

Sosyoloji Derneđi, Trkiye

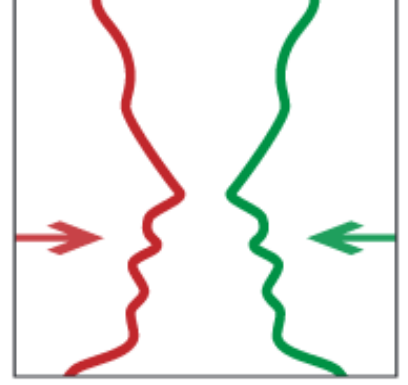
Sosyoloji Arařtırmaları Dergisi

Cilt: 17 Sayı:1 - Bahar 2014

Sociological Association, Turkey

Journal of Sociological Research

Vol.:17 Nr.: 1 - Spring 2014



SANAL TOPLULUKLAR VE GELENEKSEL TOPLULUKLAR ARASINDAKİ FARKLILIKLARIN SOSYOLOJİK BİR ANALİZİ

Cengiz YANIKLAR

SANAL TOPLULUKLAR VE GELENEKSEL TOPLULUKLAR ARASINDAKİ
FARKLILIKLARIN SOSYOLOJİK BİR ANALİZİ

*Cengiz YANIKLAR**

ÖZET

İletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte internet aracılığıyla bireylerin bir araya gelmesi ve sanal topluluklar olarak adlandırılan birliktelikleri oluşturmaları, birçok çalışmanın ilgi odağını oluşturmuştur. Diğer taraftan bu toplulukların giderek yaygınlaşması, insanlar arasındaki sosyal etkileşimin niteliğinin sorgulanmasına neden olmuş ve bunların geleneksel topluluk yaşantısı üzerindeki etkisine dair tartışmaları beraberinde getirmiştir. Bu tartışmaların çoğunlukla üstü örtük bir şekilde geleneksel toplulukların özelliklerini ve günümüzdeki durumunu temele aldıkları ileri sürülebilir. Ancak sanal ve geleneksel topluluklar arasındaki farklılıklara dayalı sosyolojik bir çözümleme genel olarak ihmal edilmiştir. Bu çalışma, bir yanda geleneksel topluluklarla sanal topluluklar, diğer yanda fiziksel ve elektronik alan arasındaki farklılıkların bir taslağını ortaya koymayı ve bu farklılıkları irdelemeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Topluluk, Sanal Topluluk, Geleneksel Topluluk, İnternet, Sosyal İlişkiler.

* Doç. Dr. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü

A SOCIOLOGICAL ANALYSIS OF DIFFERENCES BETWEEN VIRTUAL COMMUNITIES AND TRADITIONAL COMMUNITIES

ABSTRACT

With the developments in communication technologies individuals come together and constitute virtual communities through internet and this has a focus of many research. On the other hand, the spread of such communities has caused that the quality of social interaction between individuals should be questioned and brought about a debate about their effects on traditional community life. It can be argued that these debates take characteristics and current status of traditional communities as the basis. Yet, a sociological analysis of differences between virtual and traditional communities has largely been ignored. This study aims to outline and discuss differences between traditional communities and virtual communities on the one hand and physical and electronic space on the other.

Key Words: Community, Virtual Community, Traditional Community, Internet, Social Relations.

