple, stylized, and minimalist visuality. Carefully planned symmetrical frames, the use of natural light, and static, elongated backgrounds draw the viewer's attention to the details of the story. The casting is simple, and the actors generally perform with expressionless faces.

In addition to Yorgos Lanthimos, directors such as Athina Rachel Tsangari, Panos H. Koutras, and Alexandros Avranas are among the leading names of this movement. Tsangari's *Attenberg* (2010) and *Chevalier* (2015), Koutras' *Strella* (2009) and *Xenia* (2014), and Avranas' *Miss Violence* (2013) are among the important works of the movement. Tsangari's film *Attenberg* is one of the important works of the movement, telling the story of two young women stuck in a town. Tsangari frequently collaborated with Lanthimos and contributed to the development of the movement. *Chevalier*, on the other hand, focuses on competition and hierarchy among men. Koutras' film *Strella* focuses on social gender identities and expands the boundaries of the movement. *Xenia*, on the other hand, continues the movement's tradition of social criticism by dealing with immigration and identity issues in Greece. Avranas' *Miss Violence* continues Lanthimos' family theme by focusing on a family whose young daughter mysteriously commits suicide.

Dimitris Papanikolaou, in his book *Greek Weird Wave* (2021, p. 38), notes that screenwriter Efthimis Filippou, who frequently collaborates with Lanthimos, creates films that appeal to international audiences precisely because of their strangeness: *Dogtooth*, *Attenberg*, *Alps*, *L*, *Chevalier*, *Pity*, *The Lobster*, *The Killing of a Sacred Deer*, and *Kinds of Kindness*. All of these films are dominated by irony and the depiction of often empty urban spaces. Paradoxical or absurd moments, endings open to interpretation, scenes of sudden violence, and mechanical or distant acting merge with sequences in which someone tries to exert complete control over the bodies and consciousness of others.

The house as the space of the family, school, factory, gym, hospital and even the dystopian hotel that functions as a prison in *The Lobster*. These are spaces that we often encounter in Greek Weird Wave movies. These films, which Papanikolaou describes as "*bio-political cinema*," work with metonymy, making unexpected connections rather than allegories designed largely based on metaphor (p. 48). With the perspective Foucault developed in *Discipline and Punish*, the spaces of institutions (such as schools, factories, and hospitals) that subordinate the individual to social norms and operate by producing consent turn into spaces of inverting allegories that support national and cultural belonging in these films.

CINEMA OF YORGOS LANTHIMOS

Before starting his film career, Yorgos Lanthimos developed his visual expression skills by shooting commercials and music videos. After graduating from the Stavrakos Film School in Athens, Lanthimos began his career with short films and television projects. He is widely regarded as one of the most original and provocative directors of contemporary cinema.

Lanthimos has attracted attention with his unusual narrative style and aesthetic preferences, which generally blend absurd comedy and black humor. His work confronts the viewer with unusual dialogues, cold and distant narration, and depictions of dystopian worlds. Lanthimos' cinema deals with disturbing and unconventional themes, revealing the dark and absurd sides of human nature.

The director's works often revolve around themes that question human inner conflicts, social norms, and the existential loneliness of the individual. Lanthimos' direction, aesthetic sense and unconventional storytelling have made him an important figure in contemporary cinema. His films have garnered wide attention at festivals and in cinema circles and have been praised by critics.

Lanthimos' films focus on power relations in different social institutions, especially within the symbolic or biological family. Thus, Lanthimos' cinema, like all Greek Weird Wave cinema, provides a good context for examining biopolitics and biopower. According to Heidi Ka-Sin Lee (2024, p. 20), his stylistic approaches to queering form and content echo Michel Foucault's dialectic of power and freedom/resistance that encompasses all individuals and interpersonal relations.



The director's filmography is as follows:

- My Best Friend (O Kalyteros Mou Filos) (2001) tells the story of the complicated relationship and devotion between two childhood friends. Lanthimos is the film's co-director.
- Kinetta (2005) follows three people who act out crime scenes in their spare time at a holiday resort in Greece. The film has been screened at various festivals.
- Lanthimos' internationally acclaimed film Dogtooth (Kynodontas) (2009) tells the story of three children growing up in a house completely isolated from the outside world under the control of their parents. The film won the Un Certain Regard award at the 2009 Cannes Film Festival and was nominated for Best Foreign Language Film at the 2011 Academy Awards.
- Alps (2011) depicts a group of four people who provide services to bereaved families of deceased individuals. Alps won the Best Screenplay award at the 2011 Venice Film Festival and the Main Competition Prize at the 2012 Sydney Film Festival.
- The Lobster (2015) is set in a near-future dystopian society where single people must find a partner or be turned into animals. The film won the Jury Prize at the 2015 Cannes Film Festival and was nominated for Best Original Screenplay at the 2017 Academy Awards.
- The Killing of a Sacred Deer (2017) tells the story of a successful surgeon who must confront a teenager seeking revenge for a past mistake. The film won the Best Screenplay award at the 2017 Cannes Film Festival and the Best Supporting Actor award (Barry Keoghan) at the 2017 British Independent Film Awards
- The Favourite (2018) is set in 18th-century England and explores the power struggle between two advisors of Queen Anne. The film won the Grand Jury Prize at the Venice Film Festival (2018), the Best Actress award (Olivia Colman) at the 2019 Academy Awards, and the Best British Film award at the 2019 BAFTA Awards.
- Poor Things (2023) tells the story of a woman who is brought back to life by a scientist. The film won the Golden Lion at the 2023 Venice Film Festival.
- His most recent film, Kinds of Kindness (2024), consists of three stories: an office worker who rebels against covert bullying from her boss; a police officer disturbed by his wife's return from a deserted island, suspecting a replica has taken her place; and two cult members searching for a young woman believed to have the power to raise the dead. For his role in the film, Jesse Plemons received the Best Actor award at the 2024 Cannes Film Festival.

Except The Favourite and Poor Things, the director has collaborated with screenwriter Efthimis Filippou, a significant contributor to the Greek Weird Wave, since Dogtooth.

METHODOLOGY

The sample of this study, which aims to investigate the traces of the concepts of biopolitics and biopower in the extraordinary narrative style of Greek director Yorgos Lanthimos, consists of four films directed by Lanthimos and co-written with Efthimis Filippou. The primary criterion for selecting the films for analysis was the extent to which the basic features of biopower are represented. Consequently, the films Dogtooth, The Lobster, The Killing of a Sacred Deer, and Kinds of Kindness, which address themes related to family, control of healthy life, the body, punishment, surveillance mechanisms, suppression of individuality, obedience, and resistance, were selected for analysis.

A qualitative approach was adopted for film analysis, employing a descriptive technique. This approach, widely used in social sciences, provides a holistic perspective on the subject and reveals patterns. Data were collected by analyzing these four films and were interpreted and evaluated through descriptive analysis within the framework of the concepts of family, surveillance, oppression, obedience and sexuality frequently seen in biopolitical films.

FINDINGS



Dogtooth

Yorgos Lanthimos' *Dogtooth* (2009) provides a striking example of how the concept of biopolitics operates in modern society. In *Dogtooth*, this control is embodied through power relations within the family, illustrating how individuals' lives can be managed at the most basic level. The film explores how three young adults, raised in an isolated home, perceive the world and the boundaries between reality and illusion. Lanthimos' signature cold atmosphere, bizarre dialogues, and awkward relationships between characters are evident in the film. Parents do not allow their children any contact with the outside world and maintain complete control over their education and socialization. This constitutes a microcosm of Foucault's concept of biopolitical control: The disciplining and controlling of bodies and minds.

A couple (Michelle Valley, Christos Stergioglou), their adult son (Christos Passalis), and two adult daughters (Mary Tsoni, Angeliki Papoulia) live in a fenced compound. The children are unaware of the outside world. Their parents tell them that when a dog loses a tooth, they will be ready to leave home and can only safely exit by car. The children entertain themselves with endurance games such as holding their hands under hot water. They believe they have a brother on the other side of the fence to whom they throw provisions. Parents reward good behavior with stickers and punish bad behavior with violence.

Parents manipulate every aspect of their children's lives, including control over information and language. They invent new words and shape their children's perceptions by distorting the realities of the outside world. This control mechanism reflects Foucault's reflections on the relationship between knowledge and power. Power, which controls access to information, also controls the way individuals think and behave.

The director's opinion of his film is as follows:

"What interested us was how a family or a group, no matter what the leader is, is governed and what kind of impact this has on every member of the group, on their understanding of the world, on their education. What interested us were the ways you can mould a human being's mind and body with extreme methods and the limits this situation can reach" (Lanthimos, 2012, as cited in Papanikolaou, p. 85).

The family can be seen as a drama of dominance. Structures of sovereignty regulate the role and name of the father and parents, the organization of power, and kinship relations. However, the family also functions as a field where discipline is practiced and works as part of the disciplinary society (Foucault, 1992, p. 150). One of the most striking aspects of the film is the children's exercise of control and discipline over their bodies. Parents strictly supervise their children's physical development and sexuality. This recalls Foucault's work on the effects of biopolitics on the politics of the body. The body becomes the field of intervention for power, and individuals' lives are managed and regulated even at the biological level.

In *Dogtooth*, parents marginalize their children by completely isolating them from the outside world. This isolation prevents the children from discovering their own identity and individuality. This serves as an example of biopolitical practices of marginalization and exclusion. Foucault's concept of biopolitics explains how certain groups or individuals are systematically excluded and marginalized. The film's denial of the children's access to the outside world is an extreme example of this biopolitical process.

According to Papanikolaou (p. 150), the family must take care of its members' health and secure their future from vaccinations to monitoring bodily development, promoting health through scientific reason and medicine. It exercises surveillance over their 'natural' sex and 'normal' development, imposes boundaries between normal and abnormal and regulates how bodies interact with each other and with the projected population.



The children in the film are completely submissive to their parents' authority while at the same time resisting that authority in various ways. The older sister's desire to explore the outside world and her eventual attempt to escape is the most apparent example of this resistance. According to Foucault's *History of Sexuality* (p. 101), wherever there is power, there is resistance. In *Dogtooth*, Lanthimos emphasizes the children's struggle between obedience and resistance, the limits of biopolitical control, and the search for individual freedom.

By embodying Michel Foucault's concept of biopolitics within a cinematographic narrative, *Dogtooth* reveals the profound effects of power structures on individuals' lives in modern societies. Parents' absolute control over their children shows how biopolitics can govern individuals at the most basic level and shape their identities and freedoms. Lanthimos' film offers a complex and striking examination of biopolitics, allowing viewers to reflect on power, control and resistance.

The Lobster

Lanthimos' first English-language film *The Lobster* (2015) is another work by the director that received significant international attention and praise. In a dystopian future, lonely individuals must find a partner within a short period at a hotel; otherwise, they will be transformed into animals. The story, which revolves around this absurd premise, offers a profound critique of love, relationships, individuality and societal norms. The film provides a powerful example for understanding Michel Foucault's concept of biopolitics and examining power relations in modern society. It explores how individuals' biological lives are controlled and how social norms are imposed through a dystopian narrative in the genre of black comedy.

David (Colin Farrell) is taken to a hotel after his wife leaves him for another man. The hotel manager explains that single people have a limited number of days to find a mate; otherwise, they will be turned into animals of their choice (for example the dog accompanying David -a former loner- is his brother Bob). David is determined to turn into a lobster if he fails. Guests are focused on finding a partner with whom they share superficial traits, such as minor inconveniences, which they believe are the key to compatibility.

The Lobster is set in a society where single individuals are forced to stay in a prison-like hotel, and if they don't find a partner within forty-five days, they cease to be human. This narrative symbolizes how biopolitics regulates and controls individuals' lives. The state entirely controls the biological life and social status of individuals and does not allow them to be alone. This is an extreme example of Foucault's concept of biopolitical control.

According to Papanikolaou (p. 151), the biopolitical aspect of the family facilitates its continued modernization. Because biopolitics has become central to the modern family, the institution of the family -although it appears untouched as a symbolic structure- is in a constant state of development and diversification, always responding to new needs and intricately related to new biotechnological and bio-educational opportunities.

In the film, forcing individuals to form couples represents a biopolitical intervention aimed at population management and social order. Individuals who cannot find a mate are excluded from society and marginalized by being turned into animals. This suggests that biopolitics can impose certain social norms as part of population policies and punish those who do not conform to these norms.

According to Papanikolaou (p. 150), if sovereignty and discipline have traditionally been regarded as the main poles of family life in modernity, the family now more prominently represents the domain of the third form of power: Biopolitical power. In addition to its psycho-symbolic and disciplining roles, the family now works more intensively on its members' bodies concerning their biosocial function. That is the regulation of the biological dimension of life which is constantly being reshaped by socio-political forces.

In *The Lobster*, the practice of control and discipline over the body is prominently featured. Individuals



undergo various tests and rituals in the process of becoming a couple. As a rule, David need to be sexually aroused every day by hotel maid (Ariane Labeled) without getting satisfaction. Additionally, in the plays staged in the restaurant, the so-called advantages of being a couple are dictated to the guests. This brings Foucault's concept of anatomo-politics to mind, as bodies are disciplined, trained and organized to serve the purposes of power. Individuals' bodily and emotional experiences are brought into conformity with societal norms.

David's resistance to this biopolitical control and his eventual attempt to escape from the hotel reflect Foucault's relationship between power and resistance. David's participation in the group of loners and his search for a new social order there illustrate how individuals resist biopolitical control and discipline and seek alternative ways of life. The group of loners can be interpreted as a resistance movement against the biopolitical control of the hotel. However, this group also has its own harsh biopolitics. Romance is completely forbidden, and those who fall in love are physically punished. David and his “*short sighted*” lover (Rachel Weisz) also attempt to escape. When David's lover is punished and blinded by the leader of the group (Léa Seydoux), David believes he must be blind as well. This emphasizes that, although they manage to physically escape oppression, biopower remains inherent in the individual's mind.

The Lobster also questions the ethical and human dimensions of biopolitics. The transformation of humans into animals demonstrates how biopolitics can devalue human life and how control over individuals' lives can have inhumane consequences. Foucault's theory of biopolitics reveals how the modern state restricts and manipulates individuals' freedoms in the name of protecting and managing life.

The Killing of a Sacred Deer

The Killing of a Sacred Deer (2017) stands out as a film in which Lanthimos blends the genres of family drama and thriller. It depicts the tragedy of a surgeon named Steven and his family, caused by Martin, a young man. The movie delves deeply into the themes of control, guilt, and revenge while maintaining Lanthimos' unique style and aesthetic.

When analyzed within the framework of Michel Foucault's concept of biopower, the film presents a powerful narrative that profoundly questions the impact of power on the biological lives of individuals in modern societies, as well as the moral and ethical dimensions of this effect. The film demonstrates how power and scientific knowledge can exert control over life and death and highlights the helplessness of individuals and families in the face of this control.

The Killing of a Sacred Deer centers on the life and family of Steven Murphy (Colin Farrell), a cardiologist. Steven encounters Martin (Barry Keoghan), who lost his father during an operation performed by Steven, and events subsequently unfold. Martin threatens Steven's family (Nicole Kidman, Raffey Cassidy, Sunny Suljic) with a deadly curse: If Steven does not kill a member of his family with his own hands, they will all die in turn. This reflects an important dimension of Foucault's concept of biopolitics, namely the power of medicine and health policies over individuals' lives.

The plot of the film parallels one of Euripides' best-known tragedies, Iphigenia at Aulis (Euripides, 1999, pp. 328-389): The Greek army gathered in Aulis to sail for Troy but the winds were stopped by the goddess Artemis. The oracle Calchas declares that for the winds to blow again, Agamemnon must sacrifice his daughter Iphigenia to Artemis. Agamemnon initially opposes this decision, but the responsibility of leading the army and external pressures force him to make this tragic choice. Agamemnon deceives Iphigenia and her mother Clytemnestra by telling them that Iphigenia will marry Achilles and brings them to Aulis. When Iphigenia learns the truth, she experiences great sadness but ultimately decides to sacrifice her own life for the good of her father and her country. As Iphigenia is taken to the altar to be sacrificed, she is saved at the last moment by Artemis and replaced by a deer. The film offers a modern interpretation of this mythological story.

Martin's curse causes his family members to collapse physically; first, they lose the ability of walking, then they cannot eat and finally they begin to bleed. This physical collapse demonstrates how the body



can be controlled and punished by power. Foucault's concept of disciplinary power describes how individuals' bodies are disciplined and controlled. This biopolitical punishment inflicted by Martin physically weakens the family and places them under complete control.

Steven's role as a physician underscores the impact of medical knowledge and practice on individuals' lives. The doctor has the power to save or end his patients' lives. This is directly related to Foucault's description of biopolitical power as the power to "*make live and let die.*" While Steven is a life-saving figure by profession, he is compelled to make a fatal decision regarding his family's life due to Martin's threat. This dilemma illustrates how modern medicine and health policies can influence individuals' life and death decisions.

The film also explores the moral and ethical dimensions of biopolitics. Steven's compulsion to kill a member of his family with his own hands creates a profound moral dilemma. This raises questions about the extent to which biopolitical control over human life can go and the moral limits of that control. In the film, Steven and his family are helpless in the face of Martin's threats and are forced to submit to this biopolitical power. Martin establishes a form of absolute power over the family and governs their lives. The family is forced to comply with Martin's demands.

According to Papanikolaou (pp. 150-151), if there were no family and if society functioned solely based on the traditional kinship system and its relationship to discipline, it would be difficult for modern developments to take place, such as the construction and evolution of the modern nation-state. Moreover; in the age of the nation-state the family not only participates in the symbolic, disciplinary and biopolitical aspects of national life, but also becomes the primary site where these aspects intertwine as a sheltered component of the national body. Lanthimos' frequent deconstruction of the concept of family highlights the essence of his social critique.

The Killing of a Sacred Deer examines Michel Foucault's concept of biopolitics through a dramatic narrative, questioning the profound effects of power on the biological lives of individuals in modern societies and the moral and ethical dimensions of this impact. Lanthimos' film reveals the power of medicine and health policies over individuals, the reflections of this power within the family and the helplessness of individuals in the face of this absolute control. The film provides viewers with a deep exploration of biopolitical control, health policies, moral dilemmas and resistance.

Kinds of Kindness

In *The Killing of a Sacred Deer* (Lanthimos' final film in 2024) submission to authority is deified. Even educated and career-oriented characters are loyally bound by deadly and random rules. The family theme from the previous three films continues in this one, but it expands and becomes symbolic. Alongside the uncanny husband and wife in the second story, there are a father, a mother and a son in the first story, reminiscent of the Christian Trinitarian trilogy. In the third story, cult leaders appear as substitutes for parents. The episodic structure of the three stories adds a strong Brechtian sense of alienation to the film as a whole.

In an interview with A.Frame, the director, who uses power relations as the starting point of the film, stated that he re-read Albert Camus' play *Caligula*, about a cruel Roman Emperor, and continued: "*...so I was thinking about one person having so much power over other people and how that would translate in a contemporary world, and a more one-to-one kind of relationship. That made us start the first story of the three, and then we felt that we wanted to do something different with form, as well*" (Lanthimos, 2024, as cited in John Boone, 2024).

The film opens with the song "*Sweet Dreams*" by Eurythmics, featuring the lyrics "*some of the want to abuse you, some of them want to be abused,*" which plays over the Searchlight logo. The three stories, set in modern-day New Orleans, are briefly as follows: An office worker finally rebels against the secret bullying of his boss. A police officer is disturbed when his wife, a marine biologist, returns home after months of being stranded on a deserted island and suspects that a replica has taken her place. Two cult members are searching for a young woman believed to have the power to raise the dead. The common



themes in all three stories are control, power, and abuse in institutional or bilateral relationships, the conflict between free will/fate and self-sacrifice.

In the first episode, the happily married Robert Fletcher (Jesse Plemons) lives in a world where every aspect of his life is dictated by Raymond (Willem Dafoe), a "*friendly and kind*" businessman who gives Robert detailed daily instructions on what to do, eat, drink, etc. Among the tasks, he has to crash his jeep into an oncoming vehicle at a set time. After doing this, Raymond tells him that he didn't hit the car hard enough and that he must do it again. When Robert protests, saying that hitting harder could kill the other driver (R.M.F.), Raymond says that the other driver is ready to die as well and demands that his order be carried out. Robert refuses and suddenly everything in his life is taken away from him, including his wife (Hong Chau). Raymond, of course, occupies the position of God. He has determined Robert's entire life and now wants him to kill a man because, as in William Cowper's poem (1913, p. 455), "*God acts in mysterious ways.*" Believing that he has free will, Robert initially defies God by emulating a tragic hero. However, as his wife, career and financial possessions are taken from him and he sees someone else (Emma Stone) begin to take his place, he ritually kills R.M.F. Robert, devoted to his God, resigns himself to his fate and sacrifices himself in a sense. In the last frame, we see Raymond, his young and beautiful wife (Margaret Quayle), and Robert peacefully together, representing the Holy Trinity in Christianity.

Robert Fletcher's life is governed by the instructions of a businessman named Raymond. When Raymond tells Robert what to do, it symbolizes the control of power over individuals in modern societies. Raymond directs Robert's life through specific tasks and punishments, which aligns with Foucault's concept of biopolitics. Foucault defines biopolitics as the strategies used by the state and other power structures to regulate and control the lives of individuals.

Robert's refusal to carry out Raymond's fatal order and the subsequent taking away of his life illustrate the resistance of individuals to power and its consequences. When Robert loses his wife, career and material possessions, he reveals how individual freedom and will are fragile in the face of absolute power. This demonstrates how Foucault's biopolitics shapes individuals and makes them dependent on power. As emphasized in the last scene, Robert cannot escape his "*father*" Raymond and continues to live peacefully with his "*family*," devoid of willpower.

In the second story, we focus on a police officer named Daniel (Plemons). His wife, marine biologist Liz (Stone), went missing on an expedition. Liz returns one day and claims that she was stranded on an island for a long time. Daniel notices changes in her ordinary behavior. For example, Liz, who used to be very fond of chocolate, now eats a large chocolate cake and appears more sexually enthusiastic. Daniel begins to think she is not the real Liz but a replica. Daniel, who refuses to eat the food Liz prepares, asks her to cut off her finger and cook it. Liz complies, but Daniel then asks her to cook her liver. Liz dies trying to separate her lung from her body, risking her life. Just as she dies, we see the "*real Liz*" (?) walk through the door. Liz's twin must die for her to be reborn for Daniel's sake. The wound on Liz's liver can be traced back to one of the five sacred wounds of Jesus -who sacrificed himself for humanity- or to the wound of the cursed body of Prometheus as an archetype of Jesus. In the last frame, all three (one of them dead) are at peace.

Meanwhile, at one point in the story, Liz mentions a dream in which she saw a society where humans and dogs swapped places. This can be interpreted as a displacement regarding obedience to power and unquestioning dedication.

The fact that Liz changes after returning from an expedition and Daniel suspects she is not real relates to Foucault's theory of biopolitics, which examines the effect of power on bodies and how it shapes individuals' identities. Liz's self-sacrifice and the return of the real Liz question the power exerted over an individual's free will and identity. Daniel's suspicions of Liz and his tests against her align with Foucault's concept of disciplinary power. Disciplinary power controls individuals' bodies and behaviors through constant surveillance and regulation. Liz's self-sacrifice and attempt to separate her liver from her body demonstrate how power shapes individuals and controls their lives.



In the third and longest story, we encounter a cult that advocates bodily purity in extreme ways. Cult members Emily (Stone) and Andrew (Plemons) follow their abusive leaders, Aka (Hong Chau) and Omi (Dafoe), with great loyalty. While Emily and Andrew search for a woman who can bring people back from the dead (just as Jesus did to Lazarus), they also adhere to their cult's practices. Emily is molested by her ex-husband (Joe Alwyn) and is immediately seen as dirty and ostracized by her cult. Emily struggles both to purify herself and to find the woman who can revive the dead. Her search ends with the appearance of twins (Qualley). However, for one twin to be endowed with the ability to be reborn and revive the dead, the other must die. One twin sacrifices herself for the other. The story ends ironically with the third episode's humorous alienation element: The bloody crash of the purple American car that Emily drives.

The third story is about a cult that places great importance on bodily purity. Emily and Andrew follow cult leaders Aka and Omi with great loyalty. Aka and Omi serve as abusive parental substitutes for Emily and Andrew. The cult's practices and the leaders' absolute control over individuals reflect Foucault's concepts of biopolitics and biopower in depth. The cult members' efforts to control and purify their bodies demonstrate the effect of power on bodies. For example, disciples are required to drink "*holy water*" created from the tears of Aka and Omi.

Emily's harassment by her ex-husband and her subsequent ostracism by the cult show the influence of power over bodies and how it controls individuals. From the conservative perspective of the sect, the female body is viewed as unclean. Emily's efforts to purify herself and her quest to find the woman who can bring the dead back to life question the effects of power on individuals' bodies and how they cope with these effects. The emergence of twins and the granting of one by the other the ability to be reborn examines the power relations over individuals' bodies and themes of sacrifice.

By dramatically addressing Michel Foucault's concepts of biopolitics and biopower, Lanthimos' film questions the profound effects of power on individuals' lives, bodies and identities in modern societies. The film reveals individuals' resistance to power, their sacrifices and how they shape their identities. Foucault's theory of biopolitics provides a powerful framework for understanding this complex and multi-layered narrative of Lanthimos.

CONCLUSION

When Yorgos Lanthimos' cinema is examined in depth through the lens of Michel Foucault's concepts of biopolitics and biopower, it reveals the power relations of modern societies and the effects of these relations on the bodies and lives of individuals. Lanthimos' films, especially *Dogtooth*, *The Lobster*, *The Killing of a Sacred Deer* and *Kinds of Kindness* interrogate the absolute control of power over individuals through dramatic narratives and explore how this control shapes their identities, freedom and existence.

In *Dogtooth*, the absolute control of parents over their children demonstrates that both the biological and psychological lives of individuals can be completely manipulated. *The Lobster* reveals how biopower can intrude into the most intimate aspects of individuals' lives in the name of population management and social order. In *The Killing of a Sacred Deer*, the authority of modern medicine and health policies over individuals is questioned through a narrative where the fate of individuals and their bodies depends on the decisions of others.

Lanthimos' latest film, *Kinds of Kindness*, extends these themes by offering a broader examination of the effects of power on an individual's free will and identity. The power relations affecting the bodies and lives of the characters in the film are depicted as microcosms reflecting how Foucault's concept of biopolitics operates in modern society.

This study reveals that Lanthimos' films provide a profound critique of the power structures impacting individuals and their place within the social order. Lanthimos' cinema challenges the effects of power on individual freedom and identity while prompting viewers to reflect on the complex power dynamics



of contemporary societies. In this context, Lanthimos' works, combined with Foucault's theoretical framework, offer valuable insights into the power structures of today's societies and the mechanisms of control exerted over individuals.

REFERENCES

- Akşit, O. (2024, Temmuz 24). Lanthimos'un Sürreal "Ucuz Roman"ı: Kinds of Kindness. Ethnocollective: ethnocollective.com adresinden alındı.
- Aronofsky, D. (Director). (2010). Black Swan [Film]. Fox Searchlight Pictures.
- Avranas, D. (Director). (2013). Miss Violence [Film]. Feelgood Entertainment.
- Boone, J. (24 Temmuz 2024) With 'Kinds of Kindness,' Yorgos Lanthimos Invites You Back Into His World. A.Frame: aframe.oscars.org adresinden alındı.
- Cowper, William (1913). The Complete Poetical Works. Oxford University Press.
- Cuarón, A. (Director). (2006). Children of Men [Film]. Universal Pictures.
- Euripides (1999). Woman at the Edge: Four Plays by Euripides. Routledge.
- Eurythmics. (1983). Sweet Dreams (Are Made of This) [Song]. On Sweet Dreams (Are Made of This). RCA Records.
- Falvey, E. (2022). The Cinema of Yorgos Lanthimos: Films, Form, Philosophy. Bloomsbury Academic.
- Foucault, M. (1992). Hapishanenin Doğuşu. İmge Kitabevi Yayınları.
- Foucault, M. (2002). Toplumunu Savunmak Gerekir. Yapı Kredi Yayınları.
- Foucault, M. (2007). Cinselliğin Tarihi. Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M., Maniglier, P. & Zabunyan, D. (2011). Foucault at the Movies. Columbia University Press
- Kusama K. (Director). (2005). Aeon Flux [Film]. Paramount Pictures.
- Ka-Sin Lee, H. (2024). Resisting Neoliberal Biopolitics: Queer Desire in Yorgos Lanthimos' The Favourite (2018). Neoliberalism And/In/As Media, 44(2), 19-29.
- Kassovitz, M. (Director). (2008). Babylon A.D. [Film]. 20th Century Fox.
- Koutras, Y. (Director). (2009). Strella [Film]. Heretic.
- Koutras, Y. (Director). (2014). Xenia [Film]. Heretic.
- Koutras, Y. (Director). (2015). Chevalier [Film]. Heretic.
- Lanthimos, Y. (Director). (2009). Dogtooth [Film]. Boo Productions.
- Lanthimos, Y. (Director). (2011). Alps [Film]. Yorgos Lanthimos Films.
- Lanthimos, Y. (Director). (2015). The Lobster [Film]. Element Pictures, Scarlet Films, Faliro House Productions.
- Lanthimos, Y. (Director). (2017). The Killing of a Sacred Deer [Film]. A24, Element Pictures, Film4.
- Lanthimos, Y. (Director). (2024). Kind of Kindness [Film]. Element Pictures, Film4, TSG Entertainment, Searchlight Pictures.
- Makridis, B. (Director). (2018). Pity [Film]. Feelgood Entertainment.
- Niccol, A. (Director). (1997). Gattaca [Film]. Columbia Pictures.
- Papanikolaou, D. (2021). Greek Weird Wave: A Cinema of Biopolitics. Edinburgh University Press.
- Radford, M. (Director). (1984). 1984 [Film]. Thorn EMI.
- Ross, G. (Director). (2012). The Hunger Games [Film]. Lionsgate.
- Scott, R. (Director). (1982). Blade Runner [Film]. Warner Bros.
- Tsangari, A. (Director). (2010). Attenberg [Film]. Straub/Huillet Productions.
- Wachowski, L., & Wachowski, A. (Directors). (1999). The Matrix [Film]. Warner Bros.
- Weir, P. (Director). (1998). The Truman Show [Film]. Paramount Pictures.





16. VE 17. YÜZYIL SANATÇILARININ FIRÇALARINDAN BİR KADIN KAHRAMAN; JUDITH VE HOLOFERNES YORUMLARI

A HEROINE FROM THE BRUSHES OF 16TH AND 17TH CENTURY ARTISTS; JUDITH AND HOLOFERNES REVIEWS

Filiz KARA BİLGİN¹



ORCID: F.K.B. 0000-0003-1040-5995

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Filiz Kara Bilgin
MEB/Aydın Doğan Güzel Sanatlar Lisesi
E-mail/E-posta: karabilginfiliz@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 09.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %5

Revision Requested/Revizyon talebi:
03.09.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:
10.09.2024

Accepted/Kabul tarihi: 18.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:
There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Kara Bilgin, F. (2024). 16. ve 17. Yüzyıl Sanatçıların Firçalarından Bir Kadın Kahraman; Judith ve Holofernes Yorumları. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 1088-1098. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1512822>

Öz

Kahramanlık kavramı genellikle erkeklere atfedilmiş bir olgu olarak ortaya çıksa da tarih kadın kahramanlarla doludur. Savaş zamanlarında, toplumların zor durumda kaldığı hallerde elini erkekler kadar taşın altına koyan bu kadınlardan bazıları hikâyelere, destanlara, roman ve resimlere konu olmuş ve kendini tarihin tozlu sayfalarından sıyırmayı başarmışlardır. Judith ve Holofernes hikâyesi, Rönesans ve Barok dönemlerinde sanatçılar arasında büyük ilham kaynağı olmuş, farklı sanatsal yaklaşımlarla ele alınmış önemli bir konudur. Bu tablolar, Judith'in cesareti ve Holofernes'in ölümü üzerinden güçlü bir drama ve sembolizm sunarak, ressamların hayal gücünü ve teknik yeteneklerini zorlamıştır. Eski ahitte ele alınan hikâyenin anlatımını her sanatçı kendi perspektifinden ele almış, eser sanatçının yaşadığı bölge, dönem ve cinsiyetine göre farklı anlatılmıştır. Bu sebeple 16. ve 17. yüzyılda konuya dair betimlemeler, dönemin sanat anlayışlarını ve toplumsal değerlerini yansıtan ilginç bir doküman niteliği taşımaktadır. Bu çalışmada kahramanlık, erdem, şiddet ve intikam duygularının ön plana çıktığı Judith efsanesini ele alan eserlerin hem duygu hem de göstergeler yönünden betimsel incelemesi yapılmış, konu Holofernes'in katli sonrasını anlatan eserler ile sınırlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Judith, Holofernes, Kadın Kahraman, 16. – 17. Yüzyıl Resimleri.

Abstract

Although the concept of heroism is usually attributed to men, history is full of female heroes. Some of these women, who took at least as much responsibility as men in times of war and when societies were in a difficult situation, became the subject of stories, epics, novels and paintings, and managed to free themselves from the dusty pages of history. Judith and Holofernes is an important subject that inspired artists of the Renaissance and Baroque periods and was treated with different artistic approaches. These paintings have challenged the imagination and technical skills of painters by presenting a powerful drama and symbolism through Judith's courage and Holofernes' death. Each artist approached the narration of the Old Testament story from his perspective, and the work was told differently according to the region, period, and gender of the artist. For this reason, the descriptions of the subject in the 16th and 17th centuries are an interesting document that reflects the understanding of art and social values of the period. In this study, a descriptive analysis of the works dealing with the legend of Judith, in which the feelings of heroism, virtue, violence, and revenge come to the fore, has been made in terms of both emotion and signs. The subject is limited to the works after the massacre of Holofernes.

Keywords: Judith, Holofernes, Heroine, 16th - 17th Century Paintings.



GİRİŞ

Sanatçılar, yüzyıllar boyunca şiddeti betimlerken kendi tarzları ve estetik veya politik amaçları doğrultusunda farklı yaklaşımlar sergilemiş olmalarına rağmen, dikkate değer bir tutarlılıkla grafiksel ve hoşgörülü ayrıntılar kullanmışlardır. Bu durum, kendini yok eden yücelikle uğraşan erkeklerin savaş sahnelerinden, baskıya karşı direnen gücü temsil eden proto-feminist vizyonlara sahip kadınlara kadar geniş bir yelpazede geçerli olmuştur. Bu bağlamda, kan sıklıkla şiddetin arındırıcı etkisiyle birlikte katarsis olarak nitelendirilmiştir. Sanatın iyileştirici gücü sanatçı ve başkalarının bilinçaltı arasında köprü görevi görür. Yalnız olmadıklarını hissettirmenin yanı sıra belirli bir mesafede birbirlerini anlamalarına imkân tanır (Kotaman, 2023).

Kahraman deyince akla genellikle erkek imgesi gelir. Geniş bir çerçevede ele alınabilecek olan kahramanlık kavramı bu çalışmada bir kadın kahraman imgesi olan Judith'in halkını korumak, kurtarmak için yaptıkları ile sınırlandırılmıştır. Stocker "*Judith, Cinsel savaşı: Batı Kültüründe Kadın ve Güç*" (1998) adlı kitabında karşı kültürel bir mit olarak Judith hikâyesinin feminizm projesini etkili bir şekilde kodladığını ifade eder. Ana tanrıça, Meryem Ana gibi karşı kültürel mitolojiler geri getirilerek kadın cinsiyetine haklar verilmesi önemli ise Judith'in yeni bir özgürlük simgesi olabileceğini savunur.

Judith'in tanımlanabilir ilk tasvirleri beşinci yüzyılda Napoli'de ve sekizinci yüzyılda Roma'daki Santa Maria Antiqua'daki fresklerde görülür (Brine, 2010). Resimlere konu olan olay, İsa'dan önce, Eski Ahit ile Yeni Ahit arasında yazılan kitaplardan biri olan The Book of Judith'de ve İncil'in Apokrif bölümünde yer alır. Konunun farklı anları tüm dönemlerde pek çok sanatçı tarafından resmedilmiştir. Bu çalışma Judith efsanesinin 16. ve 17. yüzyıllarda Rönesans ve Barok dönem sanatçıları tarafından nasıl ele alındığını ve efsanede vurgulanan erdem, şiddet, intikam ve kahramanlık duygularından hangisini ortaya koyduğunu incelemektedir. Çalışmada ikonografik analizin yanı sıra kadın karakterlerin alegorik tasvirleri üzerine odaklanılmıştır. Bu çerçevede farklı dönemdeki sanat eserleri incelenerek, Judith teması etrafında gelişen sanatsal anlatım ve sanatçıların farklı üslup ve estetik yaklaşımları değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, Judith figürünün hem bireysel hem de toplumsal kimliklerin inşasında nasıl bir rol oynadığına da değinilmeye çalışılmıştır. Sanat tarihinde kadın kahraman arketipinin incelenmesi, geçmişin günümüze yansımalarını anlayarak, kadın gücünün temsilini ve bu temanın modern sanat üzerindeki etkilerini kavramak açısından önem taşımaktadır.

JUDITH VE HOLOFERNES HİKÂYESİ

Judith ve Holofernes'in hikayesi Batı sanatında Hıristiyan ikonografisinden sahneler içinde yer alır. Bazı çalışmalarda Judith alegorik bir figür olarak da ele alınır. Apokrifler arasında yer alan Judith kitabında (Bölüm 12-13) hikâye kısaca şöyle ele alınır: Asur Kralı Nabukadnezar tüm Kudüs'ü ele geçirmek istemektedir. Betulya'yı kuşatan Asur komutanı Holofernes şehri abluka altına almış ve şehir suyunu keserek halkı bezdirmeye çalışmıştır. İsrailoğullarının Asurlular tarafından işgal edildiği bu dönemde eşini kaybeden güzel Judith, Tanrıya dua ederek ondan yardım ve güç ister. Şehri kurtarmak için tehlikeli bir plan yapar. Judith, halkına ihanet etmiş gibi davranarak sadık hizmetçisi Abra ile Asurlu kampına sızar ve planını hayata geçirir. Asur komutanı Holofernes'e, halkı hakkında bilgi vereceği vaadiyle kandırarak yaklaşır. Bir ziyafet gecesinde sarhoş olan Holofernes'i çadırında gafil avlar ve onun başını keser. Judith, dua etme bahanesi ile komutanın başını taşıdığı bir torbayla kamptan çıkar ve halkına yaptıklarını anlatır. Holofernes'in başını kale burçlarına astırır. Bu davranışı ile halkını Asurlulara karşı savaşmak için yüreklendirir. Komutanlarını kaybeden Asurlular dağılır ve İsrailoğullarına karşı duramaz, kaçabilenler kaçır, kaçamayanlar öldürülür. Bu olay ve kazanılan zafer, Judith'in halkını işgalcilerden kurtarmasının sembolü olarak anlatılır. Bazı yorumcuların açıklaması ve tasviri bu olayda bir kadının kendinden kuvvetli bir erkeği baştan çıkararak öldürebilmesinin cinsel bir yaklaşım olmadan olamayacağı söylemine dayansa da bu durum apokrifte Judith'in sözleri erdemini koruduğu yönündedir (Judith, 16)*. Judith imgesi iffet, ölçülülük, bilgelik ve alçakgönüllülüğü ile on altıncı yüzyıl boyunca, Avrupa'da eşleri ölmüş kadınların erdemliliğinin sembolü olmuştur (Tolley, 1999).

* "İlerlediğim yolda beni koruyan Tanrı'ya şükürler olsun! Yüzüm onu baştan çıkarttı ve bu da onun sonu oldu. Benimle beni utandıracak veya rezil edecek herhangi bir günah işlemedi."

Judith ve Holofernes Yorumları

Sanat, insanın estetik kaygı ile duygu ve düşüncelerini belirli unsurlar, ilke ve yöntemler kullanarak özgün bir ifade biçimiyle ortaya koyma eylemine dayanır (Diksoy, Mercin, 2019). Bu eylem sırasında sanatçı kendi duyguları, kişisel deneyimleri kadar toplumsal olaylardan, hikâye ve mitlerden de etkilenir. Tüm bu unsurlar sanatçının yaratım sürecini zenginleştirir ve eserlerinin anlamını derinleştirir. Stocker'a göre (1998) Judith'in hikâyesi mit boyutlarına ulaşmış ve tüm mitler gibi hem basmakalıp hem de psikolojik olarak etkileyicidir. Şiddet, erdem ve cazibeyi, kadının gücü ve erkeğin iktidar hevesini bir araya getiren bu hikâye, Eski Ahit'in en dikkat çekici ve en çok ele alınan hikâyelerinden biridir. Sayısız şair, yazar, sanatçı, film yapımcısı ve müzisyenin hayal gücünü tetiklemiş ve *"Batı kültürü üzerinde derin ve kalıcı bir etki"* yaratmıştır. Bu bağlamda Judith çok anlamlı bir ikondur.

Judith ve Holofernes'in hikayesi Rönesans'ta, özellikle İtalya'da, şehir devletleri olması sebebiyle çok sayıda sipariş üzerine üretilmiş, popüler bir konudur. Tiranlığa karşı gelme, şehrin bağımsızlığının kazanılması açısından önemlidir. Eserlerin büyük çoğunluğunda Judith kenti koruyan erdemli, ahlaklı, iyi, vatan sevgisi olan alegorik bir figür olarak öne çıkar. Michalengelo Sistine Şapel'de yer alan freskler arasında pek çok konu ile birlikte bu konuyu da resmetmiştir. Şapelin dört köşesindeki pandantiflerin her birinde İsrailoğullarının kurtulmasında önemi olan kahramanlardan biri yer alır. Judith şapelin giriş tarafında Davut ile Golyat resminin karşısındaki pandantifte resmedilmiştir. Holofernes sağ tarafta yatakta çıplak uzanır vaziyette yer alır. Arkası dönük olan Judith ve başının üzerinde sepetle Abra kesik başı taşıırken resmedilmiştir. Figürü öne çıkarmak ve mekânsal derinlik kazandırmak için Abra sarı renkli giydirilirken, Judith iffet ve erdemin simgeleyen beyaz renkli bir elbise giymiştir. Son Yargı sahnesinde kendisini derisi yüzülmüş olarak Aziz Bartholomew'in elinde resmeden Michelangelo, Judith freskinde de Holofernes'in yüzünü kendi portresi olarak betimlemiştir.



Şekil 1. Michelangelo Buonarroti, Holofernes'in Başını Taşıyan Judith, 1508-1512, Sistina Şapeli, Roma. (Müzebileterleri.com, 2024).



Şekil 2. Michelangelo Buonarroti, Holofernes'in Başını Taşıyan Judith-Detay, 1508-1512, Sistina Şapeli, Roma. (Müzebileterleri.com, 2024).



Şekil 3. Vincenzo Catena, Judith, 1520-1525, Querini Stampalia Vakfı, Venedik.
(Web Gallery of Art, 2024).

Giorgione ile çalışmış ve onu tarzından etkilenmiş olan Vincenzo Catena'nın çalışmasında alegorik etki ön plandadır (Şekil 3). Resimde kararlı, dingin, mağrur ve maskülen bir ifade ile sol kolunu tezgâha yaslamış, kılıcını tutarken izleyiciye bakan bir Judith yer alır. Resimde kesik baş solda, bakışları ile doğrudan izleyicinin gözüne bakan Judith'in sağında kılıcın önünde yer almaktadır. Beyaz giysisi ile erdemi temsil eden alegorik bir figürdür. Arka planda Rönesans eserlerinde sıklıkla gördüğümüz pencereden görünen doğa manzarası ile çalışmaya derinlik katılmıştır.



Şekil 4. Palma il Vecchio, Judith, 1528, Uffizi Müzesi, Floransa.
(Web Gallery of Art, 2024).

Uffizi Müzesinde yer alan Vecchio'nun resmettiği Judith önceki örneklerden farklı olarak kaslı, kuvvetli ya da atletik bir görünüme sahip değildir. Hikâyede şiddeti, sertliği betimleyen Holofernes'in kesilmiş kafası ve kılıç alt köşede karanlıklar arasında gizlenmiş vaziyettedir. Yumuşak toprak tonlarının hâkim olduğu resimde kalın boynu, geniş omuzları ve iri vücuduyla kilolu, anaç bir görünümlü olarak betimlenen Judith kazandığı zafere şaşırılmış ancak yeniden yapması gerekse aynı şeyi yine tereddütsüz yapacak bir eda ile izleyiciye bakmaktadır. Elleri arasında tuttuğu Holofernes'in başını hem saçından hem de sakalından kavramıştır. Saçını tuttuğu sağ elinde ayrıca kılıcının kabzası karanlık zeminde seçilmektedir.



Şekil 5. Jan Massys, Judith, 16. yüzyılın ilk yarısı, Anvers Kraliyet Güzel Sanatlar Müzesi.
(Web Gallery of Art, 2024).

Jan Massys tarafından resmedilen Judith kurduğu plan ve zekâsı kadar bedensel güzelliği ve cinselliği ile vurgulanmıştır. Üzerine giydiği ince tülün altından sergilenen bedeniyle Vecchio'nun Judith tasviriyle taban tabana zıtlık içerir. Dingin ve huzurlu bir yüz ifadesi ile zarafetinden beklenmeyecek bir güç ile sol elinde kesik başı, sağ elinde ise kılıcı tutmaktadır.

Robusti Tintoretto'nun resminde ise maniyerizmin coşkusal dinamik hareketli figürleri yer alır. Figürün başının kesikliği, fişkırarak kan gibi öğeler geri planda bırakılıp gizlenirken, kadın kahramanın dinamizmi ve heyecanı ön plana çıkarılmıştır. Holofernes'in bedeni cibinlikli yatakta uzanırken başı yerde Abra'nın sol elinde gösterilmiştir. Tiyatral bir sahne gibi resmedilen tabloda uzaktan görünen dış mekân ve perspektife uygun yerleştirilen eşyalar derinlik etkisi yaratırken, komutanın savaşta kendisini korumak için giydiği zırhının masanın üzerinde olması ironik bir detaydır.



Şekil 6. Jacopo Tintoretto, Judith ve Holofernes, 1577-1579, Ulusal Prado Müzesi.
(Fine Art America, 2024).

Caliari Judith'i renkli giysiler ve değerli mücevherlerle süslemiş olsa da eser, karanlık ve koyu renklerin hâkim olduğu bir resimdir. Kesilmiş başı sarmak üzere hizmetçisine vermeye hazırlanan Judith birkaç dakika önce Holofernes'in başını büyük bir cesaretle kesmemiş gibi ona bakmamaktadır. Abra ise kesik

başa odaklanmış bir halde gösterilmiştir. Giyimi, mücevher ve saçlarıyla zarif bir görüntü sergileyen bu kadının kahramanlık ya da zafer kazanmış gibi bir ifadesi yoktur. Daha çok elleri arasında tuttuğu kafayı şefkatle iğrenme arasında bir yüz ifadesi ile kaldırmaktadır.



Şekil 7. Paolo Caliari, Holofernes'in Başı ile Judith, 1580, Viyana Sanat Tarihi Müzesi. (Kunsthistorisches Museum, 2024).

Konu dramatik bir anlatım için çok elverişli olması sebebiyle ışık ve gölgelerin hâkim olduğu Barokta da çokça ele alınmıştır. Giovanni Baglione'nin çalışmasında belden yukarısı çıplak olarak gösterilmiş olan Judit'in yüzündeki masumiyet ve dingin ifade az önce yaşanan olay ve figürlerin durumu ile tezat oluşturmaktadır. Beline sıyrılmış beyaz iç elbisesinin üzerinde dikkat çeken kırmızı kuşak, kırmızı ve beyazı en temel renkler olarak tanımlayan F. Portal'ı (1845) haklı çıkarır şekilde merkezi önem taşır. Portal kırmızının beyazdan, ışıktan doğan ilk renk olduğunu öne sürer. 19. yüzyıl renk simgecisine göre kırmızı ilahi aşkın, beyaz ilahi zihnin simgeleridir. Tanrının sevgi ve hikmeti olan bu renkler ayrıca evrene yayılan yaratıcı güçtür (Portal, 1845). Diğer taraftan kırmızı Yahudilikte utanç verici, yüz kızartan hareketlerin rengi olarak da tanımlanır. Farklı kültürlerde değişik anlamlara Judit'in kuşağındaki kırmızı aynı zamanda başkaldırı ve devrimin de sembolü olarak görülebilir. Omzunun üzerinden yataktaki cansız bedene bakan Judith'in yanında hizmetçisi de tedirgin bir telaşla aynı yöne bakmaktadır. Holofernes'in bedeni henüz başı kesilmiş bir figür olmasına karşın halen karşı koyarcasına elleri havada gösterilmiştir. İki kadının kavradığı kesik başta gözler geriye doğru dönmüştür.



Şekil 8. Giovanni Baglione, Holofernes'in Başı ile Judith, 1608, Galeri Borghese, Roma. (Galleria Borghese, 2024).



Şekil 9. Christofano Allori, Holofernes'in Başı ile Judith, 1610-1612, Pitti Sarayı. (Uffizi Gallery, 2024).

Floransalı ressam Allori popüler efsanede kendisinin ve sevgilisinin portrelerini çalışmıştır. Sanatçının en ünlü tabloları arasında yer alan eserde Holofernes'in kesik başı bir otoportredir. Dönemin gelişen tekstil endüstrisini de kumaş detaylarında yansıtan sanatçı Judith figürü için sevgilisi Mazzafirra'yı tasvir etmiştir. Tamamen kapalı kıyafetler içinde resmedilen kadın kahramanın beli Baglione'nin

tasvirinin aksine beyaz bir kuşakla çevrelenmiştir. Mağrur bir ifade ile karşıya bakar pozisyonda resmedilen Judith sol elinde saçlarından tuttuğu kesik başı izleyiciye uzatarak olayı gururla ifşa etmektedir. Judith'in sakin ve kendinden emin tavrının aksine hizmetçi tedirgin olarak gösterilmiştir.

Artemisia Gentileschi hayatı boyunca yaptığı resimlerin çoğunda kahraman ve güçlü kadınları ele almış, her türlü şiddet ve baskıya karşı duruş olarak Judith ve Holofernes konusunu çok kez işlemiştir. Acı çeken kadınları mitolojik ve dini hikayelerle yorumlayarak resmetmeyi tercih etmiş olsa da zayıf, savunmasız çaresiz kadınlar olarak değil, kararlı, güçlü, ayakları üstünde durabilen kadınlar olarak göstermiştir. Kendisini de uğradığı tecavüz ile bir erkek yüzünden acı çekmiş, açtığı dava ile geri adım atmamış, haksızlığa karşı koymuş bir kadın olarak Judith'le bağdaştırmış olabilir. "*Holofernes'in Başı ile Judith ve Hizmetçisi*" adlı çalışması anlık bir telaş anını göstermektedir.