GİRİŞ

Giderek artan boşanma ve suç işleme oranları, geniş kapsamlı bir güvensizlik duygusu, yalnızlaşma, yaşlanma gibi olguların yanı sıra, kapitalist piyasa toplumu içinde egemen bir ideoloji olarak bireyselliğin artması, esnek istihdam, göç ve kentleşme gibi süreçler, son yıllarda bireyler arasındaki sosyal ilişkilerin niteliğinin tartışılmasına yönelik artan bir ilgiyi beraberinde getirmiştir (Bozkurt, 1999; 65; Pahl, 2000: 3; Yanıklar, 2011; 154). Bu ilginin bir boyutunu da sanal topluluklar oluşturmaktadır. Rheingold'un dikkat çektiği gibi, bilgisayar aracılı iletişim teknolojilerinin erişilebilir olmasıyla, "tıpkı mikro-organizmaların koloniler kurması gibi, insanlar da kaçınılmaz olarak internet ortamında topluluklar kurmaya başlamışlardır" (2008: 5). Hiç kuşku yok ki, bireylerin konuşmak, duygusal destek almak, paylaşmak, dedikodu yapmak, oyun oynamak, flört etmek, kendi kimliklerini yeniden inşa etmek ya da yalnızca vakit geçirmek gibi oldukça geniş bir amaçlar yelpazesi içinde, bilgisayar aracılı iletişimi kullanmaları sanal, dijital, elektronik ya da çevrim içi olarak adlandırılan topluluklarla dolu sosyal bir dünyanın inşa edilmesinin temelini oluşturmuştur (Balcı ve Ayhan, 2007; Rheingold 1991; Ridings ve Gefen, 2004). Diğer taraftan, bu tür toplulukların ortaya çıkması ve giderek yaygınlaşması, insanlar arasındaki sosyal etkileşimin niteliğinin sorgulanmasına neden olmuş, bunların geleneksel topluluk yaşantısı üzerindeki etkilerine dair hararetli tartışmaları ve karşıt görüşleri beraberinde getirmiştir (Castells, 2008; Flew, 2005; Robins, 1996; Slevin, 2000). Baym, bu duruma dikkatimizi çekiyor: "Birisi sanal bir birlikteliği sosyal bir topluluk yapanın ne olduğunu ya da sanal toplulukların nasıl işlediğini araştırmak

için bilimsel çalışmalara başvurduğunda grupların ‘gerçek’ olup olmadıkları, internet dışındaki topluluklar için iyi ya da tehlikeli olup olmadıklarına dair ideolojik tartışmalara karşılaşma eğiliminde oluyor” (2009: 401). Bu tartışmalar genel olarak iki ayrı kategori içinde değerlendirilebilir. Bunlardan ilki, gerçek yaşamda sosyal etkileşimi azalttığı savı temelinde sanal toplulukların geleneksel topluluklar üzerinde olumsuz bir etkide bulunduğu argümanları üzerinde yoğunlaşmıştır. İkincisi ise, bilgisayar aracılı iletişimin kullanılmasının var olan sosyal ilişkileri pekiştirdiği yönündedir. Bu tartışmaların üstü örtük bir şekilde dayanışmaya dayalı bir topluluk türü olarak geleneksel toplulukların özelliklerini ve günümüzdeki durumlarını temele aldıkları ileri sürülebilir. Bununla birlikte, bu çalışmalarda sosyolojik açıdan sanal ve geleneksel toplulukların ne tür özellikler taşıdıkları konusunda karşılaştırmalı bir çözümlenmeye yeterince yer verilmemiştir. Bu tür bir çözümlenmeye yer vermemek, her şeyden önce, sanal topluluklar bağlamında ortaya konan sosyal ilişkilerin ve dayanışmanın boyutlarına ilişkin bazı argümanların temelsiz kalmasına neden olmaktadır.

Bu noktaları göz önüne alarak, çalışmada, ilk olarak, sosyolojik bir çerçevede geleneksel topluluğun, ikinci olarak da sanal topluluğun tanımlarını ve nitelikleri üzerinde duracağız. Bu bölümde vurgulanacak noktalardan biri, sanal topluluk olarak ele alınan bazı formların gerçekte topluluk olarak değil, yalnızca sosyal bir ağ olarak değerlendirilmesi gerektiğidir. Ardından, bir yanda fiziksel topluluklarla sanal topluluklar diğer yanda fiziksel ve elektronik alan arasındaki ilişkinin farklılaşma noktalarını değerlendirmeye alarak bir çözümlenmeye yer vereceğiz.

GELENEKSEL / FİZİKSEL TOPLULUK

Esasen sosyal bilimciler tarafından oldukça sık kullanılmasına karşın topluluk kavramına ilişkin üzerinde uzlaşmaya varılan ortak bir tanım bulunmamaktadır (Bell ve Bruhn,

2011; Newby, 1979; Preece, 2000). Öyle ki, topluluk kavramının tanımları üzerine bir çalışma yapan Hillery (1955) bu kavramın en azından doksan dört tanımının bulunduğunu ortaya koyuyor (Bell ve Newby, 1979: 27-29). Bu tanımları çözümlenmeye çalışan Hillery ortak yaşam tarzları, akrabalık, tutumların bütünlüğü, ortak amaçlara ve normlara sahip olma gibi topluluk kavramının on altı farklı karakteristik ögesini saptamış, ancak insanlarla ilgili olması haricinde bu kavramın tanımlanmasında ortak bir temelin olmadığı savını ileri sürmüştür.

Bununla birlikte, sosyolojik bir çerçevede, topluluğun genel olarak sınırlı bir coğrafi alanda yer alan bireyler arasındaki görece derin bir dayanışma ilişkisini anlatmak üzere kullanılan bir kavram olduğunu söyleyebiliriz (Parsons, 1951: 91). Nisbet'e göre bu kavram, sosyoloji disiplini içerisine önemli ve kapsamlı bir yer edinmişti ve bunun ve bunun temel nedeni, endüstriyel ve demokratik devrimlerle zayıflayan eski düzenle ilişkilendirilebilecek cemaatin ve cemaat duygusunun yok olmasından duyulan kaygıların 19. yüzyıl sosyolojisinin temel ilgi alanlarından birisi olmasıydı (1967: 47; ayrıca bkz. Kamenka, 1982). Cemaat duygusunun yok olması olgusunu ilk ele alan, meşhur modernlik formülüyle Tönnies olmuştu. Tönnies (1957), kaleme aldığı *Gemeinschaft and Gesellschaft* adlı eserinde, dayanışmacı bir sosyal ilişkiler yumağıyla özdeşleştirilen topluluk düşüncesini ona karşıt olarak kullandığı ve geniş ölçekli gayri şahsi sosyal ilişkileri içerdiği kabul edilen toplum kavramıyla karşılaştırarak esasen birbirine karşıt iki sosyal yaşam biçimini betimlemeye ve bu karşıtlık temelinde toplumsal birliğe ilişkin değişimleri ele almaya çalışmıştır. Berger'in dile getirdiği gibi, bu karşıtlık basit bir şekilde şöyle özetlenebilir: "Topluluk gelenek, toplum ise değişimdir; topluluk duygusallık toplum ise rasyonelliktir; topluluk kadın, toplum erkektir; topluluk sıcak ve cana yakındır, toplum soğuk, kuru ve resmidir; topluluk sevgidir, toplum ise iştir" (1998: 324). Kuşkusuz, toplum ve topluluk arasında yapılan analitik ayırımın merkezinde her ikisi içerisinde insan ilişkilerinin ve dayanışma formlarının niteliksel açıdan farklı oldukları

düşüncesi yatmaktadır. Tönnies'e göre, topluluk, birbirleriyle sürekli etkileşim içerisinde olan üyeleri arasında zaman, mekân ve sosyal ilişkiler açısından görece bir yakınlığın olduğu ve biz duygusunun ön plana çıktığı bir insan birlikteliğidir. Ona göre, topluluk aynı zamanda, üyelerinin ortak ilgi ve özellikleri paylaştığı, aralarındaki dayanışmanın derecesini etkileyen amaçların, inançların, kaynakların, tercihlerin ve ihtiyaçların yanı sıra tabi oldukları bir dizi diğer koşulların her zaman için görece homojen bir nitelik taşıdığı ve bir iç tutarlılığa sahip olduğu sosyal bir birimdir (Cavanagh, 2007). Bu özelliklerin yorumlanmasıyla birlikte sosyal çevre, davranış kalıpları, yaşanılan bir yer, mekânsal bir birim, bir yaşam şekli, sosyal bir sistem, yüz yüze gerçekleşen bağlantılara dayalı kişiler arası ilişkiler, sosyal bir örgütlenme, duygusal bağlar, karşılıklılık, birliktelik gibi topluluğun geniş bir dizi temel boyutları belirlenebilir (Bruhn, 2011; Hillery, 1982; Parsons, 1951; Sanders, 1966; Wenger, 1998).