Şekil 10. Artemisia Gentileschi, Holofernes'in Başı ile Judith ve Hizmetçisi, 1623-1625, Detroit Sanat Enstitüsü. (Fine Art America, 2024).

Işık ve gölgenin baskın olarak kullanıldığı bu barok eserde, ön planda figürlerin yüzünü adeta yalayıp geçen parlak ışığın mekânın karanlığı içinde yarattığı kontrast dikkat çekicidir. Soldan gelen ışığı eliyle kısmi olarak engelleyen Judith'in yüzünün bir kısmına elinin gölgesi düşmüştür. Yüzünün karanlıklar içinden parlayarak görünen kısmında ise endişe ve korku hissedilmektedir. Holofernes'in kesik başını çuvala koyan hizmetçinin yüzü ve vücudunun ön kısmı ise büyük çoğunlukta aydınlatılmıştır. Dışarıdan gelen bir sesi dinler gibi resmedilen Judith'den bir komut bekler gibi dikkat kesilmiş durmaktadır. Tablo bu ifade ile kadın dayanışmasını da betimlemektedir. Judith sağ elinde tuttuğu kılıcı ile her an gelebilecek bir saldırıya karşı hazır beklemektedir. Artemisia Caravaggio'nun kullandığı tek merkezli köşe ışığını, tenebrizmi kullanmış, koyu fonda yer alan figürler kuvvetli bir sarı ışık ile aydınlatılmıştır. Kuvvetli ışık ve derin gölgeler sahenin etkisini arttırmıştır (Güler, 2010).



Şekil 11. Massimo Stanzione, Holofernes'in Başı ile Judith,1640, Metropolitan Müzesi, New York. (Met Museum, 2024).

Stanzione Judith'i üzerindeki sarı, kırmızı ve mavi kaba dokulu kumaşlar içinde bile zarif bir figür olarak tasvir etmiştir. Karanlık arka planda kalan hizmetçinin aksine gözleriyle göğe bakar şekilde resmedilen kahramanın yüzüne ve bedenine ilahi bir ışık vurmaktadır. Kasvetli bir ortamda akça pakça görüntüsü ile kendinden emin dik duruş sergileyen Judith, sağ elinde tuttuğu ve halkına özgürlüğünü sağlayan kılıcından destek almaktadır. Sol elinde ise saçından tuttuğu Holofernes'in kesik başını umarsızca hizmetçisi tarafından örtü ile sarılmak üzere kayanın üzerine bırakmaktadır.



Şekil 12. Elisabetta Sirani, Muzaffer Judith, 1658, Exeter Markisi Koleksiyonu, Stanford. (Artnet, 2024).

Barok dönem kadın ressamlardan biri olan Elisabetta Sirani güzel Judith'i yaşlı bir hizmetçinin kafasını bir çuvalın içinden çıkarmasına yardım ederken tasvir etmiştir. Holofernes'in kaba hatları ile kadın kahramanın güzelliği arasındaki karşıtlık, erdemin kötülüğe karşı nihai zaferine ilişkin ahlaki mesajın altını çizmektedir. Eserde Asur kampından ayrılarak İsrailoğullarının yanına gelen ve kazandığı zaferi halkıyla paylaşırken Holofernes'in kesik başını göstermek için çuvaldan çıkarışı resmedilmiştir. Daha önce incelediğimiz eserlerin aksine kalabalık bir kompozisyon kurulmuştur. Arka plandan ellerinde kancalı sopalarla Holofernes'in başını kale burçlarına asmak üzere Judith'in yanına gelen iki figür bulunmaktadır. Kale burçları da kompozisyonda en arka planda gösterilmiştir.

SONUÇ

Judith hikâyesi, mitolojik boyutlara ulaşarak hem basmakalıp temalar içermekte hem de psikolojik derinlik taşımaktadır. Bu anlatım, şiddet, erdem ve cazibe temalarını bir araya getirirken, kadının gücünü ve erkeğin iktidar arzusunun gözler önüne sermektedir. Eski Ahit'in en dikkat çekici hikâyelerinden biri olarak, birçok sanatçı ve yazarın ilham kaynağı olmuş ve Batı kültürü üzerinde kalıcı bir etki bırakmıştır. Judith, bu bağlamda çok yönlü bir ikonik figür olarak değerlendirilmektedir.

Judith ve Holofernes tablosu, Rönesans ve Barok ressamları tarafından farklı dönemsel ve sanatsal bakış açılarıyla ele alınmış ve her bir yorum, dönemin sanat anlayışını ve toplumsal değerlerini yansıtmıştır. Bu eser, sanat tarihinde önemli bir konu olarak yerini koruyarak, farklı dönemlerdeki sanatçıların yaratıcılığını ve ustalığını gözler önüne sermeye devam etmektedir.

Rönesans döneminde Judith ve Holofernes teması, genellikle klasik ve mitolojik öğelerle birleştirilerek işlenmiş, Judith politik alegorinin hizmetinde olan bir savaşçı olarak imgelenmiştir. Ressamlar, bu konuyu tarihsel ve mitolojik bağlamlarla harmanlayarak eserlerinde dramatik bir etki yaratmışlardır. Judith'in cesareti ve Holofernes'in ölümü, adalet ve kahramanlık gibi temalar etrafında şekillenmiş ve ressamların ustalıklı aktardığı detaylarla zenginleştirilmiştir.

Barok döneminde ise Judith ve Holofernes tablosu daha dramatik ve duygusal bir yaklaşımla ele alınmış, Judith kadının öfke bulmuş hali olarak betimlenmiştir. Ressamlar, ışık ve gölge oyunları ile sahneye derinlik kazandırmış, figürler arasındaki çatışmayı vurgulamak için güçlü kontrastlar kullanmışlardır. Bu dönemde tablo, genellikle dinamik bir kompozisyonla sunulmuş ve izleyiciyi olayın içine çekmek adına heyecan verici bir atmosfer yaratılmıştır.

Ele alındığı tüm dönemlerde Judith güçlü, iffetli, namuslu aynı zamanda zarif ve cinselliği ön plana çıkarılıp metalaştırılmış bir kadın olarak gösterilmiştir. Her durumda zalimliğe karşı güzelliğin, kötülüğe ve tiranlığa karşı vatan sevgisi ve erdemin zaferini sembolize etmektedir.

KAYNAKÇA

Artnet, (2024, Mart 24). <https://news.artnet.com/art-world-archives/elisabetta-sirani-bolognese-painter-2319366> adresinden alındı.

Bisceglia, A. *Judith with the Head of Holofernes*. Cristofano Allori (Firenze 1577-1621). <https://www.uffizi.it/en/artworks/judith-with-the-head-of-holofernes>

Brine K. R. (2010). *The Sword of Judith- Judith Studies Across the Disciplines*. OBP Collection.

Ciletti, E., & Lähnemann, H. (2010). Judith in the Christian Tradition. In Ciletti E., Lähnemann H., & Brine K. (Eds.), *The Sword of Judith: Judith Studies Across the Disciplines* (s. 41-66). <https://doi.org/10.2307/j.ctt5vjt5x.5>

Diksoy, İ., & Mercin, L. (2019). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programındaki Grafik tasarım Kazanımlarının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48(1), 293-319.

Erdal, B., & Erkan, A. (2021). Modern Resim Sanatında Judith Betimlemeleri. *Tarih Okulu Dergisi*, 14(54), 3569 - 3587.

Ergüven, M. (2002). *Yoruma Doğru*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Fine Art America, (2024, Şubat 20). fineartamerica.com/featured/5-judith-and-holofernes-tintoretto.html adresinden alındı.

Fine Art America, (2024, Şubat 20). fineartamerica.com/featured/judith-and-maidservant-



with-the-head-of-holofernes-artemisia-gentileschi.html adresinden alındı.

Galeria Borghese, (2024, Mart 24). www.collezione.galleriaborghese.it/en/opere/judith-and-holofernes adresinden alındı.

Graham-Dixon, A. (Ed.). (2008). *Sanat Atlası*. (Çev: A. Sabuncuoğlu vd.). İstanbul: Boyut Yayıncılık.

Gombrich E. H. (1999). *Sanatın Öyküsü*. Remzi Kitabevi. İstanbul.

Güler, C. (2010). *Işığın Simgesi Olarak Sarı Rengin Kavramsal Etkinliği ve Sanat Eğitimindeki Yeri*. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.

Harris, A. S. (2010). Artemisia Gentileschi and Elisabetta Sirani: Rivals or Strangers? *Woman's Art Journal*, Vol. 31, No. 1 (SPRING / SUMMER 2010), pp. 3-12 (13 pages). <https://www.jstor.org/stable/40605234>

Kotaman, A. (2023). *Sanatın Erkeksiz Tarihi*. Karakarga Yayınları.

Kunsthistorisches Museum, (2024, Şubat 20). www.khm.at/de/objektdb/detail/390/?lv=detail adresinden alındı.

Llewellyn, K. (2010). The Example of Judith in Early Modern French Literature. In Brine K., Ciletti E., & Lähnemann H. (Eds.), *The Sword of Judith: Judith Studies Across the Disciplines* (s. 213-226). <https://doi.org/10.2307/j.ctt5vj5x.1>

Lucas, P. J. (1992). Judith and the Woman Hero. *The Yearbook of English Studies* Vol. 22, Medieval Narrative Special Number (1992), pp. 17-27 (11 pages). Published By: Modern Humanities Research Association. <https://doi.org/10.2307/3508373>

Mann, J. W. (1997). Caravaggio and Artemisia: Testing the Limits of Caravaggism. *Studies in Iconography*, Vol. 18 (1997), pp. 161-185 (25 pages). <https://www.jstor.org/stable/23924073>

Met Museum, (2024, Mart 24). www.metmuseum.org/art/collection/search/437745 adresinden alındı.

Müze Biletleri, (2024, Şubat 20). www.muzebiletleri.com/bilet/italya/roma/sistina-sapeli/#Tavan_Koseleri_8211_Pendantifler adresinden alındı.

Pointon, M. (1981). Artemisia Gentileschi's "The Murder of Holofernes". *American Imago*, Vol. 38, No. 4 (Winter 1981), pp. 343-367 (25 pages).

Portal, F. (1845). *Symbolic Colours An Essay on Symbolic Colours: in Antiquity, the Middle Ages, and Modern Times*. London: J Weale Publishing. <https://books.google.com.tr/books?id=qkQAAAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=tr#v=onepage&q=fifteenth&f=false>

Schmitz, B. (2015). Judith and Holofernes: An Analysis of the Emotions in the Killing Scene (Jdt 12:10- 13:9). *Ancient Jewish Prayers and Emotions: Emotions associated with Jewish prayer in and around the Second Temple period*, 2015, pp. 177-192 (16 pages). <https://www.jstor.org/stable/j.ctvbkjtk.13>

Stocker, M. (1998). *Judith, Sexual Warrior: Women and Power in Western Culture*. New Haven, Yale University Press 278.

Tolley, K. (1999). Xena, Warrior Princess, or Judith, Sexual Warrior? *The Search for a Liberating Image of Women's Power in Popular Culture. History of Education Quarterly*, Vol. 39, No. 3 (Autumn, 1999), pp. 337-342. <https://www.jstor.org/stable/37001>

Uffizi Gallery, (2024, Mart 08). www.uffizi.it/en/artworks/judith-with-the-head-of-holofernes adresinden alındı.

Virtualuffizi, (2024, Mart 08). <https://www.virtualuffizi.com/palma-il-vecchio.html> adresinden alındı.

Web Gallery of Art, (2024, Şubat 20). wga.hu/html_m/c/catena/judith.html adresinden alındı.

Web Gallery of Art, (2024, Şubat 20). www.wga.hu/html_m/p/palma/vecchio/judith.html adresinden alındı.

Web Gallery of Art, (2024, Şubat 20). www.wga.hu/html_m/m/massys/jan/judith.html adresinden alındı.

Yudit. Eski Ahit Apokrif İncili. (2024, Şubat 15). <https://kutsal-kitap.net/bible/tr/index.php?mc=3&sc=1274> adresinden alındı.

Ziolkowski, T. (2009). Re-visions, fictionalizations, and post figurations: The myth of Judith in the twentieth century. *The Modern Language Review*, 104(2), 311-332. <https://www.jstor.org/stable/25654857?seq=3>





SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI: KÖKENLERİ, TANI KRİTERLERİ VE TEDAVİ TEKNİKLERİ

SOCIAL MEDIA ADDICTION: ORIGINS, DIAGNOSIS CRITERIA AND TREATMENT TECHNIQUES

Nihal ACAR¹



ORCID: N.A. 0000-0003-1552-5654

Corresponding author/Sorumlu yazar:

¹ Nihal Acar

Sivas Cumhuriyet University, Türkiye

E-mail/E-posta: nihalachar@cumhuriyet.edu.tr

Received/Geliş tarihi: 12.07.2024

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %1

Revision Requested/Revizyon talebi:

10.08.2024

Last revision received/Son revizyon teslimi:

24.08.2024

Accepted/Kabul tarihi: 19.09.2024

Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

Citation/Atf: Acar, N. (2024). Sosyal Medya Bağımlılığı: Kökenleri, Tanı Kriterleri Ve Tedavi Teknikleri. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 14 (4), 1099-1114. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1515522>

Öz

1990'lı yıllar ile psikiyatristler davranışsal bağımlılıktan bahsetmeye başlamıştır. Modern yaşam teknoloji ile bütünleştiğinden beri yeni bağımlılık türleri tanımlanmıştır. Bunlardan biri de teknoloji tabanlı bir halk sorunu olan sosyal medya bağımlılığıdır. İnternetin kullanım oranlarının artması psikiyatristler arasında davranışsal bağımlılıkların sayısının artabileceğine yönelik bir endişe oluşturmuştur. 2022 yılı itibari ile davranışsal bağımlılıklar altında diğer tanımlanmamış bozukluklar kategorisi açılmıştır. Klinik ve patolojik olarak bağımlılığın tanı kriterlerini taşıyan sosyal medya bağımlılığının bu kategoriye alınması için çalışmalar başlamıştır. Alanyazında sosyal medya bağımlılığının tanı kriterleri, tedavi ve iyileşme yöntemlerinin proaktif madde bağımlılığı gibi geniş bir şekilde incelenmediğine yönelik eleştiriler yer almaktadır. Bu araştırma alanyazında bulunan bu açıklığı gidermek üzere nitel desen altında literatür taraması tekniğinde derleme olarak hazırlanmıştır. Araştırma sonunda, sosyal medya bağımlılığının proaktif madde ile davranışsal bağımlılıklar gibi beyni etkilediği, fiziksel ve psikolojik sorunlara neden olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın bir başka sonucunda ise bu bağımlılık türünün tanı kriterleri ile tedavi tekniklerinin de diğer bağımlılık türleri ile örtüştüğü saptanmıştır. Araştırmacı, sosyal medya bağımlılığından kurtulmak için kişiye, aileye, devlete ve politikalara yönelik bir dizi öneri sıralamış ve gelecekte yapılabilecek araştırmalar için de çeşitli açılardan tavsiyeler de bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Sosyal Medya Bağımlılığı, Tanı Kriterleri, Tedavi, Öneriler.

Abstract

In the 1990s, psychiatrists also started to talk about behavioral addiction. Behavioral addictions have been recognized by disease-defining organizations. One of these is social media addiction, which is a technology-based public problem. Increasing internet usage rates have created concern among psychiatrists that the number of behavioral addictions may increase. As of 2022, the other unspecified disorders category has been opened under behavioral addictions. Studies have begun to include social media addiction, which meets the clinical and pathological diagnostic criteria of addiction, into this category. There are criticisms in the literature that the diagnostic criteria, treatment and recovery methods of social media addiction have not been examined as extensively as proactive substance addiction. This research was prepared as a compilation using the literature review technique under a qualitative design in order to resolve this gap in the literature. At the end of the research, it was determined that social media addiction affects the brain like proactive substance and behavioral addictions and causes physical and psychological problems. Research found that the diagnostic criteria and treatment techniques of this type of addiction overlap with other types of addiction. The researcher listed a series of suggestions for the individual, family, state and policies in order to get rid of social media addiction, and also made recommendations from various perspectives for future research.

Keywords: Addiction, Social Media Addiction, Diagnostic Criteria, Treatment, Recommendations



GİRİŞ

Dünya, teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler eşliğinde küresel bir dönüşüm geçirmektedir. İletişim teknolojilerinde ortaya çıkan değişimler gelenekselden yeniye geçişi sağlamıştır. Yeni iletişim teknolojilerinin dönüm noktası internet ile atılmıştır. İnternet kişilerin sadece iletişim şekilleri ile araçlarını değil toplumsal alandaki çoğu şeye yeni bir görünüm kazandırmıştır. Faydaları yadsınamayacak kadar çok olan internet, günümüzde pek çok alana hakimdir.

İnternetin web sürümlerini çeşitlendirmesi, farklı erişim araçlarının piyasaya sürülmesi ve kullanım maliyetlerinin düşüklüğü hızla kabul edilmesine olanak sağlamıştır. Özellikle web 2.0'ın üretilmesi internet kullanımının yaygın amaçlarından olan sosyal medyayı belirgin kılmıştır. İnternet erişimi artık neredeyse sadece herhangi bir sosyal medya platformuna erişim sağlamak için kullanılmaktadır.

Sosyal medya da aynı internet gibi ilk dönemlerinde zararsız ve kişiye sadece eğlence motivasyonu sağlayan bir uygulama olarak değerlendirilmiştir. Hızlı bir şekilde kullanıcı sayısının artması ve farklı türlerinin geliştirilmesi ile sosyal medya platformlarına yönelik araştırmalar yapılmaya başlanmıştır. Sosyal medya, kişinin gerçek hayatını her açıdan etkileyecek kadar güçlü bir çevrim içi ortamdır. Kişiyi kullanım amaçlarına göre fayda da sağlayabilmekte zarar da verebilmektedir. Bu durumun tespiti ilk dönem çalışmalarında sıklıkla platformların kullanım nedenlerine yönelik yapılmıştır. İlk araştırmalarda öncelikle sosyal medya platformlarının kullanıcıya sağladığı yararlar üzerinde durulmuştur. Fakat araştırmalar son zamanlarda farklı bir yöne doğru kaymaya başlamıştır. Araştırmacılar, sosyal medyanın aşırı kullanımı sonucunda kişiler üzerinde ciddi sorunlara yol açabilecek bazı olumsuz durumlar ortaya çıkarttığını belirlemiştir. Akademik başarının düşmesi, yüz yüze iletişimin sınırlandırılması, asosyal eğilimlerin ortaya çıkması, kişilik tiplerinde değişimler, kullanıcının gerçeklikten uzaklaşması, sağlık problemlerinin başlaması, zararlı duygusal ilişkilerin oluşması, siber zorbalık ve siber mağduriyet, sanal seks, çocuk istismarcılığı, zamanın verimli bir şekilde kullanılmaması bunlardan bazılarıdır. Bu sorunların hepsi sosyal medyanın aşırı kullanımından kaynaklanmaktadır. Sosyal medyanın aşırı kullanımı bağımlılık ile ilişkilidir. Sosyal medya bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklar ciddi bir halk sağlığı sorunu olarak kabul edilmektedir (Derevensky ve diğerleri, 2019, s. 1). Bağımlılık sadece bir maddeye değil aşırı kullanım sağlanan herhangi bir şeye karşı gelişmektedir. Bağımlılık alkol, nitokin, eroin gibi kimyasal maddelerin yanında, kişiyi uyarma kapasitesi bulunan her şeye karşı ortaya çıkabilmektedir (Alavi ve diğerleri, 2011, s. 291). Alanyazında davranışsal bağımlılıklar altında değerlendirilen sosyal medya bağımlılığının psikoaktif madde (alkol, eroin, esrar, bonzai gibi) bağımlılığı ile benzerlikleri bulunmaktadır (Grant ve diğerleri, 2010, s. 1). Davranışsal bağımlılıkların sonunda da kişide alkol ya da uyuşturucu bağımlılığında olduğu gibi fiziksel ya da psikolojik zararlar ortaya çıkmaktadır. Sosyal medya bağımlılığı ilk olarak Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından tartışılmıştır (Liao ve diğerleri, 2023, s. 1). Yetkili sağlık kurumlarının sosyal medya bağımlılığını ciddi bir halk sorunu olarak geç algılamasından dolayı az sayıda araştırma yapılmıştır. Çünkü sosyal medya bağımlılığının kriterleri ve semptomları bir sağlık sorunu olarak daha öncesinde bilim otoriterleri tarafından belirlenmemiştir.

İnternet ve internete erişim olanağı olan araçlarının kullanım sayısının artması sosyal medya bağımlılığını belirginleştirmiştir. Sosyal medya bağımlılığı toplumu olumsuz açılardan etkileyen önemli bir sorun haline gelmiştir (Kato ve diğerleri, 2023). Sosyal medya bağımlılarının sayısının artmasına rağmen bu tarz davranışsal bağımlılıklar hakkında sınırlı çalışma yapılmıştır (Boumparis ve diğerleri, 2022, s. 621). Alanyazında yer alan sosyal medya bağımlılığı araştırmaları çoğunlukla sosyo-demografik ve farklı değişkenler açısından incelenmiş ya da kavram başka değişkenlerin betimlenmesinde aracı değişken olarak kullanılmıştır. Bu araştırmalarda sosyal medya bağımlılığı genel olarak We Are Social gibi küresel ölçümleme yapan kurumların raporları doğrultusunda kullanım saatlerindeki çokluğa gönderme yapılarak ele alınmıştır. Sosyal medya bağımlılığı sadece kullanımdaki aşırılık olarak algılanmıştır. Oysa sosyal medya bağımlılığı artık resmi şekilde tanımlanmaya aday davranışsal bir bağımlılıktır. Tüm bu gelişmelere rağmen sosyal medya bağımlılığının kavramsal çerçevesi ve proaktif madde bağımlılığı ile olan benzerliği de dışarıda bırakılmıştır. Alanyazında psikoaktif madde kullanımı ve bundan kurtulmaya yönelik geniş bir bilgi bulunmasına rağmen sosyal medya bağımlılığına ait çok sınırlı çalışma bulunmakta, tedavi ve iyileşmeyi içeren araştırmalarının da eksik olduğu bilinmektedir (Kim & Hodgins, 2019, s. 4). Sanal



kumar oynayan, aşırı sosyal medya kullanan, sanal seks yapan ve çevrim içi oyun oynayan kişilerin kendilerini iyileştirmek için tedavi yolları aradıkları rapor edilmiştir (Park ve diğerleri, 2022). Yine psikoaktif madde kullanımının bırakılmasına yönelik alanyazında çok fazla araştırmanın varlığına karşın davranışsal bağımlılıkların ne olduğuna, sonuçlarının neler olabileceğine, önlenmesine ve iyileşmeye yönelik çalışmalara ait önemli bir eksiklik bulunduğu vurgulanmaktadır (Xu, 2023). Gelecekte davranışsal bağımlılıkların iyileşme yollarına yönelik araştırmaların yapılması önerilmektedir (Mestre Bach & Potenza, 2023). Sosyal medya bağımlılığının halk sağlığı açısından korkulacak bir duruma geldiği ve farkındalığının artırılması için çalışmaların yapılmasının gerekliliği üzerinde durulmaktadır (Kapoor, 2023, s. 7). Araştırma bu önerilerden hareketle alanyazında bulunan eksiklikleri gidermek üzere nitel desende literatür taraması ile inşa edilmiştir. Araştırmada, genelde bağımlılık ve türleri özelde ise sosyal medya bağımlılığının kavramsal çerçevesi ele alınacak olup kurtulma yollarına yönelik çözüm önerileri üretilmeye çalışılacaktır.

ARAŞTIRMA

Araştırmanın bu başlığının altında çalışmanın tasarımına ait bilgiler verilmiştir. Nitel desende tasarlanan çalışmanın amacı, sınırlılıkları, kullanılan yöntem ile araştırma soruları aşağıdaki alt başlıklarda yer almaktadır.

Araştırmanın Amacı, Sınırlılıkları ve Araştırma Soruları

Araştırmalarda amaç, üzerinde belirsizlik olan bir konuyu belirgin hale getirmek ya da konunun eksik yönlerini tamamlayarak alanyazının farklı açılardan gelişmesine katkıda bulunmaktır. Araştırmanın amacı, araştırmacının teorik ve pratik bilgisi ile doğru orantılıdır. Bu araştırmanın amacı giriş kısmında farklı çalışmaların sonunda vurgulanan sosyal medya bağımlılığının tanımlanması, tanı kriterlerinin belirlenmesi ve tedavi olanaklarına yönelik bilgi birikimini genişletmek ve yapılacak araştırmalar için farklı bakış açıları sunmaktır. Bu genel amacı kapsayacak şekilde aşağıda yer alan araştırma sorularına cevap aranmıştır;

Araştırma Sorusu 1: Sosyal medya bağımlılığının kökenleri neye dayanmaktadır?

Araştırma Sorusu 2: Sosyal medya bağımlılığının tanı kriterleri nelerdir?

Araştırma Sorusu 3: Sosyal medya bağımlılığının tedavi yöntemleri nelerdir?

Araştırma sadece yukarıda belirtilen araştırma soruları ile sınırlandırılmıştır. Çünkü bilimsel bir araştırmada sınırlılığı belirleyen temel kriter araştırmanın çözüme ulaştırmak istediği problemdir.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada nitel desen tekniklerinden literatür taraması kullanılmıştır. Literatür taramaları; alana katkı sağlayan, ikna gücü yüksek, kısa ve öz, eleştiriye müsait olan önemli bir araştırma tekniğidir (Yıldız, 2022, s. 369-370). Literatür taraması, incelenen konunun hangi bağlamda ilerleyeceği ve konunun hangi yönlerden tamamlanacağını göstermek üzere yapılmaktadır (Köroğlu, 2015, s. 61). Bu araştırma, literatür tekniğinin kriterleri altında derleme makale olarak yapılandırılmıştır.

BAĞIMLILIK KAVRAMINA KISA BİR BAKIŞ

Bağımlılık, genetik, psikososyal ve çevresel faktörlerin etkili olduğu nörobiyolojik bir hastalıktır (Toker Uğurlu ve diğerleri, 2019, s. 37). Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından oluşturulan ve hastalıkları epidemiyoloji, sağlık yönetimi ve klinik amaçlarla dünya çapında tanımlayan Uluslararası Hastalık Sınıflaması'nda (ICD-11, 2024, s. 1) bağımlılık; psikoaktif maddelerin kullanımı veya pekiştirici davranışların sonucu olarak gelişen ruhsal ve davranışsal bozukluk olarak tanımlanmaktadır. Bağımlılık, bir maddenin aşırı kullanımı ve bir davranışın vazgeçilmez şekilde tekrarlanması durumudur. Bu açıdan, bağımlılık sadece bir maddeye değil herhangi bir şeye bağımlı olmaktır. Bağımlılık sürecinde bir şeye karşı gelişen toleransın giderek artması, miktarın ya da davranışın çoğalması, kişinin sosyal, ekonomik hayatını etkilemesi ve sağlık sorunlarının ortaya çıkması beklenmektedir.

Tarihin her döneminde bağımlılık yapıcı maddeler toplumlar tarafından kullanılmıştır. M.Ö. 7000-

6600 yılları arasında Çin'de alkol, M.Ö. 6800-6200 yılları arasında Peru'da halüsinojenik kaktüs, M.Ö. 9000-1000 yılları sonlarından itibaren ise küresel olarak halüsinojenik meskal fasulyesi, M.Ö. 8000-5000 yıllarında kenevir, M.Ö. 2000'de tütün pipoları, enfiyeler ve mantarlar bağımlılık yapıcı madde olarak kullanılmıştır (Hunt ve diğerleri, 2024, s. 2).

Dünya Sağlık Örgütü'ne (World Health Organization, 2019, s. 2) göre bağımlı olan kişi bağımlı olduğu şeyin etkisi altına girerek beynine zarar vermektedir. Bağımlılığa neden olan şeyler beyin esnek yapısından faydalanmakta ve nöron devrelerini şekillendirmektedir (Karakuş ve diğerleri, 2021, s. 158). Kişi bu etkiden dolayı kendisine normal halinde iken yapmayacağı davranışlarda bulunmaktadır. Bağımlılıktan etkilenen beyinin verdiği komutları kişi durduramamaktadır. Bağımlılıkta, kişi fiziki bir şeye değil o şeyin kullanılması ya da yapılması ile ortaya çıkan ilgili eylemin getirdiği davranış ya da duyguya bağımlıdır (Alavi ve diğerleri, 2011, s. 291). Kişinin kendisini kontrol edememesi bağımlılık olgusunu tanımlayan temel unsurlardan birisidir (Grant ve diğerleri, 2010, s. 2). Bağımlılık zararlı sonuçlarına rağmen kişinin o şey üzerindeki kontrolünü kaybetmesi daha fazlasını isteme ile karakterizedir (Arafat & Thoma, 2023, s. 2). Bağımlılık her yaş grubunda görülebilen ve oranları her gün artan bir halk sorunu durumuna gelmiştir.

Bağımlılık Türleri ve Tedavi Şekilleri

Bağımlılık olgusunda genel olarak zihinde bir maddenin ağızdan alınması, burun yolundan çekilmesi ya da damar yolundan içeri verilmesini canlanmaktadır. İlk bağımlılık türünün uyuşturucu çeşitleri ve alkol olarak kabul edilmesi bunun nedenlerindedir. Bu yüzden bağımlılık olgusu tüketilen fiziki bir şeyin kullanımı ile eş tutulmaktadır. 2013 ve 2024 yıllarında bağımlılık kavramının sadece uyuşturucu ya da alkol gibi proaktif maddeler ile sınırlı olmadığı kabul edilmiştir (Kim & Hodgins, 2019, s. 3). Bağımlılık yapan şeylerin sadece yenilip, içilmediği ya da diğer farklı yollar ile vücuda alınmadığı üzerinde bir tartışma başlamıştır. İlk olarak Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) 2022 yılında Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'nın (The Diagnostics and Statistical Manual of Mental Disorders DSM-5) 5. baskısında bağımlılık bozukluğunun sadece proaktif maddeyi kapsamadığını belirtmiştir (DSM-5, 2022). 2024 yılında ise Dünya Sağlık Örgütü'nün Uluslararası Hastalık Sınıflandırması'nın (ICD-11) 11. baskısının yayınlanmasıyla birlikte bağımlılık bozukluğu genişletilmiştir. Bağımlılık bozukluğu DMS-5 ve ICS-11'in sınırları genişletmesi ile proaktif madde bağımlılığı ve davranışsal bağımlılık olmak üzere 2'ye ayrılmıştır. Proaktif madde bağımlılığında kişi bir kimyasala, davranış bağımlılığında ise birey bir davranışa bağımlıdır (Arslan & Bardakçı, 2020, s. 38).

Psikoaktif Madde Bağımlılığı ve Tedavisi

Psikoaktif madde, kişide bilinç bozukluklarına neden olan kimyasallardır. APA DSM-III-R'de (1980) beyne zarar veren maddeler psikoaktif madde olarak isimlendirmiştir. Tıbbi tedavi amaçlı kullanılan bazı ilaçlar da psikoaktif madde sınıfına girmektedir. Fakat bu ilaçlar, bir hekim tarafından tedavi amaçlı reçete edilmemekte kişinin kendi isteği ve erişimi ile kullanılmaktadır. Psikoaktif maddeler; alkol, metamfetamin, morfin, esrar, eroin, kokain, haşhaş, afyon, kenevir gibi doğal bitkilerdir (Yu ve diğerleri, 2024, s. 2). Bu bitkilerin yapayları da üretilmektedir. Sentetik uyuşturucu olarak da adlandırılan bu yapay maddelere bonzai örnek olarak verilebilir.

Psikoaktif maddeler; kullanıcının merkezi sinir sistemi üzerinde etkili olduğu için kişinin algılamasında, duyularında, davranışlarında, bilinç ve ruh halinde olumsuz değişiklikler ortaya çıkartmaktadır. Bağımlılık teşhisleri geleneksel olarak gıda dışı maddelerin psikoaktif özellikleri nedeniyle tüketilmesiyle ilişkilendirilmek ile beraber kişinin beyin fonksiyonlarını bozan bir yapıya sahiptir (Hunt ve diğerleri, 2024, s. 1). Psikoaktif maddeler, ilk kullanımın da dahi beyin fonksiyonlarını değiştirebilecek ajanlardır. Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı tarafından hazırlanan Madde Bağımlılığı Tanı ve Tedavi Kılavuzu El Kitabı'nda (2012, s. 17) psikoaktif madde bağımlılığı için aşağıda sıralanan kriterler belirlenmiştir.

- (a) Maddeyi kullanmayı aşırı istemek veya sürekli maddeyi düşünmek,
- (b) Madde alma davranışını kontrol etmede güçlük çekmek,



- (c) Madde kullanımını azaltıldığında ya da bırakıldığında fizyolojik bırakma sendromu yaşamak,
- (d) Dayanıklılık (tolerans) belirtileri gelişmediği için daha yüksek madde dozuna ihtiyaç duymak,
- (e) Maddeye erişim, kullanım ya da etkilerinden kurtulmak için harcanan zamanın diğer günlük uğraşlara harcanan zamandan fazla olması,
- (f) Karaciğer hastalıkları ve depresif duygu durum bozuklukları gibi ciddi sağlık sorunlarının olmasına rağmen madde kullanımını sürdürmektir.

Kişi yukarıda sıralanan kriterlerden 3 ya da daha fazlasına sahip ise madde bağımlılığı tanısı almaktadır. Madde bağımlılığı bozukluğunda temel şart psikoaktif maddeyi almaya devam etmek ve kullanma isteğinin sürdürülmesine yönelik güçlü bir isteğin olmasıdır. Kullanıcı madde almadığı sürelerde bırakmaya dair eğilim gösterebilmekte ve fakat yenilgiye uğramakta, süreç bir döngüye girmektedir. Alkol ve psikoaktif madde bağımlılığı sağlık, hastalık durumlarını tüm yönden etkileyen ve çok sayıda probleme neden olan karmaşık bir olay olması nedeni ile kişinin tedavisi psiko-sosyal ve sosyal rehabilitasyon programlarından oluşturulmaktadır (Alptekin & Zakirov, 2023, s. 6). WHO (World Health Organization, 2019, s. 3) birkaç aşamadan oluşan psikoaktif madde bağımlılığın tedavisini şu şekilde açıklamaktadır;

- **Detoksifikasyon:** Kullanıcının daha az madde almasını sağlamak ve yoksunluk semptomlarını az da olsa azaltmak için ilk aşamada maddenin miktarı düşürülmektedir. Detoksifikasyon tedavisinde, bağımlı madde alımına devam etmekte fakat miktar kısmında azaltma yapılmaktadır. Kullanıcının maddeyi aniden kesmesi değil kademeli olarak bırakması sağlanmaktadır. Ortaya çıkabilecek yoksunluk semptomlarını gidermek için yardımcı ilaçlar kullanılabilir.
- **Nüksün Önlenmesi:** Psikoaktif madde kullanımını bırakmaya yönelik akut dönemin geçmesi ile kişinin kullanma isteğinin tekrarlamaması için tedavinin başladığı dönemdir. Bağımlının uzman bir ekip tarafından izlenmesi gerekmektedir. Kullanıcı madde kullanımına yeniden dönmek için tedavi ekibi tarafından toplum ile kaynaştırılmaya çalışılır. Yine kullanıcının ailesi ile daha fazla zaman geçirmesi ya da diğer tedavi olan kişiler ile bir araya gelmesi sağlanarak yoksunluktan dolayı ortaya çıkabilecek gerginlik, sinir ve çatışma olaylarının önüne geçilmesi sağlanmaktadır. Tedavi olan kişinin eski uğraşları ile meşgul edilmesi tedaviyi normalleştirmektedir. Bu çözüm yolları nüksün tekrar etmesini engellemede en iyi çözüm yollarındandır.
- **Bakım Tedavisi:** Proaktif madde kullanımını bireysel olarak terk edemeyen kişiler için uygulanan bir tedavi şeklidir. Bakım tedavisinde özellikle eroin ya da haşhaş bazlı ağır madde kullanan bağımlılar, daha az zararlı olan psikoaktif maddeler ile tedavi edilmektedir. Bu tedavi şekli bilimin desteklediği bir yöntemdir. Kişi, ağır maddeler yerine daha az riskli maddeler ile tedavi edilmektedir. Bu yöntem kişinin iyileşmesini sağlamaktadır. Bakım tedavisi uzman bir ekip tarafından kontrollü bir şekilde uygulanmaktadır.
- **Zarar Azaltma:** Psikoaktif madde kullanımının ortak yaygın sonuçları bulunmaktadır. Hepatit B, hepatit C ve HIV (Human Immunodeficiency Virus) virüsü ortak madde kullanım araçları ile başka kişilere bulaşabilmektedir. Bulaş riskini önlemek için psikoaktif madde alımı sırasında kullanılan şırınga gibi diğer enjeksiyon araçlarının kişisel olması gerekmektedir. Yaygın hastalıklardan kaçınmak ve psikoaktif madde kullanımının başka bir hastalığı desteklememesi için kişiler enjeksiyon araçlarını başkaları ile paylaşmamalıdır.
- **Aşırı Dozların Tedavi Edilmesi:** Psikoaktif madde kullanımının aşırı dozlarda kullanımı kişinin hayatını tehdit etmektedir. Aşırı miktarda psikoaktif madde kullanımı sonrasında

kişinin yaşamını kaybetmesine yönelik belirtilerin olması durumunda acilen naloksonlar verilmelidir. Naloksonlar, psikoaktif madde kullanan ve bağımlı olan bireylerin evlerinde olmalıdır. Psikoaktif maddenin aniden gelişen solunum kesme gibi ölümcül risklerini bloke etmede naloksonlar kullanılmaktadır.

Psikoaktif madde tedavisi bağımlı, bağımlının ailesi ve tedavi edici kişiler için zor bir dönemi kapsamaktadır. Çünkü tüm çabalara rağmen çeşitli faktörlerden kaynaklanan bazı sorunlar ortaya çıkabilmektedir. Tedavi sırasında aşağıda sıralanan bazı olumsuz sorunlar nedeni ile süreç olumlu sonlanmamaktadır (Lee ve diğerleri, 2015);

- Bağımlının tedaviyi reddetmesi, motivasyon düşüklüğü, ek psikiyatrik hastalıklar ya da tedaviye istekli başlamaması,
- Aile bireylerinin duygusal ve beklentisiz olması, ailenin diğer bireylerinde de madde kullanım bozukluğunun varlığı ve bağımlıya karşı oluşan güvensizlik,
- Bağımlının, madde temin eden kişilerden ya da madde temin edilen mekanlardan uzak duramaması,
- Bağımlının ulaşım sorunu ile ekonomik yeterliliğinin olmaması,
- Tedavi sırasında beklenmeyen tıbbi problemlerin ortaya çıkması,
- Tedaviye yönelik ilaçların yan etkileri ya da bunların düzensiz kullanımı,
- Bağımlının hukuki bir cezası ya da özel hayatına dair resmi sorunlarının olmasıdır.

Psikoaktif madde bağımlılığında özellikle nükslerin önlenmesi konusunda çok fazla tedavi seçeneği bulunmamaktadır (Toker Uğurlu ve diğerleri, 2019, s. 46). Psikoaktif madde tedavisinde en önemli faktör kullanıcının bağımlılığı bırakma motivasyonudur. Bağımlılık tedavisinde bağımlının ego gücünün, sergilediği bağımlılık davranışının ve kişilik özelliklerinin ve tecrübelerinin de sürece dahil edilmesi ile yeni yaklaşım yöntemleri de kullanılmaktadır (Karakuş ve diğerleri, 2021, s. 163). Psikoaktif madde bağımlılığının tedavisi zor ve uzun süreleri kapsamaktadır. Bunun yanında ekonomik açıdan da maliyetli bir tedavidir. Bağımlı özel ve toplumsal yaşamında dışlanmadan iyileştirilmeye çalışılmalıdır.

Davranışsal Bağımlılıklar ve Türleri

Toplumların artık modern yaşama geçmesi ile beraber sosyal alanların pek çoğunda olduğu gibi bağımlılık konusunda da farklılaşmalar belirginleşmeye başlamıştır. Bağımlılığın davranışsal da olabileceği fikri ilk kez Isaac Marks tarafından 1990 yılında ortaya atılmıştır. Bu açıdan psikoaktif madde bağımlılığı gibi uzun bir geçmişi bulunmamaktadır. Bağımlılık modern yaşamda sadece psikoaktif bir maddeden değil bazı davranışların vermiş olduğu rahatlama ve haz hissinden de ortaya çıkabilmektedir (Kızılok, 2021, s. 394). Kişiler yaşamlarını sürdürebilmek için belirli davranışlar sergilemektedir. Davranışların alışkanlıklara dönüşmesi ve bu alışkanlıkların da zamanla engellenememesi kişide bağımlılık oluşturmaktadır (Taş ve diğerleri, 2023). Bu durum davranışsal bağımlılık ile adlandırılmaktadır. Davranışsal bağımlılık, kişinin bir davranışa karşı güçlü ve engellenemeyen bir istek geliştirmesi, oluşabilecek olumsuz sonuçları idrak edebilmesine rağmen sergilediği eylemi sürdürmeye devam etmesidir (Grant ve diğerleri, 2010, s. 1-4). Davranışsal bağımlılıklar psikoaktif madde kullanımı dışında kalan bağımlılıkları kapsayan şemsiye bir terim olarak kullanılmaktadır (Arafat & Thoma, 2023, s. 12). İnternet bağımlılığı, kumar bağımlılığı, video oyunu bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı, yeme bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve seks davranışsal bağımlılıklar arasında yer almaktadır (Kervin ve diğerleri, 2021, s. 2).

Davranışsal bağımlılıklar genetik yatkınlıklar gibi biyolojik faktörlerden, kişilik özellikleri gibi psikolojik faktörlerden ve aile ile toplumsal çevre gibi sosyal faktörlerden etkilenmektedir (Vieira ve diğerleri, 2023, s. 1). Davranışsal bağımlılığı bulunan hastaların çoğunda şiddetli istek, tolerans, ruh hali değişiklikleri, yoksunluk belirtileri ve nüksleme gibi benzer semptomlar görülmektedir. Doğrudan davranışsal bağımlılıkları tedavi etmek için onaylanmış bir ilaç bulunmasa da beyinin bağımlılıktan etkilenen kısımlarını tedavi eden ilaçlar kullanılmaktadır (Grant ve diğerleri, 2010, s. 7). Antidepresanlar, antipsikotikler ve psikostimulanlar gibi bazı ilaçlar psikoterapi ile birleştirildiğinde davranışsal bağımlılığın tedavisinde fayda sağlayabilmektedir (Derevensky ve diğerleri, 2019, s. 17).



Davranışsal bağımlılıklar, ergenlik ve genç yetişkinlik döneminde başlaması, eylemin gerçekleştirilmeden önce beynin uyarı sinyallerini yollaması, eylem sırasında haz ve rahatlama sağlanması açısından psikoaktif madde bağımlılığı ile benzerliktedir (Hunt ve diğerleri, 2024, s. 1). Davranışsal bağımlılığa yönelik tanı kriterleri bu benzerliklerden dolayı ilk kez Goodman (1990) tarafından DSM-3-R'nin proaktif madde bağımlılığı kriterleri baz alınarak önerilmiştir. Davranışsal bağımlılıklara ait önerdiği tanı kriterlerini şu şekilde sıralamıştır (Goodman, 1990, s. 1404);

- (A) Belirli bir davranışı sergilemeye yönelik dürtülere karşı yineleyici bir şekilde direnememe,
- (B) Davranışı yapmadan hemen önce artan gerginlik hissi,
- (C) Davranışı yapma anında alınan haz ya da rahatlama hissi,
- (D) Davranışı gerçekleştirirken kendini kontrol edememe,
- (E) Aşağıdakilerden en az beşi kişide varsa;
 - (1) Davranışla ya da davranışı yapmaya hazırlanmak için sık sık meşgul olma,
 - (2) Davranışın amaçlanandan kapsamlı ya da daha uzun süreli sık sık yapılması,
 - (3) Davranışı azaltmak, kontrol etmek veya durdurmak için sürekli çaba harcanması,
 - (4) Davranışa girişme veya etkilerinden kurtulmak için çok fazla zaman harcanması,
 - (5) İş, eğitim, ev ya da sosyal yükümlülükleri yerine getirmesi gereken zamanlarda bu davranış ile meşgul olması,
 - (6) Davranışla uğraşıldığı için eğitim, eğlence ya da sosyal etkinliklerinin terk edilmesi ya da azaltılması,
 - (7) Davranışın neden olduğu kalıcı ya da tekrarlayan psikolojik, fizyolojik, ekonomik ya da sosyal bir sorunun olduğunu bilgisine rağmen davranışın devam ettirilmesi,
 - (8) Kendi kendine hoşgörü geliştirme (tolerans)
 - (9) Davranışı gerçekleştirmediğinde huzursuz ya da sınırlı olmasıdır.
- (F) Bu bozukluğun en az 5 semptomu en az 1 aydır devam etmiş ya da daha uzun bir süre boyunca tekrar tekrar ortaya çıkmıştır.

Goodman'ın (1990) davranışsal bağımlılıklara ait ön tanı kriterlerini açıklamasından 15 yıl sonra ise Griffiths (2005, s. 193–196) davranışsal bağımlılıklarda bulunan altı temel bileşeni şu şekilde tanımlamıştır.

- (1) **Belirginlik:** Davranış, bireyin hayatındaki en önemli olay haline gelir ve tüm düşüncesini yönetir.
- (2) **Ruh Hali Değişikliği:** Davranış, birey üzerinde psikolojik bir kaçış biçimi ya da hoş bir uyarılma aracı olarak kullanılır.
- (3) **Tolerans:** Haz alınan ruh hali değişikliklerini elde etmek için davranış sıklaştırılır, süresi uzatılır ve sorgulama yapılmaz.
- (4) **Geri Çekilme:** Kişinin davranışı azalttığı ya da durdurduğunda ortaya çıkan gerginlik, sınırlılık ve karamsarlık gibi fiziksel ve psikolojik belirtilerdir.
- (5) **Çatışma:** Kişinin çevresindekiler ya da iş arkadaşları ile anlaşamaması ve sosyalleşmeden uzaklaşmasıdır.
- (6) **Nüksetme:** Bağımlılık yapıcı davranıştan bir süre kaçındıktan sonra eski haline dönme eğilimidir.

Davranışsal bağımlılığa ilişkin çalışmalar ve tanı kriterlerinin oluşturulması 1990'lı yıllarda başlamıştır. Kabul edilen ilk davranışsal bağımlılık kumar oynama bağımlılığıdır (Arafat & Thoma, 2023, s. 13). Kumar oynama bağımlılığından sonra ise internette çevrim içi oyun oynama bozukluğu davranışsal bağımlılık olarak tanımlanmıştır. Davranışsal bağımlılıkları içeren DSM-5'in çalışmaları 2000 yılında APA tarafından başlatılmış, düzenlemelerden sonra 2022'de yayımlanmıştır. Psikiyatride henüz yeni bir bağımlılık türü olan davranışsal bağımlılıklar ilk olarak DSM-5'e eklenerek kabul edilmiştir (Derevensky ve diğerleri, 2019, s. 2). ICD-11'e ise 2024 yılında eklenmiştir.

Kumar Oynama Bozukluğu

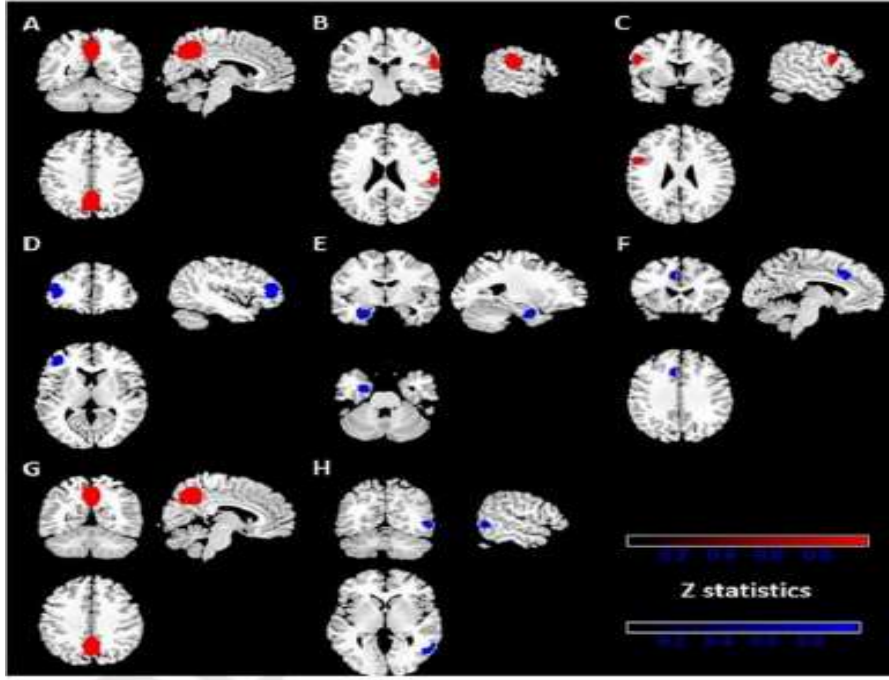
Kumar oynama bozukluğu, sürekli ve sıkça tekrarlayan, kalıcı kumar oynama davranışıdır (ICD-11, 2024, s. 2). Kumar oynama fiziksel ya da çevrim içi olarak gerçekleşmektedir. Bu bağımlılık, çoğunlukla bilinçaltında para kaybetme korkusu yaşayan kişilerde gelişmekte ve kişiler bu korkuyu gidermek için daha çok kumar oynamaktadır (Taş ve diğerleri, 2023, s. 335). Korkuyu azaltmak için sürekli yapılan bu davranış da kişiyi zamanla bağımlı haline dönüştürmektedir. Bu davranış bağımlılığının zevkli etkilerin olmamasının yanında önemli zararlı etkilerin varlığına rağmen sürdürülmektedir. Bu açıdan kumar oynama bozukluğu psikoaktif madde bağımlılığında olduğu gibi bazı fiziksel ve psikolojik belirtiler ile karakterizedir. Kumar oynama bağımlılığı, beyindeki öğrenme ve hafızada bölgeleri ile bunların fonksiyonel yapısını olumsuz etkileyerek oluşmaktadır. Kumar oynama bozukluğu, beyindeki sinir yollarını harekete geçirerek aynı psikoaktif madde bağımlılığında olan semptomların ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Vieira ve diğerleri, 2023, s. 2). Bunlar; kumar oynama isteğini kontrol edememe, günlük aktiviteleri yapmama, davranış sıklığının giderek artması, maddi kayıplara rağmen davranışa devam edilmesi ya da artması, kişisel, ailevi, akademik, mesleki sorunların başlamasıdır. Kumar oynama bozukluğunun davranışsal bir bağımlılık olarak tanısının konulabilmesi için kişinin en az 12 aylık bir süre boyunca belirgin bir şekilde bu semptomları göstermesi gerekmektedir. Fakat semptomlar hızlı geliyor ya da çok şiddetli ise sürenin en az 12 ay olması şart değildir.