Yukarıda değindiğimiz gibi, Tönnies'in çalışmalarında topluluk, toplumsal değişimin insan ilişkilerinin niteliğinde beraberinde getirdiği olumsuz etkileri vurgulamak amacıyla temele alınan bir kavram olarak karşımıza çıkıyor. Öte yandan, kavramın bu bağlamda kullanılması yalnızca onun çalışmalarıyla sınırlı değildir. Sözelimi, sanayileşmenin ve kentleşmenin etkilerini gözlemleyerek mekanik dayanışma temelinde bir topluluk yaklaşımı geliştiren Durkheim (1964), Tönnies gibi, modernite ile birlikte, insanların sosyal açıdan izole olmaya başladıklarını ve ahlaki bir güç, dayanışma biçimi ve denetleme aracı olarak gördüğü topluluğun sosyal temellerinin çözülmeye başladığını ileri sürmüştür. Ona göre, ileri derecede bir dayanışma ilişkisini beraberinde getirdiği varsayılan geleneksel topluluk yaşamının (ve dinin) sağladığı, ahlaki denetleme ve ölçüler toplumsal değişim tarafından büyük ölçüde parçalanmaktadır. Bu parçalanma, aynı zamanda modern toplumlarda “yaşayan birçok bireyi, kendi gündelik yaşamlarının anlamdan yoksun olduğu duygusuna itmekte” ve toplum

yaşamının yol açtığı kuralsızlık, amaçsızlık ya da umutsuzluk olarak tanımladığı anomiyeye yol açmaktadır (Giddens, 2000: 9).

Anlaşılacağı üzere, Tönnies ve Durkheim gibi – ki, bunlara yabancılaşma olgusuna değinen Marx, rasyonelleşme sürecine vurgu yapan Weber ve kent yaşantısını tartışan Simmel de eklenebilir - Klasik Sosyoloji kuramcılarının toplulukla ilgili ortak vurgularından biri, toplumsal değişme sürecinin, bireyler arasındaki ilişkilerin ve dayanışma kalıplarının üzerinde önemli bir dizi farklılaşmalar doğurduğu, neticede de, Nisbet'in (1967: 47) deyiimiyle samimiyetin, duygusal derinliğin, ahlaki bağlılığın, sosyal değerlerin, toplumsal bütünlüğün ve devamlılığın ileri derecede rastlandığı her türlü ilişki biçimiyle özdeşleştirilen topluluğun çözümlenmesine yol açtığıydı. Ancak bu tür bir vurguyu, günümüzde de insan ilişkilerinin niteliğini ve toplumsal dayanışma biçimlerini çözümlenmeye çalışan sosyal bilimcilerin argümanlarında belirgin bir şekilde rastlamak mümkündür. Bunların ortak vurgusu endüstriyel rekabet, karmaşık bir işbölümü ve geniş ölçekli bürokrasilerin ortaya çıkışının, geleneksel yaşam koşullarını erozyona uğrattığı ve dayanışma odaklı sosyal ilişkilerin yerini kişisel çıkar ve zorunluluğa dayalı ilişkilerin yerini alması anlamında toplumun giderek daha rasyonel bir nitelik taşıdığıdır (Yanıklar, 2011: 154). Bu aşamada değinilmesi gereken önemli bir nokta, Elias'ın (1974) dikkat çektiği gibi, 19. yüzyıldan beri sosyoloji disiplini içinde topluluk kavramının, geçmişe atfen insanlar arasında var olduğu varsayılan yakın, sıcak, uyumlu bağ türleriyle ilişkilendirilerek kullanılmış olmasıdır. Başka bir deyişle, geleneksel topluluk içindeki insan ilişkilerinin ideal olduğu vurgulanmaktadır. Ancak bu çerçevede, topluluk yaşamı içerisinde komşular, aileler ve bireyler arasındaki ilişkilerin çatışmalara, hatta fiziksel şiddetle sonuçlanabilme ihtimalinin dışlandığının (Pahl, 2000) ve bu tür bir topluluğun beraberinde taşıdığı ataerkil aile yapısı ya da toplumsal cinsiyet eşitsizlikleri gibi olumsuz özelliklerin göz ardı edildiğinin de altını çizmek gerekiyor.

Yukarıda değindiğimiz geniş kapsamlı süreçlerin yanı sıra, teknolojik gelişmenin bir ürünü olarak ortaya çıkan sanal topluluklar da, topluluk kavramının daha fazla gündeme gelmesine ve insan ilişkilerinin modern toplumlardaki doğasına ilişkin tartışmalara yeni bir boyut eklenmesine neden olmuştur. İnsan ilişkileri temele alındığında farklı örgütlenme biçimlerine ve kendilerine özgü belirli genel özelliklere sahip olmalarından dolayı, geleneksel topluluklarla teknolojik gelişmenin bir ürünü olarak sanal topluluklar arasında bir ayırım yapılabilir. Aşağıda geleneksel toplulukla sanal topluluk arasında bir karşılaştırma yaparak bu iki topluluk türü arasındaki farklılaşma noktalarını ortaya koymaya ve irdelemeye çalışacağız. Ancak bu amaç doğrultusunda, öncelikle sanal topluluklarla ilgili görüşleri kısaca gözden geçireceğiz.