Çevrim İçi Oyun Oynama Bozukluğu

Çevrim içi oyun oynama bozukluğu, kişilerin ilgili eylem sırasında kontrol düzeylerini kaybetmesi, eylemin özel ve sosyal yaşamının önüne geçmesi, eylemin sürekli olarak tekrar edilip sıklığının artırılarak sürdürülmesi ile karakterize edilen, en az 12 aylık bir zamanı kapsayan davranışsal bir bağımlılık olarak kabul edilmektedir (DSM-5, 2022, s. 1). Çevrim içi oyun oynama kişinin bilgi, beceri ve yeteneğine dayanmaktadır (Arafat & Thoma, 2023, s. 13).

ICD-11’de de yaygın davranışsal bağımlılık olarak kabul gören çevrim içi oyun oynama bozukluğunun tanı kriterleri diğer bozukluklar ile aynıdır. DSM-5’te tanı kriterleri standartlaştırılmış ve diğer davranışsal bağımlılıkların tanı kriterleri ile uyumlu hale getirilmiştir. (DSM-5, 2022, s. 1) bulunan 9 kriter; eyleme takıntılı olma, geri çekilmeye çalışma, tolerans geliştirme, azaltmaya çalışırken zorlanma, diğer özel ve sosyal aktiviteleri terk etme, sorunlara bilinmesine ve algılanmasına rağmen devam etme, eylemi gizli gizli yapma, olumsuz ruh halinden kaçmak için bir aracı gibi kullanma, akademik, kariyer ilişkileri kaybetme riski ve fırsatları kaçırma ile karakterizedir.

Çevrim içi oyun oynama bozukluğunun belirlenmesinde beyin görüntüleme işlemleri yapılmakta ve nörolojik bağıntılar ile tanı konulmaktadır (Derevensky ve diğerleri, 2019, s. 2). 2024 yılında (Bohui ve diğerleri, 2024) yapılan bir araştırmada çevrim içi oyun oynama bozukluğu olan erkek bir hastanın emar (MR) görüntüsü aşağıda şekil 1’de verilmiştir. Emar sonucuna göre kırmızı ile işaretlenmiş beyin farklı kesitleri olan A, B, C’de çevrim içi oyun oynama bozukluğundan dolayı oluşan bir hiperaktivasyon saptanmıştır. Diğer bir ifade ile beyne ait A, B ve C kesitleri çevrim içi oyun oynama ile yoğun bir şekilde aktive olmuş ve uzun bir süre boyunca da uyarılmaya maruz kalmıştır. Aynı emar sonucunda yer alan D ve F kesitlerinde mavi ile gösterilen kısımlarda ise hastalıkların başladığı görülmektedir.



Şekil 1. Çevrim içi oyun oynama bozukluğuna sahip erkek hastaya Ait MR görüntüsü (Bohui ve diğerleri, 2024).

Çevrim içi oyun oynama bozukluğu proaktif madde bağımlılığı gibi klinik sonuçlara sahiptir (Kervin ve diğerleri, 2021, s. 2). Saldırganlığın artması, eylemden kaçınma isteğinin çoğalması, asosyalleşme ve duygusal ifadelerin dillendirilememesi ile sonuçlanabilen çevrim içi oyun oynama bozukluğuna toplumların önemli bir kısmı sahiptir (Kapoor, 2023, s. 7). Çevrim içi oyun oynama bozukluğu sonuçlarından ötürü yaygın bir halk sorunu haline gelmiştir (Kato ve diğerleri, 2023, s. 1). İnternet, iletişim ve bilişim alanlarındaki son gelişmeler ile de yaygınlığı artmıştır. Covid-19 döneminde uygulanan dışarı çıkma yasakları çevrim içi oyun oynama bozukluğuna ait oranları artırmıştır (Alimoradi ve diğerleri, 2024, s. 581) Her yaş grubundan insan internete erişimi olan laptop, akıllı telefon ve kol saati, akıllı televizyon ya da masa üstü bilgisayardan oyun oynamaktadır.

DAVRANIŞSAL BAĞIMLILIKLARA ADAY BOZUKLUK TÜRÜ: SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI

Davranışsal bağımlılıklar yeteri kadar araştırılmayan bir konudur (Kervin ve diğerleri, 2021, s. 2). Davranışsal bağımlılıkların henüz standartlaştırılmış bir sınırı bulunmadığı için çalışmalar hala devam etmektedir. DSM-5'te sadece internette çevrim içi oyun oynama ve kumar oynama bozukluğu bir davranışsal bağımlılık olarak kabul edilir iken ICD-11'e yeni davranışsal bağımlılıklar eklenmeye çalışılmaktadır. Şu an ICD-11'de yer alan davranışsal bağımlılık türleri DMS-5'te kabul edilen internette çevrim içi oyun oynama bozukluğu ve kumar oynama bozukluğuna ek olarak diğer bozukluklar olarak 3'e ayrılmıştır. Goodman, 1990'da davranışsal bağımlılığın sadece internette çevrim içi oyun oynama ve kumar oynama eylemleri ile sınırlı olmadığına yönelik çalışmalar yapmıştır. Yine 1996 yılında da Griffiths bağımlılığın sadece psikoaktif maddeler ile değil davranışlar ile de geliştiğini ortaya çıkartmıştır. Psikiyatri hekimleri ICD-11'e eklenen davranışsal bağımlılıkların diğer tanımlanmamış bozukluklar altında sayısını artırmak için girişimlerde bulunmaktadır. Çünkü seks, satın alma, spor, çalışma, teknoloji, sosyal medya bağımlılıkları; klinik, tanısal ve psikopatolojik özellikleri ile davranışsal bağımlılıktır. Davranışsal bağımlılıkların DSM-5 ve ICD-11'de diğer davranışsal bozukluklar kategorisine girmesi için girişimler başlamış ve dürtü bozuklukları altında kabul edilme olasılığı artmıştır (Brand ve diğerleri, 2020, s. 150). DSM-5 ile ICD-11'de kabul edilen kumar oynama ile çevrim içi oyun oynama bozukluğu dışında herhangi bir davranışsal bağımlılık yer almamasına rağmen, klinik açıdan bağımlılık olarak kabul edilen diğer tanımlanmamış bölümüne girmek için aday olan davranışsal bağımlılıklar bulunmaktadır (Sixto Costoya ve diğerleri, 2021, s. 1). Gelecekte davranışsal bağımlılıklara yenilerinin eklenmesi beklenmektedir. İnternet teknolojisinin

hızla yayılması ve kullanım oranlarının yükselmesi ile davranışsal bağımlılıkların şekli de değişmeye başlamıştır. Davranışsal bağımlılıklar ile ilgili araştırmaların çoğu internete kaymıştır (Alimoradi ve diğerleri, 2024, s. 1). Sosyal medya bağımlılığının kısa bir zaman sonra DSM-5 ile ICD-11'in sürümlerine eklenmesi beklenmektedir (Kim & Hodgins, 2019; Sixto Costoya ve diğerleri, 2021; Kapoor, 2023; Alimoradi ve diğerleri, 2024; Liao ve diğerleri, 2023). Sosyal medya kullanım oranlarının artması psikoloji, davranış bilimi ve bilgisayar alanı ile uğraşan uzmanların bağımlılığa ilişkin çalışmalar yapmasına olanak sağlamıştır (Liao ve diğerleri, 2023, s. 1). Çünkü psikiyatristler, sosyal medya platformlarının özellikle gençler arasında aşırı kullanımından ötürü ruhsal hastalıkların yaygınlaşması konusunda endişeye kapılmıştır (Kapoor, 2023, s. 7). Bugün küresel sosyal medya kullanım oranları %62,3; 18 yaş ve üzerinde kullanım oranları ise %84,2 olarak ölçülmüştür (Kemp, 2024, s. 206). Dünyanın küresel açıdan yarından fazlası sosyal medya kullanmaktadır. Genç nüfusun ise neredeyse tamamına yakını sosyal medya kullanıcıdır. Sosyal medyanın temel kullanım amaçları; flört, ebeveynlik ve akrabalık ilişkilerini sürdürme, arkadaşlık, kişisel bilgi yönetimi, sosyalleşme olduğu için bağımlılık yapıcı özellikler göstermesi olasıdır (Hunt ve diğerleri, 2024, s. 6).

Sosyal medya bağımlılığının açıklanması proaktif madde bağımlılığını tanımlamaktan çok daha zordur (Liao ve diğerleri, 2023, s. 2-3). Kimyasal bir maddenin etkileri yerine davranış açıklanmaya çalışılmaktadır. Sosyal medya bağımlılığı, sosyal medyanın aşırı kullanımının bir sonucudur. Kavram, temelde bağımlılık kriterlerinin öz denetlemedeki azalma eylemi ile beraber açıklanmaktadır (Sun & Zhang, 2021, s. 1). Andreassen ve Pallesen'e (2014, s. 4053) göre sosyal medya bağımlılığı; sosyal medyayla aşırı ilgilenmek, platform kullanımında uzun zaman geçirmek ve yoğun bir enerji harcamak, kişinin sosyal aktiviteleri, özel ilişkileri, çalışma hayatı, aile yaşamı, sağlık ve refah seviyesi ile ilgilenmemesi olarak tanımlanabilmektedir. Ayrıca zihinsel bir sağlık sorunudur (Alimoradi ve diğerleri, 2024, s. 566). Bu bağımlılık türü proaktif ve davranışsal bağımlılıklarda sıklıkla görülen kişinin duygusal düzensizlik, otorite kontrolünde zorluk, bilişsel çarpıtma, eylem kontrolsüzlüğü, kaçış ve kendini sakinleştirme davranışlarının bütünüdür (Vieira ve diğerleri, 2023, s. 1).

Sosyal medya bağımlılığına yönelik alan yazın proaktif ve davranışsal madde bağımlılığın kriterleri ile oluşturulmuştur. Genel olarak tüm bağımlılık türleri ortak belirtiler ile karakterizedir. Davranışsal bağımlılığın tipik kriterleri ile uyumluluk gösteren sosyal medya bağımlılığı, eylemin aşırı ve sıklıkla tekrarlanması ile gelişmektedir (Yan, 2023, s. 1). Sosyal medya bağımlılığı, bireyin fiziksel sağlığı, psikolojik durumu, kişiler arası ilişkileri ve sosyal faktörleriyle yüksek düzeyde ilişkilidir (Liao ve diğerleri, 2023, s. 2-3). Özellikle kullanım oranlarının artması ile daha hızlı bir şekilde yayılma eğilimi göstermektedir çünkü sosyal medya platformlarına erişim proaktif maddeye ulaşımdan daha kolay ve de maliyetsizdir.

Sosyal medya bağımlılığı sadece kullanıcının kendisi tarafından değil platform üreticileri tarafından da tetiklenmektedir. Platform üreticileri, kullanıcının sosyal medyaya bağlılığını artırmak için çeşitli algoritmalar kullanmaktadır (Yan, 2023, s. 1). Hazırlanan algoritmalar ile kişisel paylaşımlar sunmakta, ilgi alanlarına giren konular hakkında veriler paylaşmakta ya da daha önceden kaydettiği verilerinden yola çıkarak sanal sosyal çevresini genişletmeye, böylece daha sık ve uzun süreler sosyal medyayı kullanmasını sağlamaktadır. Uzun süreli sosyal medya kullanımı da zamanla kişide bağımlılık riskini artırmaktadır. Bu açıdan sosyal medya bağımlılığı riskli bir halk sorunu olabilecek niteliktedir. Sosyal medya bağımlılığına neden olan bu mekanizmaları Xu (2023) 2 grupta toplamıştır;

- **İç Motivasyonlar:** Kişinin yapmak için seçtiği aktiviteyi kendisinin belirlemesidir. Kişi, katılım sağlamak istediği bir ortamın kendisini destekleyeceğini ya da bir işinde ona başarı sağlayacağını düşünmektedir. Kullanıcı, bu durumdan zevk aldığı için sosyal medya platformlarını kullanma aktivitesini sıklıkla gerçekleştirmektedir. Bu durum da bağımlılık oluşumuna neden olmaktadır.
- **Dış Motivasyonlar:** Dışsal motivasyonlar sosyal medya platformlarının teknik özellikleridir. Sosyal medya üreticileri ile sağlayıcıları platformların kalitesini artırarak daha çok kullanıcının üye olmasını, kullanım oranlarının artmasını hedeflemektedir. Platformların işlevleri sürekli güncellenmekte ve kişi kullanım açısından yönlendirilmektedir. Platformların

içsel motivasyonları, dışsal motivasyonları ile birleştğinde sosyal medya bağımlılığı biçimlenmeye başlamaktadır.

Sosyal medyanın aşırı kullanımı kişilerin refah düzeyi ve kişilik özellikleri ile de ilişkilendirilmiştir. Xu'u (2023) desteleyecek şekilde (Ji ve diğerleri, 2023) Yi ve diğerleri (2023) de sosyal medya bağımlılığının nevrotik kişilik özellikleri gösteren bireyler ile refah düzeyi yüksek olanlar için bir motivasyon kaynağı olduğunu vurgulamaktadır. Sosyal medya bağımlılığı bunların yanında psikoaktif madde bağımlılığı gibi çevresel faktörlerden de etkilenebilmektedir. Platformların coğrafi uzaklığı ortadan kaldırması, diğer kişilerin her an takip edilebilmesine imkân tanınması ve aynı anda etkileşim gibi teknik özellikler sunan sosyal medya platformları, bu çevresel faktörleri ile kişiyi kendisine bağımlı kılmaktadır (Wu, 2022, s. 1-2).

Psikoaktif madde ve davranışsal bağımlılıklar da olduğu gibi kişinin ruh halinde görülen değişiklikler, fiziksel bozulmalar, tolerans gelişimi, yoksunluk çekme, nüksetme, kontrol kaybı gibi tanı kriterleri sosyal medya bağımlılığı ile örtüşmektedir (Griffiths & Kuss, 2017, s. 50). Griffiths'in (2005) davranışsal bağımlılıkların tanısını yapmakta kullanılan; belirginlik, ruh hali değişikliği, tolerans, geri çekilme, çatışma ve nüksetme olan altı temel bileşeni sosyal medya bağımlılığı için de kullanılmaktadır. Andreassen (2014) Griffiths'in (2005) belirlemiş olduğu 6 temel bileşenin DMS-5 ile ICD-11'de açıklanan davranışsal bağımlılıklarının tanı kriterlerini karşıladığını belirtmektedir. Sosyal medya bağımlılığı, klinik ve patolojik özelliklerinden dolayı diğer tanımlanmamış bozukluklar altında değerlendirilmek için yeterli davranışsal bağımlılık kriterlerini taşımaktadır (Brand ve diğerleri, 2020, s. 153-154). Sosyal medya bağımlılığı DSM-5 ile ICD-11'de henüz kabul edilmese de psikiyatristler tarafından bağımlılık semptomlarının ortaya çıktığı spesifik bir bozukluk olarak kabul edilmiştir (Hunt ve diğerleri, 2024, s. 8).

Sosyal medya bağımlılığının oluşumu psikoaktif madde ve davranışsal madde bağımlılığının oluşumu ile eş güdümlüdür. Beyinde sosyal medya bağımlılığını da diğer bağımlılık türleri gibi geliştirmektedir. Sosyal medya kullanımının çok aşırı olması ve sıkça tekrar edilmesini beyin bağımlılık yapan nörobiyolojik aktivite olarak algılayarak yapısında değişiklik başlatmaktadır (Sun & Zhang, 2021, s. 6). Kişi, sosyal medya kullanmaya başladığında beyin bu davranışı bir ödül olarak algılamakta ve dopamin üreten başlıca bölgelerindeki nöronlar aktive olarak dopamin seviyelerini yükseltmektedir. Beyin, sosyal medya kullanıldıkça bir ödül aldığını sandığı için yapılan davranışı pekiştirmek için sık sık tekrarlama girişiminde bulunmaktadır. Kişi yaptığı bir paylaşım beğeni ya da olumlu yorum aldığıda, beyin bunu bir ödül olarak algılamakta salgılanan dopamin sonucunda da kişi de haz hissi oluşmaktadır. Bu açıdan sosyal medya kullanıcıları, platformların kendilerine zarardan çok fayda sağladığına inanmaktadır (Liao ve diğerleri, 2023, s. 5). Fakat sosyal medyanın bağımlılık yapacak kadar kullanımı kişiye hayatının her alanını etkileyen zararlar vermektedir. Yine diğer bağımlılıklar da olduğu gibi sosyal medya bağımlılığı da kişinin sadece kendisine değil ailesine, özel yaşamına, sosyal çevresine de ekonomik ve manevi anlamda yük oluşturmaktadır. Sosyal medya bağımlılığının kullanıcıya verdiği zararlar hem kişisel hem de çevresel olmak üzere (Kapoor, 2023, s. 7-8) aşağıda maddeler halinde şu şekilde gruplandırılmıştır;

- **Ruh Sağlığı Bozulmaları:** Sosyal medya bağımlısı olan bireyler tedavi edilmez ise bağımlılık düzeyleri ilerleyebilmektedir. Anti-sosyal kişilik bozuklukları, yalnızlık, depresyon, kaygı, diğer bireyler ile kendini kıyaslama ve umutsuzluk gibi psikolojik hastalıklar sosyal medya bağımlılarında görülmektedir.
- **Fiziksel Sağlık Bozulmaları:** Aşırı yemek yeme, bağımlılık yapıcı diğer psikoaktif madde ya da davranışlara eğilim gösterme, hareketsizlikten kaynaklanan organ hasarları ve dolaşım sorunları sosyal medya bağımlılarında ortaya çıkmaktadır.
- **Tedavide Zorluklar:** Sosyal medya bağımlısı da bu olumsuz durumdan kurtulmak istemesine rağmen tedaviye direnme gösterebilmektedir.
- **Yaşam Kalitesinde Bozulmalar:** İş açısından fırsatların kaçırılması, sosyal çevreden

uzaklaşma ile önceden sahip olunan ve memnuniyet sağlanan diğer şeylerin kaybedilmeye başlanmasıdır.

- **Başkasına Bağımlı Durumuna Gelmek:** Sosyal medya bağımlısı zamanla günlük işlerini yerine getirememeye ve bir işte çalışamama nedenlerinden dolayı bir başka bireyin bakımına ihtiyaç duymaya başlamaktadır. Bakıcılar ya da sosyal hizmetler gibi kurumlar bağımlının bakımını üstlenmektedir.
- **Kişiler Arası İlişkilerin Bozulması:** Sosyal medya bağımlısından ortaya çıkan yıkıcı, saldırgan veya anti-sosyal davranışlar sonucu aile üyeleri, akranlar ve duygusal ilişkilerde sorunlar başlamaktadır. Bağımlının özel ve sosyal çevresi giderek azalmaktadır.
- **Eğitimsel ve Mesleki Başarılarda Sorunlar:** Sosyal medya bağımlısında odaklanma güçlükleri, dürtüsellik veya rahatsız edici davranışlar nedeniyle akademik başarı ya da iş yeri performansı düşmektedir. Ekonomik ve akademik kayıplar ortaya çıkmaktadır.

Sosyal Medya Bağımlılığında Tedavi ve İyileşme Süreci

Sosyal medya bağımlılığının tedavi ve iyileşme süreci diğer bağımlılık türleri ile benzerlik göstermektedir. Çünkü beyin, bağımlılık oluşumunda olduğu gibi iyileşme sürecinde de tüm bağımlılık yapan madde ya da davranışları aynı şekilde algılamaktadır. Sosyal medya bağımlılığının tedavisi diğer davranışsal bağımlılıklarda olduğu gibi bağımlılığın şiddetine, erken tanı koyulmasına ve seçilen yönteme göre değişebilmektedir (Kapoor, 2023, s. 8). Tüm bunlardan önce ise kişi yoğunlukla gerçekleştirdiği eylemden kurtulma ya da sıklığını azaltmaya yönelik istek geliştirmelidir. Psikoaktif madde, davranış ya da sosyal medya bağımlılığı türü fark etmeksizin tüm bağımlılık türlerinin tedavisinde ilk ve en önemli unsur motivasyondur. Tüm bağımlılık tedavileri nüks ya da terk etme ile yarım kalabildiği için sosyal medya bağımlılığı tedavisinde de kişinin gönüllü olarak iyileşme sürecine başlaması gerekmektedir.

Sosyal medya bağımlılığının endişe verecek şekilde artması ve olumsuz sonuçlarının ortaya çıkması tedavi şekillerinin gelişimini hızlandırmıştır (Ji ve diğerleri, 2023, s. 1). Sosyal medya bağımlılığından kurtulmak için uygulanan tedaviler DMS-5 ile ICD-11'de yer alan yöntemler ile benzerlik göstermektedir. Sosyal medya bağımlılığından kurtulmak için kabul görmüş tedavi yöntemlerini şunlardır (Andreassen & Pallesen, 2014, s. 17);

- **Kişisel Müdahaleler:** Sosyal medya bağımlılığının tedavisinin ilk basamağında öz kontrollerin denetlemesi yer almaktadır. Kişi Cold Turkey, Self Control, Freedom gibi platform kullanım süresini sınırlayan programları kullanabilmektedir. Akıllı telefonlarda yer alan uyarı sistemleri de kişilerin sosyal ağ kullanımında hatırlatıcıdır. Günlük kullanım saati belirlenerek bu uygulamalar üzerinden ayarlama yapılabilmektedir. Kişisel müdahaleler günlük aktiviteleri ön plana çıkartacak şekilde ayarlandığında daha etkili olabilmektedir. Eğitim, arkadaş buluşmaları, ev işleri gibi rutinlerde platformlara erişim sağlanabilecek cihazları taşımamak da etkili bir yoldur. Ayrıca kişinin sosyal çevresini genişletmesi de bu bağımlılıktan kurtulmak için fayda sağlayabilmektedir.
- **Terapötik Müdahaleler:** Farklı klinik yöntemler ile sosyal medya bağımlılarına iyileşme olanağı sağlanmaktadır. Bilişsel davranışçı terapi ve motivasyonel görüşme kullanılan terapötik girişimler arasında yer almaktadır. Bilişsel davranışçı terapi yönteminde bağımlının gerçekleştirdiği eylemi nasıl algıladığı, hatırladığı, düşündüğü ile ilgili sorunlar çözülerek iyileşme sağlanmaktadır. Daha çok soru cevap şeklinde, bağımlının eyleme karşı olan tüm düşünceleri sentezlenmeye çalışılmaktadır. Motivasyonel görüşme uzman tarafından yönlendirilmektedir. Bağımlının, davranışının olumsuz yönlerini keşfetmesine yardımcı olmak, değişime yönelik iç motivasyonunu arttırmak amaçlanmaktadır. Bağımlının, eylem hakkında fikirleri değiştirilerek istekleri normleştirilmeye çalışılmaktadır. Bunun için bağımlının, iletişim becerileri ve değişime yeteneğini içeren konuşmalar gerçekleştirilmektedir.

- **Farmakolojik Müdahaleler:** Bupropion, Escitalopram, Metilfenidat gibi ajanlar sosyal medya bağımlılığın tedavisinde kullanılmaktadır.
- **Diğer Girişimler:** Sosyal medya platformlarının sağlık sorunlarına neden olmayacak şekilde kullanımını öneren norm ve politikalara odaklanan çalışmaların yapılmasıdır. İş yerinde, eğitim kurumlarında platform kullanımına yönelik sınırlandırılmaların yapılması ile de bağımlılık sorununun oluşumu engellenebilmektedir.

Sosyal medya bağımlılığının tedavisinde ilk olarak bağımlının kendi motivasyonun ön planda tutulduğu bir yöntem ile başlanmasını ardından ise Andreassen (2014, s. 177) da sıraladığı teröpatik yardımlara geçilmesini tavsiye etmektedir. Sosyal medya bağımlılığının tedavisi çoğunlukla olumlu bir şekilde sonuçlanmaktadır. Tedavide önemli olan kişinin iyileşme isteğidir. Kişi bağımlılıktan kurtulmak istemesine rağmen bazen bunu başaramayabilir. İlerlemiş bağımlılık düzeylerin de ise ilaç tedavisi kullanılarak kişinin eski yaşamına dönmesi sağlanmaktadır. Çok kez denenmiş kişisel müdahaleler ile iyileşmeyen sosyal medya bağımlılıkları ileri seviyelerdeki tedavi yöntemleri ile giderilebilmektedir fakat çoğu durumda kişi platform kullanım süresini kısaltmak ya da diğer günlük işler ile uğraşarak kendi kendini tedavi edebilmektedir.