SANAL TOPLULUKLAR

Yaygın bir şekilde kullanılan bir kavram olmasına karşın, geleneksel toplulukların tanımlanmasında olduğu gibi, sanal topluluğun tanımlanmasında da üzerinde uzlaşmaya varılan bir tanımın olmadığı söylenebilir. Gerçekten de, sanal toplulukları konu edinen çalışmalar bu toplulukların farklı tanımlarını ortaya koyuyor. Sözelimi, Leimeister ve arkadaşları (2008: 353) sanal toplulukları bir araya gelen ve diğerleriyle etkileşim kuran, belirli ortak bir ilgi etrafında birbirleriyle bağlı kalan, teknik bir platform aracılığıyla bir araya gelen ve üyelerinin sosyal ilişkiler kurabilmelerinin yanı sıra ait olma hissini inşa ettikleri bir birliktelik olarak tanımlıyor. İnternet teknolojilerini kullanarak birbirleriyle etkileşim kuran insan gruplarını kastederek Rheingold (2008: 1), bu tür bir topluluğu, “kelimelerin, insan ilişkilerinin, verilerin, zenginliğin ve gücün sergilendiği sibermekânda, yeterli sayıda insanın birbiriyle yeteri kadar sık karşılaştığında” ortaya çıkan kültürel bir birliktelik olarak tanımlıyor. Sicilia ve Palazon (2008: 257) ise, sanal topluluğu, katılımcıları arasında ortak bir ilginin paylaşıldığı,

biçimlendirilmiş ve dinamik bir ilişkiler ağına dayalı, özelleştirilmiş ve coğrafi açıdan dağılık nitelik gösteren bir birliktelik olarak tanımlarlar.

Gelgelelim, sanal topluluklarla ilgili olarak altının çizilmesi gereken önemli bir nokta, bu toplulukların türdeş bir özellik göstermedikleridir. Esasen araştırmacılar sanal toplulukları kendi çalışma alanları için önem taşıyan tikel bir değişkene göre kategorileştirme eğilimindedirler (Preece, 2000). Farklı araştırmacıların çalışmalarını temele alan Porter'in (2004: 22-23) özetlediği gibi, bilgi sistemleri araştırmacıları, sanal toplulukları sohbet odaları ve forumlar gibi destekleyici iletişim teknolojinin tasarımına göre, iktisatçılar ise toplulukları amaçlarına ya da bu toplulukların oyun oynama ya da işlem yapma gibi tüketici ihtiyaçlarını nasıl karşıladıklarına göre kategorileştirirler. Diğer taraftan, sosyologlar küçük gruplar ya da ağlar gibi etkileşimin yapısını ya da sanal ve fiziksel ortam gibi etkileşimin gerçekleştiği alanı göz önüne alarak bir sınıflandırma yapma eğilimindedirler. Porter'a göre, bazı durumlarda birden fazla değişkene yapılan sınıflandırmalar da söz konusudur. Bunlar, etkileşimin kamusal ya da özel bir nitelik taşıyıp taşımadığına veya üyelerinin sosyal, ticari ve profesyonel yönelimlerine göre bir sınıflandırmayı içerirler. Ayrıca, üyeler arasındaki bağların yoğunluğuna göre, sanal topluluklar birbirlerinden farklılık göstermektedir. Bazıları birbirlerini iyi tanıyan, aralarında yoğun etkileşim olan, birbirlerine sıkıca bağlı kalan ve dijital ortamı genelde mevcut sosyal ilişkilerini pekiştirmek için kullanan birey gruplarını (Wellman ve Gulia, 1999) kapsarken, bazıları birbirleriyle nadiren bağlantılar kuran, birbirlerini çok iyi tanımayan ve fiziksel ortamda buluşma olasılıkları oldukça düşük olan ya da hiç olmayan birliktelikleri içerir. Aynı şekilde, bazı sanal topluluklar benzer özellikler taşıyan bireylerin bir araya gelmesi gibi, sosyal bir neden doğrultusunda, bazıları da yalnızca ticari bir faaliyet temelinde ortaya çıkarlar ve varlıklarını sürdürürler.

Bu çeşitlilik bir yana, sayısız çalışmada sibermekânda neredeyse her türlü karşılaşmanın yer aldığı ortamları sanal “topluluk” olarak kabul etme eğiliminin olduğuna tanık oluyoruz. Bununla birlikte, insan ilişkileri bağlamında topluluk özellikleri sergileyen bir birlikteliği ölçüt olarak temele alırsak, esasen sanal toplulukların sayılarının oldukça sınırlı olduğu ileri sürülebilir. Sanal toplulukların e-posta listelerini, eş zamanlı sohbet sitelerini (IRC), Wikileri, alışveriş ve açık arttırma sitelerini, e-haber bültenlerini, blogları, internette kumar oynayanların oluşturduğu grupları, ilgilerin paylaşıldığı forumları kapsadığı (Akar, 2010: 109) kabul edilse de, gerçekte bunların birçoğunun insan ilişkileri temele alındığında, yalnızca “karşılaşmalar” ya da geçici “bağlantılar” oldukları söylenebilir. Buss ve Strauss (2009: 16) sosyal ağların en saf biçimiyle sanal toplulukların örnekleri olduğunu ileri sürer, ama onun savı basit bir şekilde sanal toplulukların kullanıcıların sosyal ilişkilerinin gerçekleştiği web siteleri olarak tanımlamasına dayanır. Sosyal ağ siteleri, Boyd ve Ellison’a göre (2008: 211), bireylere sınırlı bir sistem içinde kamusal ya da yarı kamusal bir kimlik inşa etmelerine; bir bağlantıyı paylaştıkları diğer kullanıcıların listesini oluşturmalarına; sistem içinde kendi bağlantılarının yanı sıra başkaları tarafından oluşturulan bağlantıların listesini görebilmelerine olanak veren web temelli hizmetlerdir. Sosyal bağlantıların kurulabileceği bir sitede kullanıcılar, kendilerine ilişkin bir profil sunarlar, arkadaşlarının bir listesini oluştururlar, arkadaşlarının arkadaşlarıyla iletişime geçerler ve birbirleriyle farklı şekillerde etkileşime girebilirler.

Sanal bir topluluk yoğun grup etkileşimi ve grup içinde belirli ilişkilerin üzerinde odaklanması ile özdeşleştirilir. Bu topluluk görece sabit ve sınırlı bir üye sayısına, yoğun bir etkileşime, tanımlanmış faaliyetlere sahip olma eğilimindedir. Diğer taraftan, üyeleri arasındaki iletişimin eşitsiz ve yoğun etkileşimin bir norm olmadığı sosyal ağlar ise, bilgi edinme ve sorunların çözümü gibi işlevsel fayda üzerinde odaklanması bakımından sanal topluluklardan

farklıdırlar. Bunlar aynı zamanda tipik olarak geniş, değişken, geçici ve istikrarsız bir üyelik yapısına sahiptir (Boyd ve Ellison, 2008; Cavanagh, 2007).

ETTEN – KEMİKTEN BAĞLANTILARA KARŞI ELEKTRONİK BAĞLANTILAR: GELENEKSEL TOPLULUKLAR VE SANAL TOPLULUKLARIN FARKLILAŞMA NOKTALARI

Sosyal etkileşimin merkezi bir yer tuttuğu fiziksel ve sanal topluluklar, her ne kadar bazı benzer özellikleri taşıyalar da, yapısal ve niteliksel olarak birbirlerinden farklıdırlar. Bu iki topluluk türü arasındaki karşılaştırılabilir farklılıklar aşağıdaki tabloda özetlenmiştir.