SONUÇ

Öneriler ve Gelecek Araştırmalar

Genelde bağımlılık özelde ise davranışsal bağımlılık türlerinden olan sosyal medya bağımlılığı üzerine ele alınan bu araştırmada bazı sonuçlar elde edilmiş, tavsiyeler verilmiş ve gelecekte yapılabilecek araştırmalar için konunun eksik kalan yönleri tespit edilmiştir.

Literatür taraması ile yapılandırılan bu araştırmada ilk olarak sosyal medya bağımlılığının dünyaca bilimsel geçerliliği kabul edilmiş DMS-5 ile ICD-11'de henüz yer almadığı anlaşılmıştır. Tanı kriterleri ve tedavi yöntemleri belirlenmiş, psikiyatristler tarafında da bir hastalık olarak kabul görmüş sosyal medya bağımlılığının DMS-5 ve ICD-11'de yer almaması üzerine 2022 yılı itibari eleştiriler yükselmeye başlamıştır. Başta psikiyatristlerin ve diğer bilim insanların sosyal medya bağımlılığına yönelik yaptığı araştırmaların sonuçları bu türün DMS-5 ve ICD-11'de kabul edilebilme olasına katkı sağlamıştır. Yapılan bu araştırmalar sosyal medya bağımlılığının diğer tanımlanmamış semptomlar altında kabul edileceğine yönelik işaretler vermiştir. Bu araştırma sonucunda da Kim ve Hodgins (2019), Sixto ve diğerleri (2021), Kapoor (2023), Alimora ve diğerleri (2024) ile Liao ve diğerlerinin (2024) bulgularını destekleyecek şekilde sosyal medya bağımlılığının DMS-5 ile ICD-11'de yer alacağına dair yargılar oluşmuştur. Çünkü sosyal medya bağımlılığının tanı kriterleri, diğer bağımlılık türleri ile paralellik göstermektedir. Diğer bir güçlü neden ise tedavi açısından kaynaklanmaktadır. Araştırmanın bu kısmından elde edilen sonuçlarda psikoaktif madde ile davranışsal bağımlılıkların tedavi sürecinin sosyal medya bağımlılığının iyileşme süreci ile karakterize olduğu saptanmıştır. Araştırmada, sosyal medya bağımlılığına neden olan faktörlerin yine diğer bağımlılıklar ile benzediği de belirlenmiştir. Bu yönü ile de sosyal medya bağımlılığının davranışsal bir bağımlılık olarak tanımlanması beklenmektedir. Sosyal medya bağımlılığının sağlık otoritelerince tanımlanması günümüz koşullarında bir gerekliliğe dönüşmüştür. Çünkü sosyal medya bağımlılığı kişiye, aileye ve devlete yük olan bir duruma gelmiş, sağlık giderlerine harcanan payın artmasına neden olmuştur. bugün bir bağımlının iki ayı kapsayan tedavisi 150 bin Türk Lirası (TL) civarındadır. İlaç ve hastane giderleri de baz alındığında aile ya da devlete düşen gider daha yüksek olacaktır. Öte yandan platformların halk sağlığına ciddi zararlar vermeye başlaması özellikle genç nüfus için kritik riskler taşımaktadır. Sosyal medya bağımlısı olan gençler, kişisel gelişim ile ülke refahına katkı sağlamaktan uzak kalmaktadır.

Araştırmanın bir başka bulgusunda ICD-11'in 2022 yılından sonra davranışsal bağımlılıklar kısmına ağırlık vermesi ile diğer tanımlanmamış semptomlar altında yeni davranış bozuklarının eklenebileceği belirginleşmiştir. Alimora ve diğerlerinin (2024) araştırma sonuçları ile örtüşecek şekilde diğer tanımlanmamış davranışsal bağımlılıkların internet tabanlı ekleneceği bu çalışma ile de belirginleşmiştir. Bunun en güçlü örneği kumar oynama bozukluğunun artık hem geleneksel hem de çevrim içi ortamlara yönelik tanımlanmasından kaynaklanmaktadır. Kumar oynama bozukluğu ICD-



11'de çevrim içi olarak da yer almıştır. Ayrıca elde edilen bir başka bulgu da ise davranışsal bağımlılıkların çoğunun internette yapılabilecek nitelikte olmasına yöneliktir. Park ve diğerlerinin (2022) araştırma sonuçları ile örtüşecek şekilde davranışsal bağımlılıklardan olan sanal seks ve sanal alışveriş gibi bağımlılıkların hepsi internet üzerinden gelişen bağımlılıklar olduğu için DMS-5 ile ICD-11'de yer alan türlerin genişleyeceği düşünülmektedir.

Araştırmanın bir başka sonucunda sosyal medya bağımlılığının kişisel nedenlerden kaynaklanmasının yanında platformların teknik özellikleri ile yapılarından da kaynaklandığı anlaşılmıştır. Bu açıdan Xu'un (2023) bulgularını destekleyecek şekilde sosyal medya bağımlılığının nedenlerinin hem kişisel hem de çevresel faktörlerde toplandığını söylemek mümkündür. Yine araştırmanın bu bulgusu Andreassen ve Pallesen (2014), Griffiths ve Kunts, (2017) ile Sun ve Zhang (2021) bulgularıyla paralel olup sosyal medya bağımlılığın psikoaktif madde ve davranışsal bağımlılıklar ile aynı mekanizmada geliştiğini de göstermektedir. Platform kullanımı her geçen gün hem kullanım sıklığı hem süre hem de tür bakımından artmaktadır. Kullanım oranı düşen bazı platformlar başka sosyal medya çeşitlerini dijital ortamlara sürmektedir. Instagram 5 Temmuz 2023 tarihinde Threads isimli alt bir sosyal medya platformunu geliştirmiştir. Platformlardaki süreklilik durumu da yeni bağımlılar ile bağımlıların seviyesinin yükselmesini tetiklemiştir. Diğer bir ifade ile kullanılan platform değişse de üreticiler tarafından kullanım davranışı başka sosyal medya uygulamaları üzerine kaydırılmıştır. Sosyal medya bağımlılığı beynin ödül sisteminden kaynaklandığı için türü değil davranışın tekrarlanması önem kazanmaktadır. Platform üreticileri sosyal medyalarla yenilerini ekleyerek bağımlılık davranışının sürdürülmesine neden olmaktadır.

Araştırmanın tüm kısımlarından elde edilen bulgulardan hareketle aşağıda bazı öneriler sıralanmıştır; İlk ve öncelikli olarak sosyal medya bağımlılığı DMS-5 ile ICD-11'de yer almalıdır. Böylelikle devletlerin sosyal medya bağımlılığına yönelik sağlık politikaları, harcamaları ve tedavileri ciddiyet kazanabilecektir.

Kamu, üniversite ve özel hastanelerde yer alan bağımlılık tedavi merkezlerinde davranışsal bağımlılık alanlarının sayısı artırılmalıdır. Bu alana sosyal medya bağımlılığını tedavi edici bir birimler açılmalıdır.

Devlet politikaları kapsamında sosyal medya kullanımına yönelik farkındalık oluşturulmalıdır. Özellikle gençlerin sık kullandığı yeni medya araçlarında ve uygulamalarında sosyal medyanın bilinçli ve faydalı kullanımlarını kapsayan kamu spotları yer almalıdır.

Kişisel müdahaleler bireyin kendisi tarafından geliştirilmelidir. Öz kontrol, denetleme, sınırlandırma yapılarak sosyal medya bağımlılığının oluşumu bireyin kendisi tarafından engellenmelidir. İlerlemiş seviyede bağımlılarda psikoterapi, davranışsal müdahale ve ilaç tedavisine geçilmeli, beynin daha fazla zarar görmesi engellenmelidir.

Sanal ve gerçek dünya arasında ayırım olduğuna yönelik genel bir bilinç oluşturulmalıdır. Aileler çocukluk ve ergenlik döneminde olan çocuklarını sosyal medya bağımlılığından korumak için akıllı denetim sistemlerini kullanmalıdır. Bununla beraber bu yaş grubunun sosyalleşmesi ve akranları ile iyi ilişkiler kurması için sanal ortamlar yerine gerçek dünyanın öne çıktığı aktiviteler yapılmasına yönelik imkanlar verilmelidir.

Eğitim öğretim kurumlarında sosyal medya dersleri verilmelidir. Medya okuryazarlığı ya da doğrudan sosyal medya okuryazarlığı dersi ile öğrencilerin platformları doğru ve faydalı kullanımı bu şekilde sağlanabilir.

Sosyal medya bağımlılığına ilişkin alanyazın henüz tam anlamı ile doldurulmuş değildir. Bunun için daha sonra yapılacak araştırmalarda bu hastalığın değişik açılardan incelenmesi sosyal medya bağımlılığının sınırlarını genişletecektir. Gelecekte yapılacak araştırmalarda Liao ve diğerlerinin (2024) de önerilerine benzer şekilde şu konuların incelenmesine ihtiyaç bulunmaktadır; (1) Sosyal medya bağımlılığının fiziksel ve psikolojik sonuçlarını içeren ampirik çalışmalar (2) sosyal medya

bağımlılığının ve ailesinin bu hastalık ile mücadele stratejileri (3) psikoaktif madde bağımlılığında olduğu gibi etkili tedavilerin geliştirilmesi (4) psikiyatristlerin sosyal medya bağımlılarına olan bakış açıları ve hasta ile olan iletişimler (5) platform üreticilerinin sosyal medya bağımlılığını artıran teknikleri (6) devletlerin sosyal medya bağımlılığına ilişkin yaptığı koruyucu önlemler (7) sağlık giderleri arasında sosyal medya bağımlılığına ayrılan bütçe.

KAYNAKÇA

- Alavi, S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., & Setare, M. (2011). Alavi SS, Ferdosi M, Jannatifard F, Eslami M, Alaghemandan H, Setare M. Behavioral Addiction versus Substance Addiction: Correspondence of Psychiatric and Psychological Views. *International Journal of Preventive Medicine*, 3(4), 290-294.
- Alimoradi, Z., Broström, A., Potenza, M., Lin, C., & Pakpour, A. (2024). Associations Between Behavioral Addictions and Mental Health Concerns During the COVID-19 Pandemic: A Systematic Review and Meta-analysis. *Current Addiction Reports*, 11, 565–587.
- Alptekin, Ç., & Zakirov, F. (2023). BAĞIMLILIK REHABILITASYONU. *Current Addiction Research*, 7(1), 5-8.
- Andreassen, C., & Pallesen, S. (2014). Social network site addiction - an overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4053-4061.
- Arafat, D., & Thoma, P. (2023). Impairments of Sociocognitive Functions in Individuals with Behavioral Addictions: A Review Article. *Journal of Gambling Studies*, 12, 1-24.
- Arslan, A., & Bardakçı, S. (2020). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin İletişim Becerileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 36 - 70.
- Bohui, M., Qiuying, T., Jinghan, D., Xiaoyu, N., Jieping, S., Mengzhe, Z., . . . Jingliang, C. (2024). Meta-analysis of structural and functional abnormalities in behavioral addictions. *Addictive Behaviors Addictive Behaviors*, 1-37.
- Boumparis, N., Haug, S., Abend, S., Billieux, J., Riper, H., & Schaub, M. (2022). Internet-based interventions for behavioral addictions: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 620–642.
- Brand, M., Rumpf, H., Demetrovics, Z., Müller, A., Stark, R., King, D., . . . Potenza, M. (2020). Which conditions should be considered as disorders in the International Classification of Diseases (ICD-11) designation of "other specified disorders due to addictive behaviors"? *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 150-159.
- Derevensky, J., Gilbeau, L., Marchica, L., & Richard, J. (2019). Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatric Clinics of North America*, 6(66), 1-26.
- DSM-5. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. Washington: American Psychiatric Association.
- Goodman, A. (1990). Addiction: definition and implications. *Commentary*, 85, 103-108.
- Grant, J., Potenza, M., Weinstein, A., & Gorelick, D. (2010). Introduction to Behavioral Addictions. *Am J Drug Alcohol Abuse*, 36(5), 233–241.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- Griffiths, M., & Kuss, D. (2017). Adolescent social media addiction (revisited). *Education and Health*, 35(3), 49-52.
- Hunt, A., Merola, G., Carpenter, T., & Jaeggi, A. (2024). Evolutionary perspectives on substance and behavioural addictions: Distinct and shared pathways to understanding, prediction and prevention. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 159, 1-18.
- ICD-11, I. (2024). *Mortality and Morbidity Statistics*. Geneva: WHO.
- Ji, Y., Liu, S., Xu, H., & Zhang, B. (2023). The Causes, Effects, and Interventions of Social Media. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 897-903.
- Köroğlu, S. (2015). Literatür taraması üzerine notlar ve bir tarama tekniği. *GİDB Dergisi*, 1, 61-69.
- Kızılok, G. (2021). Cinsel Bağımlılık: Tanımı, Etiyolojisi ve Tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 13(3), 394-411.
- Kapoor, N. (2023). Types of Behavioral Addictions: Impact and Prevalence. In N. Kapoor, *Behavioural Addictions* (pp. 1-11). Nikhil Publishers.



- Karakuş, B. N., Özdengül, F., Solak Görmüş, Z. I., & Şen, A. (2021). Bağımlılık Fizyopatolojisine Genel Bakış. *KTO Karatay Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(3), 15-165.
- Kato, A., Shimomura, K., Ognibene, D., Parvaz, M., Berner, L., Morita, K., & Fiore, V. (2023). Computational models of behavioral addictions: State of the art and future directions. *Addictive Behaviors*, 140, 1-7.
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024 Global Overview Report*.
- Kervin, R., Berger, C., Moon, S., Hill, H., Park, D., & Kim, J. (2021). Behavioral addiction and autism spectrum disorder: A systematic review. *Research in Developmental Disabilities*, 117, 1-9.
- Kim, H. S., & Hodgins, D. C. (2019). Transdiagnostic Mechanisms of Behavioral Addictions and their Treatment. In H. S. Kim, & D. C. Hodgins, *Textbook of Addiction Treatment: International Perspective (2nd Edition)* (pp. 1-40). Berlin: Publisher: Springer.
- Lee, E., An, W., Levin, M., & Twohig, M. (2015). An initial meta-analysis of Acceptance and Commitment Therapy for treating substance use disorders. *Drug and Alcohol Dependence*, 155, 1-30.
- Liao, C.-P., Sher, C.-Y., & Liu, Y.-H. (2023). Progress and future directions for research on social media addiction: Visualization-based bibliometric analysis. *Telematics and Informatics*, 80, 1-16.
- Mestre Bach, G., & Potenza, M. N. (2023). Features Linked to Treatment Outcomes in Behavioral Addictions and Related Disorders. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20, 1-14.
- Park, J., King, D., Meyers, L., & Rodda, S. (2022). Content and Effectiveness of Web-Based Treatments for Online Behavioral Addictions: Systematic Review. *JMIR MENTAL HEALTH*, 9(9), 1-12.
- Sixto Costoya, A., Castell' o Cogollos, L., Aleixandre Benavent, R., & Valderrama Zuri' an, J. (2021). Global scientific production regarding behavioral addictions: An analysis of the literature from 1995 to 2019. *Addictive Behaviors Reports*, 7(14), 1-9.
- Sun, Y., & Zhang, Y. (2021). A review of theories and models applied in studies of social media addiction and implications for future research. *Addictive Behaviors*, 114, 1-10.
- Taş, N., Huseynov, F., Çubukçu Çerasi, C., & Balcioğlu, Y. (2023). Behavioral Addictions With A Special Focus On Smartphone Addiction: Causes, Effects And Consequences. *IV. BASKENT INTERNATIONAL CONFERENCE ON MULTIDISCIPLINARY STUDIES*, (pp. 334-338). Ankara.
- Toker Uğurlu, T., Balcı Şengül, C., & Şengül, C. (2019). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1), 37-50.
- Vieira, C., Kuss, D., & Griffiths, M. (2023). Early maladaptive schemas and behavioural addictions: A systematic literature review. *Clinical Psychology Review*, 105, 1-16.
- World Health Organization, W. (2019). Addiction. *EM/MNH/213/E*, 1-4.
- Wu, X. (2022). Research on the Ways to Overcome Social Media Addiction. *SHS Web of Conferences*, 155, 1-5.
- Xu, Y. (2023). An exploration of the role played by attachment factors in the formation of social media addiction from a cognition-affect-conation perspective. *Acta Psychologica*, 236, 1-11.
- Yıldız, A. (2022). Bir Araştırma Metodolojisi Olarak Sistemik Literatür Taramasına Genel Bakış. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2), 367-386.
- Yan, X. (2023). An exploration of the role played by attachment factors in the formation of social media addiction from a cognition-affect-conation perspective. *Acta Psychologica*, 236, 1-11.
- Yu, R., Kong, D.-L., Liao, C., Yu, Y.-J., He, Z.-W., & Wang, Y. (2024). Natural products as the therapeutic strategies for addiction. *Biomedicine & Pharmacotherapy*, 175, 1-12.



ACCEPTANCE CONDITIONS FOR ARTICLES

*The title of the article must be written in, bold and big letters, 14 font size, times new roman font and centered.

*The name of the writer(s) should be centered and written in times new roman font and 11 font size.

*The title of the writer(s), the institutional information, and email addresses should be centered and written in arial font and 11 font size (the information should be listed under the name of the writer(s)).

*The abstract should be written in Turkish and in English. It should be between 200-300 words, written in times new roman font, 11 font size with a 1 line spacing, and the paragraph justified.

*The English and Turkish articles should mention the aim and method of the study. The articles which do not mention these will not be evaluated.

*There should be a maximum of five key words listed under the abstracts.

Download article format:

E-mail your manuscripts to:

tojdac@gmail.com

MAKALE YAZIM KURALLARI*

ÖNEMLİ: Lütfen Dergipark ana sayfamızda yer alan makale yazım şablonunu dikkate alınız.

Yazım kuralları, American Psychological Association (APA) 7. baskısı gözetilerek hazırlanmıştır.

Yapılan ön incelemede yazım kurallarına uymadığı tespit edilen makaleler reddedilir. Reddedilen makaleler düzeltilmiş dahi olsa tekrar önerilmesi durumunda kabul edilmez.

1. Makale şablonu: Makale önerileri mutlaka derginin web sitesi (Dergipark > TOJDAC > Yazım Kuralları > Makale Şablonu ya da <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac>) üzerinden <https://bit.ly/4bagbCE> dosyası indirilerek hazırlanmalıdır. Makale şablonu makale formatı ile ilgili her türlü ayrıntının (başlık, yazar adı, adresi, öz, altbaşlıklar, tablo, şekil, kaynakça, font tipi, büyüklüğü vs.) hangi biçimde yazılacağını açıklamaktadır. Yazarlar makalelerini bu şablonun içine şablona uygun biçimde yazarak farklı isim ve dosya türü ([.docx](#)) olarak kaydetmeli ve sisteme yüklemelidir.

2. Öz/Abstract: 150-250 kelimelik Türkçe **öz** ve İngilizce **abstract** yazılmalıdır. Öz içinde, yararlanılan kaynaklara, şekil ve çizelge numaralarına atıf yapılmamalı ve dipnot kullanılmamalıdır.

3. Anahtar sözcükler/Keywords: Türkçe ve İngilizce özetlerin altında 3-9 sözcükten oluşan anahtar sözcükler (*keywords*) verilmelidir.

4. Ana Metin: Makaleler öz, abstract, şekil ve tablo yazıları ve kaynakça dahil 3.500---7.000 kelime arasında olmalıdır. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar için koyu font (**bold**) veya **çift tırnak** (") kullanılmamalı bunun yerine *eğik harfler* kullanılmalıdır. Nokta/Virgül, çift tırnak bitişinin içinde; diğer noktalama işaretleri (iki nokta, noktalı virgül...vb.) dışında yer almalıdır. Metinde hem tırnak işareti hem de eğik harfler gibi çifte vurgulamalara yer verilmemelidir. Metnin genel kullanımında noktadan sonra, parantezden önce boşluk konularak cümleye devam edilmelidir. Yazı tipi Times New Roman ve 11 punto olmalıdır. Ana başlık 14 punto olmalıdır.

5. Tablolar: Tabloların numarası ve başlığı bulunmalıdır. Tablolar sıra sayısı verilerek numaralandırılır. Makalede yer alan tüm tablolara metin içinde referans verilmelidir (Tablo 1).

Tablonun üstüne tablo numarası (**bold**) yazılır, tablo numarasının yanına ilk kelimenin baş harfi büyük olmak üzere tablo adı/açıklaması yazılır.

Tablo 1. İletişimin alt disiplinleri (Bayrak, 2022, s, 36)

6. Şekiller: Kaynak olarak kullanılacak görsellerin telif haklarından, kalitesinden ve yayımlanıp yayımlanmamasından yazar sorumludur.

Makalede resim, fotoğraf, nota ya da özel çizimler varsa bu belgeler **kısa kenarı 10 cm olacak şekilde 300 PPI (300 pixels per inch)** kalitesinde taranmalıdır. Şekiller ayrı ayrı sıra sayısı verilerek numaralandırılmalı ve makalede yer alan **tüm şekillere metin içinde referans verilmelidir.**

Makaledeki görseller için kullanılan kaynaklar (basılı veya çevrimiçi resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota vb.) görselin altında verilmelidir ve **Online Kaynaklar, Görseller, Resimler, Nota** vs. gibi ayrı başlıklar **kullanılmamalıdır.**

Ayrıca tüm görseller için hem metin içinde atıfta hem de görselin altındaki başlıkta **sadece Şekil (Figure) ifadesi kullanılmalıdır.** **Resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota vb. görseller için resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota vb. ifadeler kullanılmamalıdır.** Şekilin altına numarası (**bold**) yazılır, şekil numarasının yanına ilk kelimenin baş harfi büyük olmak üzere (italik) şekil ismi, gerekirse yanına notlar (eser, yazar, yıl, sayfa, telif hakkı..vb.) yazılır.

7. Dipnot: Dipnot **kaynak göstermek için kullanılmamalı**, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgileri için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir. Dipnotlarda kaynak göstermek için, metin içi kaynak gösterme yöntemleri kullanılmalıdır. **Dipnot kelime uzunluğu 60 kelime sayısından daha az olmalıdır. Atıflar için dipnot kullanılmamalıdır.**

8. Alıntılar: Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara atıfta bulunmalıdır. Doğrudan alıntı yaparken eğer alıntılanan bölüm **40 kelimeyi geçerse blok alıntı olarak yazılmalıdır.** Blok alıntıda çift tırnak kullanılmamalı, ek bir girintiyle alıntı verilmemeli ve kapanış parantezinden önce nokta eklenmelidir (bkz. <https://bit.ly/3vKyZqx>).

Örn:

-Researchers have studied how people talk to themselves:

Inner speech is a paradoxical phenomenon. It is an experience that is central to many people's everyday lives, and yet it presents considerable challenges to any effort to study it scientifically. Nevertheless, a wide range of methodologies and approaches have combined to shed light on the subjective experience of inner speech and its cognitive and neural underpinnings. (Alderson-Day & Fernyhough, 2015, s, 957)

40 kelimeden az ise bu alıntı metinde çift tırnak içinde verilir. Alıntıya metnin ortasındaki cümlelerde yer verilmişse, alıntı yapılan kısım çift tırnak içinde verildikten hemen sonra parantez içinde kaynağa gönderme (atıf) yapılır.

bkz. <https://bit.ly/3KLQhHd>

9. Metin içi atıflar:

-Tüm göndermeler parantez içinde ve aşağıdaki biçimde yazılmalıdır.

Tek yazarlı çalışmaya genel göndermelerde;

Tunalı (1996),; Tunalı'ya (1996) göre.....; (Tunalı, 1996). Tek yazarlı çalışmanın alıntı yapılan belirli bir yerine göndermelerde;

(Artun 2003, s, 11).

-İki yazarlı göndermelerde yazar soyadları arasında ‘ve’ İngilizce metinler için ise ‘and/&’ kullanılmalıdır.

İki yazarlı çalışmalara göndermelerde;(Al ve Soydal, 2014, s, 290).

-Üç ve daha fazla yazarlı göndermelerde yalnızca ilk yazarın soyadı ve “vd.” ya da “et al.” ifadesi kullanılır (ilk kullanımdan itibaren):

(Hargreaves vd., 2003).

--- Aynı parantez içerisinde yapılan çoklu göndermelerde, ilk yazarın soyadına göre alfabetik sırada; aynı yazar ise geçmişten güncel yıl sırasıyla belirtilmelidir:

(Akbulut ve Doğan, 2013; Şencan, 2003; Tonta, 2010)

(Doğan, 2000, 2004, basım aşamasında)

-Yayımlı olmayan yapıtlarda ve yazmalarda yalnızca yazarların adı; (Seydi)

-Yazarı belirtilmeyen ansiklopedi vb. yapıtlarda ise kaynağın ismi, varsa cilt ve sayfa numarası yazılmalıdır. (Britannica 8, 2010, s, 189)

-İkincil kaynaktan yapılan alıntılarda yalnızca ikincil kaynak esas kaynakça listesinde gösterilir. Birincil kaynak sadece yazar adı ve kaynak tipi (kitap, makale, günlük vs.) bahsedildikten sonra, ikincil kaynak “aktaran” şeklinde belirtilir.

Eleştirmen Laverdant’ın ifade ettiği gibi “.....” (aktaran Artun 2003,s, 11).

veya

“... ..” (Laverdant’tan aktaran, Artun 2003,s, 11).

--- Kişisel görüşmeler, metin içinde soyadı ve tarih belirtilerek gösterilmeli; kaynaklarda (ek/arşiv kısmıyla belirtilmediği müddetçe) belirtilmemelidir.

“Gerekirse kaset alıp çalışıyoruz. Müşteriye karşı yok, yok” (K. Ürün, kişisel görüşme, 15 Temmuz, 1997).

-Çok nadir olarak yazar soyadı ve tarih bilgisinin ikisi de parantezsiz ve metnin bir parçası şeklinde kullanılabilir.

Konuyla ilgili olarak Edzan’ın 2008 yılında gerçekleştirmiş olduğu çalışma örnek gösterilebilir.

-Kişisel görüşme dışındaki künyeler, yıl ve ay bilgisini birlikte içeriyor olsa bile, göndermede sadece yıl bilgisi kullanılmalıdır.

--- Yayın yılı tam olarak bilinmeyen klasik eserler için yayın yılı kısmında çev. kısaltması ile birlikte çeviri yılı ya da sür. kısaltması ile birlikte kullanılan sürümün (versiyonun) yılı verilir. Klasik eserin orijinal tarihi biliniyorsa o da gönderme içinde kullanılır.

(Aristotle, çev. 1931)

(Balzac, 1836, çev. 1941)

--- Yazar olarak bir grup/tüzel kişi (dernekler, şirketler, devlet kurumları ve diğer çalışma grupları gibi) ifade ediliyorsa bu gruba ilişkin ad bilgisi metin içindeki göndermede oldukça açık ve anlaşılır biçimde verilmelidir. Grup adı bazı durumlarda kısaltılabilir. Eğer grup adı uzunsa, kısaltma herkesçe anlaşılır oluyorsa veya ada yönelik zaten bilinen bir kısaltma var ise ilk kullanımda hem açık hali hem kısaltma hali kullanılıp, sonraki kullanımlarda ise sadece kısaltma kullanılabilir. Eğer grup adı kısa ise veya kısaltması herkesçe anlaşılır olmuyorsa tüm göndermelerde adın açık hali yazılır.

(Cümlelerin sonunda) İlk gönderme:

(Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu [TÜBİTAK], 2013) (Cümlelerin sonunda) İkinci ve sonraki göndermeler

(TÜBİTAK, 2013)

(Cümlelerin içerisinde) İlk gönderme

Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK, 2013) (Cümlelerin içerisinde) İkinci ve

sonraki göndermeler

TÜBİTAK (2013)

-Parantez içinde yapılacak bir açıklama esnasında gönderme yapılması gerekirse tarih için köşeli parantez değil, virgül kullanılmalıdır. (Bu konuda daha ayrıntılı bilgi için bkz. Doğan, 2010)

10. Kaynakça

Kaynakça metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak aşağıdaki örneklere göre yazılmalıdır. Kaynakları göstermek için **Kaynakça** dışında hiçbir başlık (**URL**, **İnternet kaynakları**, **Görseller**, **Resimler**, **Fotoğraflar** vb.) **kullanılmamalıdır**. *Başlıktaki ve alt başlıktaki ilk kelimenin ilk harfi ve eğer varsa özel adların ilk harfleri büyük, diğerleri küçük yazılmalıdır*. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir. Çevrimiçi kaynak gösterilmesi durumunda “DOI:”, “Erişim adresi:” ifadeleri yerine doğrudan link yazılmalı; “Erişim adresi” ifadesi yalnızca erişim tarihi verilmesi gereken durumlarda kullanılmalıdır.

Kitapların gösterilmesi

Eser başlığı özel harfler dışında küçük harf kullanılarak, italik yazılmalıdır.

bkz. <https://bit.ly/39Frs3G>

Yazar, A. A. (Yıl). *Eserin başlığı*. Yayıncı.

Yazar, A. A. (Yıl). *Eserin başlığı*.

<http://www.xxxxxxxxxx> Yazar, A. A. (Yıl). *Eserin*

Özer, Y. (2002). *Müzik etnografisi*. Dokuz Eylül

Yayıncıları.(Özer, 2002)

Foucault, M. (2007). *Cinselliğin tarihi* (H. U. Tanrıöver, Çev.). Ayrıntı

Yayıncıları.(Foucault, 2007)

Saygun, A. A. (1936). *Türk halk musikisinde pentatonizm*. Numune

Matbaası.(Saygun, 1936)

Saygun, A. A. (1937). *Rize Artvin ve Kars havalisi türkü, saz ve halk oyunları hakkında bazı malûmat*.Nümune Matbaası.

(Saygun, 1937)

-20 ye kadar tüm yazarlar yazılır, yazar sayısı 21 ve daha fazla olduğunda ise ilk 19 yazarın soyadı ve adı yazılıp üç nokta eklenir ve son yazarın adı ile yazar kısmı kapatılır.

Soyadı, A.A., Soyadı. B.B., Soyadı, C.C., Soyadı, D.D., Soyadı, E.E., Soyadı, F.F., Soyadı, G.G., Soyadı, H.H., Soyadı,

I.I., Soyadı, J.J., Soyadı, K.K., Soyadı, L.L., Soyadı, M.M. , Soyadı, N.N., Soyadı, O.O., Soyadı, P.P., Soyadı, Q.Q.,Soyadı, R.R., Soyadı, S.S., . . . Soyadı, W.W.

-Basılı kitabın elektronik sürümü:

“Erişim adresi:” ifadesi olmadan, doğrudan link vererek (hyperlink) yazılmalıdır, “Erişim adresi” ifadesi yalnızca erişim tarihi verilmesi gereken durumlarda kullanılmalıdır:

Morville, P. ve Rosenfeld, L. (2006). *Information architecture for the World Wide Web* (3. bs.). [Adobe DigitalEditions sürümü]. <http://shop.oreilly.com/home.do>

-Sadece elektronik sürümü olan kitap:

O’Keefe, E. (t.y.). *Egoism & the crisis in Western values*. <http://www.onlineoriginals.com/showitem.asp?itemID=135>

Çocuk kitaplarının gösterilmesi

bkz. <https://bit.ly/3KNtcVn>

-İllustratörüyle yazarı aynı olma durumunda:

Yazar S, A. (Yıl). Kitap ismi (Yazar/Çizer ismi, Illus.). Yayıncı.

Crimi, C. (2019). Küçük garip robotlar (C. Luyken, Illus.).
Candlewick Press.(Crimi, 2019)
Pitman, G. E. (2016). This day in June (K. Litten, Illus.).
Magination Press.(Pitman, 2016)

-İllustratörüyle yazarı farklı olma durumunda:

Yazar S, A. (Yıl). Kitap ismi (Çizer ismi, Illus.). Yayıncı.

Beaton, K. (2016). *Kral bebek* (K. Beaton, Illus.). Arthur A.
Levine Books.(Beaton, 2016)

-Dizinin parçası olma durumunda (Seri/Dizi başlığı kitap başlığına eklenmemelidir):

Yazar S, A. (Yıl). Kitap ismi (Çizer ismi, Illus.). Yayıncı.

O'Connor, J. (2017). *Nancy Clancy, late-breaking news!* (R. Preiss Glasser, Illus.). HarperCollins
Publishers.
(O'Connor, 2017)

-Yeniden basılması durumunda:

Yazar S, A. (Yıl). *Kitap ismi* (varsa özel baskı bilgileri) (Çizer ismi, Illus.). Yayıncı. (Orjinal çalışma yayın tarihi bilgisi)

Numeroff, L.J. (2007). *Fareye bir çerez verirseniz* (varsa özel baskı bilgileri) (F. Bond, Illus.). Laura Geringer
Books.(Orijinal çalışma 1985'te yayınlanmıştır)
(Numeroff, 1985/2007)

Dini eserlerin referans gösterilmesi

bkz. <https://bit.ly/3LQRLSO>

Kitap formatındaysa kitapların gösterimine; websitesi formatındaysa web kaynakları gösterimine uygun yapılır. Yazarı bilinmeyen eser başlığındaki formata uygun gösterilebilir.

The Bhagavad Gita (E. Easwaran, Trans.; 2nd ed.). (2007). The Blue Mountain Center of
Meditation.(The Bhagavad Gita, 2007)

King James Bible. (2017). King James Bible Online. <https://www.kingjamesbibleonline.org/> (Original
workpublished 1769)

(King James Bible, 1769/2017)

-Açıklamalı dini eser:

Kaiser, W. C., Jr., & Garrett, D. (Eds.). (2006). *NIV archeological study bible: An illustrated walk through
biblicalhistory and culture*. Zondervan.

Sözlüklerin gösterilmesi

bkz. <https://bit.ly/3vKc52k>

-Çevrimiçi sözlük

Çevrimiçi sözlükler güncellendiği ve arşivlenmediği için tarih bilgisi eklenmelidir:

American Psychological Association. (n.d.). Just-world hypothesis. In *APA dictionary of psychology*. Retrieved January 18, 2020, from <https://dictionary.apa.org/just-world-hypothesis>

(American Psychological Association, n.d.)

Merriam-Webster. (n.d.). Semantics. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved January 4, 2020, from <https://www.merriam->

[-webster.com/dictionary/semantics](https://www.merriam-webster.com/dictionary/semantics) (Merriam-Webster, n.d.)

-Basılı sözlük

American Psychological Association. (2015). Mood induction. In *APA dictionary of psychology* (2nd ed.: 667).

(American Psychological Association, 2015)

Merriam-Webster. (2003). Litmus test. In *Merriam-Webster's collegiate dictionary* (11th ed.: 727). (Merriam-Webster, 2003)

-Wikipedia (Vikipedi)

Yağlı boya. (2019, 8 Aralık). *Wikipedia* içinde. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Oil_painting&oldid=929802398

("Yağlı Boya," 2019)

Editörlü kitapların gösterilmesi

-Kitabın tamamı için:

bkz. <https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/references/examples/book-references#2>

- Editör (Ed.). (Yıl). *Eserin başlığı* (s. xxx-xxx). Yayıncı.

- Editör (Ed.). (Yıl). *Eserin başlığı* (s. xxx-xxx). Yayıncı. <http://www.xxxxxxxxxx>

- Editör (Ed.). (Yıl). *Eserin başlığı* (s. xxx-xxx). Yayıncı. xxxxxxxxxxxx

Kesharwani, P. (Ed.). (2020). *Nanotechnology based approaches for tuberculosis treatment*. AcademicPress.

(Kesharwani, 2020)

Torino, G. C., Rivera, D. P., Capodilupo, C. M., Nadal, K. L., & Sue, D. W. (Eds.). (2019). *Microaggression theory: Influence and implications*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119466642>

(Torino et al., 2019)

-Kitap içi bölüm gösterilecekse:

bkz. <https://bit.ly/3LIE2gC>

--- Yazar, A. A. ve Yazar, B. B. (Yıl). Bölüm ya da giriş başlığı. A. Editör, B. Editör ve C. Editör (Ed.), *Kitap başlığı* (s. xxx-xxx) içinde. Yayıncı.

- Yazar, A. A. ve Yazar, B. B. (Yıl). Bölüm ya da giriş başlığı. A. Editör ve B. Editör (Ed.), *Kitap başlığı* (s. xxx-xxx) içinde. <http://www.xxxxxxxxxx>

--- Yazar, A. A. ve Yazar, B. B. (Yıl). Bölüm ya da giriş başlığı. A. Editör, B. Editör ve C. Editör (Ed.), *Kitap başlığı* (s. xxx-xxx) içinde. xxxxxxxxxxxx

(Sayfa numarası yoksa kitap ismi yeterlidir.)

Aron, L., Botella, M., & Lubart, T. (2019). Culinary arts: Talent and their development. In R. F. Subotnik, P. Olszewski-Kubilius, & F. C. Worrell (Eds.), *The psychology of high performance: Developing human potential into domain-specific talent* (pp. 345–359). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000120-016>
(Aron et al., 2019)

-Yeniden basımı yapılmış editörlü kitap örneği:

Bronfenbrenner, U. (2005). The social ecology of human development: A retrospective conclusion. In U. Bronfenbrenner (Ed.), *Making human beings human: Bioecological perspectives on human development* (pp. 27–40). SAGE Publications. (Reprinted from *Brain and intelligence: The ecology of child development*, pp. 113–123, by F. Richardson, Ed., 1973, National Educational Press)

Ders/Kurs Materyallerinin gösterilmesi

Editörlü kitap biçimiyle yapılır:

(bkz. <https://bit.ly/3kFsDIQ>)

-Yazarı belli olan materyaller için:

Elders, M. (2019). Neighborhood watch: Social media in the community. In M. Elders (Ed.), *POL 241: Politics and activism in the 21st century* (pp. 34–41). American University.
(Elders, 2019)

-Yazarı belli olmayan materyaller için:

Diagram of the tibia–basitarsis joint in Apis melifera. (2015). In B. Haave (Ed.), *NEU 451: Movement and perception* (pp. 44–45). St. Ambrose University.
("Diagram of the Tibia–Basitarsis Joint in Apis melifera," 2015)

Makalelerin gösterilmesi (Dergi)

Eser başlığı özel harfler dışında küçük harf kullanılarak, regular fontla; dergi adı büyük harf ve italik fontla yazılmalıdır.

(bkz. <https://bit.ly/3wpEudt>)

<https://www.scribbr.com/apa-examples/journal-article/>

--- 3'ten fazla yazarı olan kitap/derginin metin içi atıflarında ilk kullanımdan itibaren "ilk yazar vd., yıl" ya da "ilk yazar et al., yıl" ifadesi kullanılabilir.

Yayınlanmış, yayınlanmak üzere gönderilmiş ya da baskıdaki makale yazımları genel olarak şu şekildedir:

Last name, Initials. (Year). Article title. *Journal Name*, Volume (issue), page range. <https://doi.org/xxxx>

Last name, Initials. (Year). *Article title* [Unpublished article]. Department Name, University Name.

Last name, Initials. (in press). Article title. *Journal Name*.

McAdams, S., Winsberg, S., Donnadieu, S., De Soete, G., and Krimphoff, J. (1995). Perceptual scaling of synthesized musical timbres: Common dimensions, specificities, and latent subject classes. *Psychological Research*, 58, 177.

-192. (McAdams vd., 1995)

Nattiez, J.J. (1983). Some aspects of Inuit vocal games. *Ethnomusicology*, 27 (3), 457.

-475. (Nattiez, 1983)

-İngilizce çalışmalarda Türkçe bir kaynağa gönderme yapılıyorsa ve yerine and ifadesi, Türkçe bir

çalışmada İngilizce bir kaynağa gönderme yapılıyorsa and yerine ve ifadesi kullanılmalıdır:

Nielsen, B. G. ve Borlund, P. (2011). Information literacy, learning, and the public library: A study of Danish high school students. *Journal of Librarianship and Information Science*, 43, 106-119.

10.1177/0961000611408643

(Nielsen ve Borlund, 2011: 110)

-- İngilizce çalışmalarda orijinal dili Türkçe olan bir makaleye atf yapılıyorsa makale adı gibi bilgilerin köşeli parantez içinde İngilizce karşılığı ile birlikte verilmesi gerekir:

Al, U., & Tonta, Y. (2004). Atf analizi: Hacettepe Üniversitesi Kütüphanecilik Bölümü tezlerinde atf yapılan kaynaklar [Citation analysis: Sources cited in dissertations completed at Hacettepe University Department of Librarianship]. *Bilgi Dünyası*, 5, 19-47. Retrieved from <http://bd.org.tr/>

(Al & Tonta, 2004: 20)

-- Bir dergideki özel sayı kapsamında yayınlanan makale:

Last name, Initials. (Ed. or Eds.) (Year). Title of issue [Special issue]. *Journal Name*, Issue (Volume).

-- Chen, H. (Ed.). (2005). Intelligence and security informatics [Özel sayı]. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 56(3).

DOI numarası olan elektronik makaleler

“DOI:” ifadesi kullanılmadan doğrudan link vererek (hyperlink) yazılmalıdır.

Chan, H. F., Guillot, M., Page, L. ve Torgler, B. (2015). The inner quality of an article: Will time tell? *Scientometrics*, 104: 19-41. 10.1007/s11192-015-1581-y

(Chan vd., 2015)

DOI numarası olmayan elektronik makaleler

Al, U. ve Soydal, İ. (2014). Kütüphan-e Türkiye Projesi: Halk kütüphanesi kullanım araştırması. *Türk Kütüphaneciliği*, 28, 288-307. <http://www.tk.org.tr/index.php/TK>

(Al ve Soydal, 2014)

Çınar, M., Doğan, D. ve Seferoğlu, S. S. (2015, Şubat). Eğitimde dijital araçlar: Google sınıf uygulaması üzerine bir değerlendirme [Öz]. *Akademik Bilişim Konferansında sunulan bildiri*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. <http://ab2015.anadolu.edu.tr/index.php?menu=5>

&submenu=27(Çınar vd., 2015)

Al, U., Sezen, U. ve Soydal, İ. (2012). Türkiye'nin bilimsel yayınlarının sosyal ağ analizi yöntemiyle değerlendirilmesi (Proje No. SOBAG 110K044). http://uvt.ulakbim.gov.tr/uvt/index.php?cwid=9&vtadi=TPRJ&ano=148763_5bfd45f7c15921f84b92a17425cbb301

(Al vd., 2012)

-Kaynak zaman içinde değişime uğramadıkça erişim tarihi eklenmez.

Bilgi mimarisi. (2014, 20 Aralık). *Vikipedi* içinde. Erişim adresi (8 Mayıs 2015):http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgi_mimarisi

Teknik raporlar ve araştırma raporları

Yazar, A. A. (1998). Çalışmanın başlığı (Rapor No. xxx). Yayıncı.

T.C. Kalkınma Bakanlığı, Bilgi Toplumu Dairesi. (2015). 2015-2018 Bilgi toplumu stratejisi ve eylem planı (Yayın No. 2939). <http://www.kalkinma.gov.tr/Lists/Yaynlar/Attachments/649/2015-2018%20Bilgi%20Toplumu%20Stratejisi%20ve%20Eylem%20Plan%C4%B1.pdf>

Türkiye Bilişim Derneği, Bilişim Kentleri Çalışma Grubu. (2013). Bilişim kentleri kılavuzu (5. sürüm). http://www.tbd.org.tr/usr_img/raporlar/BK-KILAVUZ-SON.pdf

Farmer, L. ve Stricevic, I. (2011). Using research to promote literacy and reading in libraries: Guidelines for librarians (IFLA Professional Report No.125). <http://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/professionalreport/125.pdf>

Aslan, D., Vefikuluay, D., Zeyneloğlu, S., Erdost, T ve Temel, F. (2008). Ankara'da iki hemşirelik yüksekokulunun birinci ve dördüncü sınıflarında okuyan öğrencilerinin flört şiddetine maruz kalma, flört ilişkilerinde şiddet uygulama durumlarının ve bu konudaki görüşlerinin saptanması araştırması (Teknik rapor). http://www.huksam.hacettepe.edu.tr/Turkce/Sayfa/Dosya/flort_sidde.pdf

-Broşür:

Cedars-Sinai. (2015). Human papillomavirus (HPV) and oropharyngeal cancer [Brochure]. <https://www.cedars-sinai.org/content/dam/cedars-sinai/cancer/sub-clinical-areas/head-neck/documents/hpv-throat-cancer-brochure.pdf>

(Cedars-Sinai, 2015)

-Basın bülteni:

U.S. Food and Drug Administration. (2019, November 15). FDA approves first contact lens indicated to slow the progression of nearsightedness in children [Press release]. <https://www.fda.gov/news-events/press-announcements/fda-approves-first-contact-lens-indicated-slow-progression-nearsightedness-children>

(U.S. Food and Drug Administration, 2019)

Veri Seti Referanslarının Gösterimi:

(bkz. <https://bit.ly/3ylo6xb>)

Açık kaynaklarda arşivlenmiş verilerin ikincil analizlerini yapmak veya mevcut çalışmada sunulacak kendi veriarşivinizin alıntılarını için kullanılabilir:

O'Donohue, W. (2017). *Content analysis of undergraduate psychology textbooks* (ICPSR 21600; Version V1) [Data set]. ICPSR. <https://doi.org/10.3886/ICPSR36966.v1>

(O'Donohue, 2017)

Tanımlama Klavuzlarının Kullanımı:

(bkz. <https://bit.ly/3ycnV7f>)

American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed.).

(American Psychiatric Association, 1980)

World Health Organization. (2016). *International statistical classification of diseases and related health problems* (10th ed.). <https://icd.who.int/browse10/2016/en>

(World Health Organization, 2016)

Tüzel yazarlı ya da yazarı olmayan çalışmalar

Yazarı kuruluş, kurum, dernek gibi bir grup olan çalışmalar için yazar kısmında kuruluş/kurum/dernek adının kısaltması değil açık adı kullanılmalıdır.

TKD. (2014). [> değil >](#) Türk Kütüphaneciler Derneği. (2014).

OECD. (2010). [> değil >](#) Organisation for Economic Co-operation and Development. (2010).

Bilimsel toplantı ve sempozyumlar

(bkz. <https://bit.ly/3LIG4gK>)

Sunum, başlıktan sonra köşeli parantez içinde “[Konferans oturumu], [Bildiri sunumu], [Poster oturumu]...vb”tanımlarının biriyle açıklanabilir.

Evans, A. C., Jr., Garbarino, J., Bocanegra, E., Kinscherff, R. T., & Márquez-Greene, N. (2019, August 8– 11). *Gun violence: An event on the power of community* [Conference presentation]. APA 2019 Convention, Chicago, IL, United States. <https://convention.apa.org/2019-video>

(Evans et al., 2019)

Elektronik özet:

Çınar, M., Doğan, D. ve Seferoğlu, S. S. (2015, Şubat). *Eğitimde dijital araçlar: Google sınıf uygulaması üzerine bir değerlendirme* [Öz]. Akademik Bilişim Konferansında sunulan bildiri, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. [http://ab2015.anadolu.edu.tr /index.php?menu=5&submenu=27](http://ab2015.anadolu.edu.tr/index.php?menu=5&submenu=27)

(Çınar vd., 2015)

Cacioppo, S. (2019, April 25–28). *Evolutionary theory of social connections: Past, present, and future* [Conference presentation abstract]. Ninety-ninth annual convention of the Western Psychological Association, Pasadena, CA, United States. <https://westernpsych.org/wp-content/uploads/2019/04/WPA-Program-2019-Final-2.pdf>

(Cacioppo, 2019)

Dergide/Kitapta yayınlanmış bildiri:

Dergi makaleleri ve editörlü kitaplarla aynı formatla yazılmalıdır:

Duckworth, A. L., Quirk, A., Gallop, R., Hoyle, R. H., Kelly, D. R., & Matthews, M. D. (2019). Cognitive and noncognitive predictors of success. *Proceedings of the National Academy of Sciences, USA*, 116(47), 23499–23504. <https://doi.org/10.1073/pnas.1910510116>

(Duckworth vd., 2019)

Kushilevitz, E. ve Malkin, T. (Eds.). (2016). *Bilgisayar bilimlerinde ders notları: Cilt. 9562. Kriptografiteorisi*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-49096-9>

(Kushilevitz ve Malkin, 2016)

-Kitap bölümü:

Bedenel, A.-L., Jourdan, L., & Biernacki, C. (2019). Probability estimation by an adapted genetic algorithm in web insurance. In R. Battiti, M. Brunato, I. Kotsireas, & P. Pardalos (Eds.), *Lecture notes in computer science: Vol. 11353. Learning and intelligent optimization* (pp. 225–240). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-05348-2_21

(Bedenel et al., 2019)

Tezlerin gösterilmesi

(bkz. <https://bit.ly/3MOoNCY>)

Küçükebe, M. (2008). *Batı ve Türk müziği üsluplarında anlam üretme aracı olarak kemanın sonolojik analizi* (Tez No. 1235) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].(Küçükebe, 2008)

Kabir, J. M. (2016). *Factors influencing customer satisfaction at a fast-food hamburger chain: The relationship between customer satisfaction and customer loyalty* (Publication No. 10169573) [Doctoraldissertation, Wilmington University]. ProQuest Dissertations & Theses Global.

(Kabir, 2016)

Miranda, C. (2019). *Exploring the lived experiences of foster youth who obtained graduate level degrees: Self-efficacy, resilience, and the impact on identity development* (Publication No. 27542827) [Doctoral dissertation, Pepperdine University]. PQDT Open. <https://pqdtpopen.proquest.com/doc/2309521814.html?FMT=AI>

(Miranda, 2019)

Yazarı belli olan gazete ve dergi yazıları için

(bkz. <https://bit.ly/3kEfMR0>)

Bruni, F. (2003, 26 Aralık). Pope pleads for end to terrorism and war. *New York Times*:21.(Bruni, 2003)

Schwartz, J. (1993, September 30). Obesity affects economic, social status. *The Washington Post*.