Tablo 1 Fiziksel ve Sanal Topluluklar Arasındaki Farklılıkların Bir Taslağı

Fiziksel Topluluklar	Sanal Topluluklar
-Sosyal ilişki gerçek dünyada fiziksel açıdan gerçekleşir	-Sosyal ilişki sanal bir ortamda gerçekleşir
-Topluluğun sınırları coğrafi açıdan az çok bellidir.	-Topluluk coğrafi bir sınırlılığa tabi değildir.
-Coğrafi yakınlık önem taşır	-Mesafenin kendisi hiçbir önem taşımaz.
-Bireyler yalnızca bir ya da birkaç topluluğun üyesidirler	-Bireyler çoklu toplulukların üyeleridir ve çoklu kimliklere sahiptirler

<p>-İletişim eşzamanlıdır</p> <p>-İletişim yüz yüze gerçekleşir.</p> <p>-İletişim ve ulaşım teknolojilerinin eksikliğiyle sınırlanmıştır</p> <p>-Fiziksel olarak her zaman vardır</p> <p>-Etkileşimde bulunan kişiler aynı zaman ve mekânda fiziksel olarak bir aradadırlar</p> <p>-Bireylerin kurdukları sosyal bağlantılar gönüllüğe dayanmaz</p> <p>-Üyelerin yaş, cinsiyet gibi demografik özelliklerinin yanı sıra sosyo-ekonomik durumları önem taşır</p> <p>-Paylaşılan ilgi ve ortak amaçlar görece homojendir</p> <p>-Topluluk üyeleri birbirleriyle akrabalık, komşuluk ve arkadaşlık bağlarıyla bağlıdırlar</p> <p>-Üyelik görece uzun süreli ve kalıcıdır</p> <p>-Toplumsal denetim sürekli olarak vardır</p> <p>-Hiyerarşik bir yapıya sahiptir</p> <p>-Üyeler birbirlerinin kişilikleri ve karakterleri hakkında detaylı bilgiye sahiptirler</p>	<p>-İletişimin eşzamanlı olup olmaması teknolojik olanaklara ve tasarıma bağlıdır</p> <p>-İletişim teknolojik olarak var olan olanaklarla gerçekleşir</p> <p>-İletişim ve ulaşım teknolojilerinin eksikliğiyle sınırlanmış değildir</p> <p>-Yalnızca sanal etkileşim sürecinde varlık kazanır</p> <p>-Etkileşimde bulunanlar fiziksel olarak bir arada ve aynı mekânda değildirler</p> <p>-Bireyler sosyal bağlantılarını kendi isteklerine göre kurarlar</p> <p>-Üyelerin demografik özellikleri farklılıklar gösterir</p> <p>Paylaşılan ilgiler ve amaçlar heterojendir</p> <p>Üyelerin akrabalık ya da komşuluk bağlarına sahip olma ihtimalleri düşüktür</p> <p>Üyelikler kısa süreli ve çabuk koparılabılır bir niteliğe sahiptir</p> <p>-Toplumsal denetim yoktur ya da sınırlıdır</p> <p>-Hiyerarşik bir yapı yoktur</p> <p>-Üyeler diğer üyelerin (gerçek) kimlikleri ya da kişilikleri hakkında bir bilgiye sahip olamayabilirler</p>
--	--

Her şeyden önce, sanal topluluklardan farklı olarak fiziksel toplulukların üyeleri arkadaşlar, akrabalar, komşular, iş arkadaşları ya da en genel anlamda birbirleriyle yüz yüze

iletişim kurabilecek bireylerden oluşmaktadır. Bireyler birbirlerinin kimlikleri ve kişilikleri hakkında görece detaylı bir bilgiye sahiptirler. Bu bilgi, bireylerin bir süreç içerisinde birbirleriyle yakın sosyal ilişkiler kurmalarında temel bir öneme sahiptir. Gelgelelim, sanal ortamın kendisi iletişimde bulunan kişilere diğerlerinin kimlikleri ve kişilikleri hakkında bir belirsizlik sunuyor. Gündelik yaşamda insanlar arasındaki etkileşim sürecinde önemli olabilen kişinin ekonomik düzeyi, cinsiyeti, fiziksel görünümü ya da toplumsal kimliğiyle ilişkilendirebileceğimiz birçok özelliği, sanal ortamda anlaşılabilir değildir ve bu, nefret etme gibi duygusal tepkiler içinde geçerlidir (Baym, 2009: 402; Rheingold, 2008: 3). Giddens'in daha açık bir şekilde dikkat çektiği gibi, sanal ortamda "hiç kimse ötekinin gerçekte kim olduğunu, onların kadın mı yoksa erkek mi olduklarını, hatta bu dünyada olup olmadıklarını bile bilmemektedir" (2000: 420). Esasen, bireylerin gerçek yaşamda birbirleriyle etkileşime girme ihtimallerinin düşük olması