Schwartz, F., & McBride, C. (2019, November 18). Trump administration says Israeli settlements aren't illegal. *The Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/trump-administration-to-say-israeli-settlements-arent-illegal-11574104691>

Yalnızca internet yayını yapan gazeteler için aşağıdaki web sitesi kullanım biçimi kullanılır:

Ahmad, J., & Shalizi, H. (2019, November 19). U.S., Australian hostages freed by Afghan Taliban in swap. *Reuters*. <https://www.reuters.com/article/us-afghanistan-taliban/u-s-australian-hostages-freed-by-afghan-taliban-in-swap-idUSKBN1XT0GF>

Yazarı belli olmayan gazete ve dergi yazıları

The United States and the Americas: One History in Two Halves. (2003, 13 Aralık). *Economist*, 36.(United States and the Americas, 2003)

Strong afterchocks continiue in California. (2003, 26 Aralık). *New York Times* [Ulusal Baskı]. s.23.(Strong aftershocks, 2003)

Web Sitesi

-Yazarı ve tarihi belli olan elektronik gazete ve dergi yazıları

Artun, A. (2013, 10 Eylül). Sanat tarihinin ilk kitabı. *e-skop sanat tarihi eleştiri*.

<http://www.e-skop.com/skopbulten/sanat-tarihinin-ilk-kitabi/1477> (Artun, 2013)

Giovanetti, F. (2019, November 16). Why we are so obsessed with personality types. *Medium*. <https://medium.com/the-business-of-wellness/why-we-are-so-obsessed-with-personality-types-577450f9aee9>

World Health Organization. (2018, May 24). *The top 10 causes of death*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/the-top-10-causes-of-death>

-Yazarı belli olmayan elektronik gazete makaleleri

Bu acıları gördükten sonra, neleri kafaya takmışız diye gülüyorum. (2012, 18 Mart). *Milliyet Gazetesi*.

<http://www.milliyet.com.tr/pazar/bu-acilari-gordukten-sonra-neleri-kafaya-takmisiz-diye-guluyorum-1516722>

(“Bu acıları gördükten sonra”, 2012)

Australia fires: ‘Catastrophic’ alerts in South Australia and Victoria. (2019, November 11). <https://www.bbc.com/?news/?world-australia-50483410>

(“Australia fires,” 2019)

-Yazarı ve tarihi belli olmayan internet kaynakları

Hacettepe Üniversitesi. (t.y.). *Misyon, vizyon ve değerler*. <http://hacettepe.edu.tr/hakkinda/misyonvizyondegelerler>

(Hacettepe Üniversitesi, t.y.)

U.S. Census Bureau. (n.d.). U.S. and world population clock. U.S. Department of Commerce.

Retrieved January 9, 2020, from <https://www.census.gov/popclock/>

-Kişisel görüşme(röportaj)

Arşivlenen gazete/web sitesinde yayınlandıysa yukarıdaki biçimler kullanılabilir, bunun dışındaki kişisel görüşmelerde (yüz yüze, e-posta...vb.) aşağıdaki biçim örnekleriyle kullanılabilir (kaynakçada belirtilmesine gerek yoktur):

Another researcher stated that the results so far looked “very promising” (A. Smith, personal communication, July 15, 2015).

When contacted for comment, Johnson stated that the controversy was “absurd” (H. Johnson, email, March 5, 2019).

Members of the online community followed the controversy closely, with one user referring to it as a “media circus” (G. Richards, comment in a private Facebook group, April 25, 2018).

-İnternet mesaj panoları, elektronik mesajlaşma listeleri ve diğer çevrimiçi topluluklar

(bkz. <https://bit.ly/37gueek>)

Yazar, A. A. (Yıl, Gün Ay). *Postanın başlığı* [Biçim tanımı]. <http://xxxx>

Öztürk, O. (2015, 29 Mayıs). Yanıt: Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü'nü tercih edecek öğrenciler için genel bilgiler [Haber grubu yorumu]. <http://www.bbyhaber.com/bby/2012/07/22/bilgi-vebelge-yonetimi-bolumunu-tercih-edecek-ogrenciler-icin-genel-bilgiler/#comment-15752>

Yılmaz, D. (2010, 16 Mart). İntihal suç mu? [Blog yazısı]. <http://bilkentastan.blogspot.com.tr/2010/03/intihal-suc-mu.html>

Madran, O. (2015, 16 Nisan). BBY262 Web tasarımı dersi uygulaması [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=rfsQHHi3tPE>

Facebook

News From Science. (2019, June 21). *Are you a fan of astronomy? Enjoy reading about what scientists have discovered in our solar system—and beyond? This* [Image attached] [Status update]. Facebook. <https://www.facebook.com/ScienceNOW/photos/a.117532185107/10156268057260108/?type=3&theater>

National Park Service. (n.d.). *Home* [Facebook page]. Facebook. Retrieved January 12, 2020, from <https://www.facebook.com/nationalparkservice/>

Instagram

Philadelphia Museum of Art [@philamuseum]. (2019, December 3). *It's always wonderful to walk in and see my work in a collection where it's loved, and where people are* [Photograph]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B5oDnnNhOt4/>

National Geographic [@natgeo]. (n.d.). *IGTV* [Instagram profile]. Instagram. Retrieved December 8, 2019, from <https://www.instagram.com/natgeo/channel/>

LinkedIn

American Psychological Association. (2019, December 9). *Last month, APA joined more than 40 national and international psychology organizations to explore ways to collaborate and use psychological* [Thumbnail with link attached] [Post]. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/posts/american-psychological-association-how-psychologists-are-combating-climate-change-activity-6609801161937612800-GvdC>

John Tyler Community College. (n.d.). *Home* [LinkedIn page]. LinkedIn. Retrieved January 9, 2020, from <https://www.linkedin.com/school/john-tyler-community-college/>

Online Forum (ekşi sözlük, reddit...vb.)

Little, J. [j450n_1]. (2018, December 12). *I'm the first person in the world with a neural-enabled prosthetic hand. Using an specialized prosthetic and a device implanted* [Online forum post]. Reddit.
https://www.reddit.com/r/AMA/comments/a5jxbe/im_the_first_person_in_the_world_with_a/
(Little, 2018)

haffy-1223. (2018, September 12). What do you think while on the launchpad about to launch? [Comment on the online forum post *I'm NASA astronaut Scott Tingle. Ask me anything about adjusting to being back on Earth after my first spaceflight!*]. Reddit.
https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/9faqyq/im_nasa_astronaut_scott_tingle_ask_me_anything/e5v0027/

Tiktok

Cook, P. [@chemteacherphil]. (2019, November 19). *Alkali salts get lit. #chemistry #chemteacherphil #scienceexperiments #foryou #jobforme #trend #featurethis #science #vibecheck* [Video]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/xP1r1m>
(Cook, 2019)

Witherspoon, R. [@officialreasetiktok]. (n.d.). *vsco mom* [TikTok profile]. TikTok. Retrieved January 12, 2020, from <https://vm.tiktok.com/xS3B86>
(Witherspoon, n.d.)

Twitter

APA Databases [@APA_Databases]. (2019, September 5). *Help students avoid plagiarism and researchers navigate the publication process. More details available in the 7th edition @APA_Style table* [Image attached] [Tweet]. Twitter.
https://twitter.com/APA_Databases/status/1169644365452578823

Jordan, M. B. [@michaelb4jordan]. (n.d.). *Tweets & replies* [Twitter profile]. Twitter. Retrieved January 9, 2020, from https://twitter.com/michaelb4jordan/with_replies

Resmi Gazete

Başlık. (Yıl, Gün Ay). Resmi Gazete (Sayı: xxx). <http://xxxx>

Olağanüstü Hal Kapsamında Bazı Tedbirler Alınması Hakkında Kanun Hükmünde Kararname (2017, 6 Ocak). Resmi Gazete (Sayı: 29940 (Mükerrer)).
<http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2017/01/20170106M1-1.htm>

(Olağanüstü Hal Kapsamında Bazı Tedbirler, 2017)

Popüler dergi yazısı

Semercioğlu, C. (2015, Haziran). Sıradanlığın rayihası. *Sabit Fikir*, 52, 38-39.

Çevrimiçi popüler dergi yazısı

Dempsey, L. (2006, Nisan). Libraries and the long tail: Some thoughts about libraries in a network age. *D-Lib Magazine*, 12(4). <http://www.dlib.org/dlib.html>

Değerlendirme ve eleştiriler

Değerlendiren, A. A. (2000). Değerlendirme yazısının başlığı [... başlıklı, A. A. Yazar kitabın değerlendirmesi]. Dergi adı, xx, xxx-xxx.

Değerlendirilen materyal türü (kitap, televizyon programı, sinema filmi vb.) köşeli parantez içerisinde belirtilir.

Schaefer, J. C. (2015). Must we burn Hitchcock? (Re)viewing trauma and effecting solidarity with the Birds (1963) [A. Hitchcock'un yapımcısı ve yönetmeni olduğu Birds filminin değerlendirmesi],

1963]. Quarterly Review of Film and Video, 32, 329-343. 10.1080/10509208.2015.999220

Stapleton, D. (2015, 21 Temmuz). Turning south [Telltale Games tarafından piyasaya sürülen Game of Thrones: Episode 5 adlı video oyununun değerlendirmesi]. <http://www.ign.com/games/game-of-thrones-episode-5/pc-20028656>

Sokolova, I. V. (2004). The power of gender biases [I. V. Sokolova tarafından "Why women are more susceptible to depression: An explanation for gender differences" başlıklı makaleye yapılan eleştirisi]. <http://www.personalityresearch.org/papers/mule.html#sokolova>

Meta-analizde kullanılan kaynakların gösterimi

Bir meta-analizde kullanılan yayın sayısı 50 ve daha az ise kaynakçada verilir. Ancak bunun meta-analiz için kullanılan bir makale olduğunu belirtmek için başına "*" işareti konur; atıflarda "*" işareti kullanılmaya gerek yoktur.

*Yılmaz, A. (2009). Public policies and public library-emergent literacy relationship in the USA. Bilgi Dünyası, 10, 80-94. <http://www.bd.org.tr/>

(Yılmaz, 2009)

Genel yazım kuralı aşağıdaki gibidir:

Author name. (Year). *Image title* [Format]. Retrieved from URL or Museum, Location.

Eser sahibi soyadı, Adının ilk harfi. (Yıl). *Eser ismi* [Eser türü]. Hyperlink... /Müze ismi, Yer.

Bkz. <https://www.scribbr.com/apa-citation-generator/new/image/>

11. Metin dışı materyaller

Kullandığınız görseller hakkında aşağıdaki temel bilgiler dahil olmak üzere mümkün olduğunca fazla bilgi verilmelidir:

- Yaratıcının adı (yazar, sanatçı, fotoğrafçı vb.),
- Çalışmanın yayınlandığı veya oluşturulduğu tarih,
- İşin başlığı,
- Yayın yeri,
- Yayımcı,
- Malzeme türü (fotoğraflar, çizelgeler, çevrimiçi görüntüler için),
- Web sitesi adresi ve erişim tarihi,
- Eserin bulunduğu kurum veya müzenin adı (sanat eserleri ve müze sergileri için),
- İşin boyutları (sanat eserleri için)

11.1. Görsellere metin içinde atf

Şekil yazılarında eserin özgün dildeki adını yazınız.

Basılı kaynaktaki (kitap, dergi...vb.) görsele atf

Aşağıdaki örnekte şekil altı yazısı (*caption*) sanat eserinin reproduksiyonuna dair bilgiyi içermektedir. Kitaptaki şekil altı yazısı eser adını, sanatçıyı ve üretildiği tarihi vermektedir (kitapta üretim tarihi 1794/1824 olarak verilmesinin nedeni eserin 1794'te üretilmesi ve 1824'te sanatçı tarafından revize edilmiş olması nedeniyledir). Şekil altı yazısının sonunda ilgili görselin alındığı kitaba atf yapılır.

Bu teknik *The Ancient of Days* eserinde görülebilir (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. The Ancient of Days, W. Blake, 1794/1842 (Bell, 2007: 305)

(Müzedede, galeride...vb.) Şahsen görülen bir görsele atf

Bosch, H. [c. 1482]. *The last judgement* [Triptych]. Brugge, Belçika: Groeningemuseum.

Sanatçı bilinmediğinde görsele atf

Eğer ele alınan eserin sanatçısı bilinmiyorsa, bu bilgiye şekil altı yazısında yer vermeyin. Şekil altı yazısının sonunda ilgili görselin alındığı kitaba atf yapılır.

Bu teknik *Menkaure ve Khamerenebty kraliyet heykeli* eserinde görülebilir (bkz. Şekil 2).



Şekil 2. Menkaure ve Khamerenebty kraliyet heykeli, c. 2470 BCE (Bell, 2007: 42)

Eser ismi/tarihi bilinmediğinde görsele atf

Tarih bilinmiyorsa “n.d./t.y.” ifadeleri; eser ismi bilinmiyorsa eser ismi yazılacak yere köşeli parantez içinde açıklama eklenebilir:

Google. (n.d.). [Google Maps map of Utrecht city center]. Retrieved January 10, 2020, from <https://goo.gl/maps/keKNQZHZTS7ticwb8>

Bir web sitesindeki görsele atf

Sıradaki örnekte metin içi atıfta görselin alındığı web sitesine referans verilir.

Thompson, M. (2020). *Canyon wren* [Photograph]. Flickr. <https://flic.kr/p/2icfzq4> Bu teknik *Androgyny*'de görülebilir (bkz. Şekil 3).



Şekil 3. *Androgyny*, N. Burson, 1982.

Sokak sanatındaki görsellere atf

Metin içi atıfta görselin alındığı kaynağa (örn. web sitesi) referans verilir. Grafiti örneği olarak *Sleeping Man*'e bakılabilir (bkz. Şekil 4).



Şekil 4. *Sleeping Man*, Blek Le Rat, 2008.

Sanatçısı bilinmeyen bir web sitesindeki görsele atf

Sıradaki örnekte hem sanatçı bilinmediği hem de web sitesinde sayfa olmadığı için metin içi atıfta bu iki bilgi verilmez.

Bu teknik *Chair of Reniseneb*'te görülebilir (bkz. Şekil 5).



Şekil 5. Chair of Reniseneb, ca. 1450 B.C.

11.2. Görsellerin kaynakçada gösterimi

Müze ya da sergi alanındaki Özgün Çizim/Resim/Heykel/Fotoğraf/vb. Yapıtlar

(bkz. <https://bit.ly/3vYuTtK>)

Sanatçı bilinmiyorsa eser adı ile başlayın. Yıl bilinmiyorsa tarih yok ibaresi için (t.y./n.d.) kısaltmasını kullanın. Müze:

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış il/Eyalet.

Pratt, C. (1965). *Young girl with seashells* [Tuval üzerine yağlıboya]. Memorial University Art Gallery Permanent Collection, Corner Brook, NL.

van Gogh, V. (1889). *The starry night* [Painting]. The Museum of Modern Art, New York, NY, United States. https://www.moma.org/learn/moma_learning/vincent-van-gogh-the-starry-night-1889/

(van Gogh,

1889)Sanat Sergisi:

Design for eternity: Architectural models from the ancient Americas [Exhibition]. (2015–2016). The Met Fifth Avenue, New York, NY, United States. <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2015/design-for-eternity>

(Design for Eternity, 2015–2016)

Martinez, J.-L., & Douar, F. (2018–2019). *Archaeology goes graphic* [Exhibition]. The Louvre, Paris, France. <https://www.louvre.fr/en/expositions/archaeology-goes-graphic>

(Martinez & Douar, 2018–2019)

Bilgilendirici müze plakası:

[*Plaque with background information about American Gothic*]. (n.d.). Art Institute Chicago, Chicago, IL, United States.

Bir Sanat Veritabanında (örn. Artstor) yer alan görsel

APA'da genel olarak kaynakçada doğrudan web adresi kullanılmaz. Bu nedenle veritabanı adı veya

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. XXX (Veritabanı Adı) Veritabanı veya hyperlink:....

veritabanının web adresi ancak şu şekilde verilmelidir:

Landing of atlantic cable in Newfoundland, 1866 [Transparency, collodion on glass]. (1900). George Eastman House, Rochester, NY. ARTstor.

Bir kitaptaki reproduksiyon

Sanatçı. (Kitabın basım yılı). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. Yazar/Editör adı içinde. *Kitap Adı* (sf. #). Yayıncı (Özgün eserin yılı).

Jacque, H. (2010). *Labrador black duck* [Clay tile]. Lawrence O'Brien Auditorium, Goose Bay, NL. In D. Brown, *Uncommon clay: The labradoria mural* (p. 18). St. John's, NL: Creative Publishing. (Original work 2009).

Basılı bir dergideki reproduksiyon

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. Yazar adı içinde. (Yıl). Makale adı, *Dergi adı*, cilt # (sayı #), sayfa #.

Carr, E. (1935). *Scorned as timber, beloved of the sky* [Oil on canvas]. Vancouver Art Gallery, Emily Carr Trust, Vancouver, BC. In S. R. Udall. Georgia O'Keeffe and Emily Carr. Health, nature and the creative process. *Women's Art Journal*, 27(1), 23.

Çevrimiçi bir dergideki reproduksiyon

DOI numarasını vermek yeterlidir. DOI numarası yoksa derginin web adresi verilir.

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış Şehir. Yazar adı içinde. (Yıl). Makale adı, *Dergi adı*, cilt # (sayı #), sayfa #. Hyperlink...

Sherman, C. (1980, July/August). *Untitled film still #56* [Photograph]. Collection of M. Harron. In C. Townsend. Art as commodity as art. *Art Monthly* (368), 2. Retrieved from: <http://www.artmonthly.co.uk>

Bir web sitesindeki reproduksiyon

Eğer web sitesi için tarih bilgisi yoksa tarih yok ibaresi için (t.y.) kısaltmasını kullanın. Yazar bilgisi yoksa eserle başla ve ardından tarihi verin.

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış İl/Eyalet. Web sayfası/döküman Yazar. (Yıl, Ay gün). Web sayfası /döküman adı. Hyperlink...

Shepherd, H. P. (1962). *Sunday morning* [Oil]. Collection of Memorial University of Newfoundland, St. John's, NL. The rooms. (n.d.). Retrieved from: <http://www.therooms.ca/artgallery/shepherds.asp>

Burson, N. (1982). *Androgyny* [Gelatin silver print]. J. Paul Getty Museum, Malibu, CA. Retrieved from: <http://www.getty.edu/art/collection/objects/296434/nancy-burson-androgyny-american-1982/>

Bir sokaktaki görseller

Sokak sanatına dair görseller de diğer görseller gibi Kaynakça'da şu şekilde verilmelidir:

Sanatçı. (Yıl). *Eser Adı* [Malzemenin tanımı]. Kurum, Müze veya Koleksiyon, Şehir, kısaltılmış İl/Eyalet.

Graffiti için boyandığı sokak ve şehir ismi veriniz.

Blek Le Rat. (2008). *Sleeping Man* [Grafiti]. Leake street, London.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4c/Blek_le_Rat_-_Sleeping_man.jpg

11.3. Müzik notası: Kaynakça gösterimi ve metin içinde atf

Temel olarak müzik notası kitaba benzerdir ve aşağıdaki biçimde gösterilir:

Besteci Soyadı, A. (Tarih). *Eser adı*. Yayıncı.

Hangi tür notanın (örn. vokal part veya orkestra partı) kullanıldığını belirtmek için parantez içinde daha fazla bilgi verilir:

Picker, T. (Composer), and McClatchy, J. D. (Librettist). (1995). *Emmeline: An opera in two acts* [Score and parts]. Mainz, Germany: Schott Helicon.

Metin içinde: (Picker ve McClatchy, 1995)

Eğer eski bir notanın yeniden basımı söz konusuysa özgün yayıncı hakkında bilgi verilmesine gerek yoktur ancak özgün basım tarihi verilmelidir:

Haydn, F. J. (2001). *The creation*. Mineola, Dover. (Original work published 1798) Metin içinde: (Haydn, 1798/2001)

Bazı bestecilerin eserleri katalog numaraları vardır ve bu numaralarda verilmelidir:

Mozart, W. A. (1970). *Die Zauberflöte* [The magic flute], K. 620 [Vocal score]. Becksche Verlagsbuchhandlung. (Original work published 1791)

Metin içinde: (Mozart, 1791/1970)

11.4. Görsel-işitsel kaynaklar: Kaynakça gösterimi ve metin içinde atf

(bkz. <https://bit.ly/384Avuw>)

Televizyon programı

Serling, R. (Executive Producer). (1959–1964). *The twilight zone* [TV series]. Cayuga Productions; CBS Productions.

(Serling, 1959–1964)

Film

Alfredson, T. (Director). (2008). *Låt den rätte komma in* [Let the right one in] [Film]. Magnolia. (Alfredson, 2008)

Bir televizyon dizisinden tek bir bölüm

Favreau, J. (Writer), & Filoni, D. (Director). (2019, November 12). Chapter 1 (Season 1, Episode 1) [TV series episode]. In J. Favreau, D. Filoni, K. Kennedy, & C. Wilson (Executive Producers), *The Mandalorian*. Lucasfilm; Golem Creations.

Video

Akan, T. (Yönetmen). (2011). *Köy enstitüleri/Bir meçhul öğretmen* [DVD]. Tedarik edilebileceği adres: <http://www.dr.com.tr/>

Cuddy, A. (2012, June). *Your body language may shape who you are* [Video]. TED Conferences.

https://www.ted.com/talks/amy_cuddy_your_body_language_shapes_who_you_are

Youtube

TED. (2019, November 13). The danger of AI is weirder than you think | *Janelle Shane* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OhCzX0iLnOc>
Harvard University. (2019, August 28). *Soft robotic gripper for jellyfish* [Video].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=guRoWTYfxMs>

APA Publishing Training. (n.d.). *Home* [YouTube channel]. Retrieved February 20, 2020, from <https://www.youtube.com/user/PSycINFO/>

Müzik kaydı

Writer, A (Telif yılı). Parça adı [Sanatçı tarafından kaydedilmiştir]. Albüm adı içinde [Kayıt ortamı: CD, plak, kaset, vb.] Yer: Şirket adı. (Kayıt tarihi)

Iang, K.D. (2008). *Shadow and the frame*. On *Watershed* [CD]. Nonesuch Records. Metin içinde: "Shadow and the Frame" (Iang, 2008, track 10).

Görsel-İşitsel Transkript (Konuşma-Radyo-Podcast metin deşifreleri):

(bkz. <https://bit.ly/3MXCtMd>)

Konuşma

Bryan, W. J. (2010). *Against imperialism* [Speech transcript]. American Rhetoric. <http://www.americanrhetoric.com/speeches/PDFFiles/William%20Jennings%20Bryan%20-%20Imperialism.pdf> (Original work published 1900)

Podcast

Cornish, A. (Host). (2017, May 17). This simple puzzle test sealed the fate of immigrants at Ellis Island [Audio podcast transcript]. In *All things considered*. NPR. <http://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=528813842>

Radyo

Mottram, L. (2020, January 8). *Hazard reduction burning is not a panacea to bushfire risk: Expert* [Radio broadcast transcript]. ABC. <https://www.abc.net.au/radio/programs/pm/thinned-forests-can-be-more-prone-to-fire,-expert-says/11853280>

Online Ders

(bkz. <https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/references/examples/online-course-references>)

Jackson, M. O., Leyton-Brown, K., & Shoham, Y. (n.d.). *Game theory* [MOOC]. Coursera. <https://www.coursera.org/learn/game-theory-1> (Jackson et al., n.d.)

Bölüm:

Tangen, J. (2016). Episode 2: I heard a tapping somewhat louder than before [MOOC lecture]. In E. MacKenzie, J. Tangen, & M. Thompson, *The science of everyday thinking*. edX. <https://www.edx.org/course/the-science-of-everyday-thinking> (Tangen, 2016)

Slayt:

Jones, J. (2016, March 23). *Guided reading: Making the most of it* [PowerPoint slides]. SlideShare. <https://www.slideshare.net/hellojenjones/guided-reading-making-the-most-of-it>

Belirli bir sınıfın websitesinden slayt (Sakai, Canvas...vb. ile):

Mack, R., & Spake, G. (2018). *Citing open source images and formatting references for presentations* [PowerPoint slides]. Canvas@FNU. <https://fnu.onelogin.com/login>

Podcast /Radyo yayını

Radyo ODTÜ (Yapımcı). (2015, 13 Nisan). *Modern sabahlar* [Podcast]. <http://www.radyoodtu.com.tr/>

Mottram, L. (2020, January 8). *Hazard reduction burning is not a panacea to bushfire risk: Expert* [Radio broadcast]. ABC. <https://www.abc.net.au/radio/programs/pm/thinned-forests-can-be-more-prone-to-fire,-expert-says/11853280>

12. Kaynakça ile göndermelerin uyumu

Metin içerisinde gönderme yapılan her kaynak kaynakçada yer almalı, kaynakçada yer alan her kaynağa da metin içerisinde mutlaka gönderme yapılmış olmalıdır.

Göndermedeki yazar adı ve tarih bilgisi kaynakçadaki yazar adı ve tarih bilgisi ile birebir aynı olmalıdır.

İncil ve Kur'an gibi klasik yapıtlara ve kişisel iletişimlere metin içerisinde gönderme yapılması yeterlidir, ayrıca kaynakçada belirtmeye gerek yoktur.

13. Sayfa düzeni

Üst 2,5 cm / Alt 2,5 cm / Sol 2,5 cm / Sağ 2,5 cm / Cilt Payı 0 cm olmalıdır.

Sayfa Aralığı Önce 0 nk / Sonra 0 nk / Satır Aralığı Tek olmalıdır.

CONTACT US

EDITOR

Prof. Dr. Deniz YENGİN

E-MAIL

tojdac@gmail.com

ADDRESS

Çanakkale Onsekiz Mart University

e-mail: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac>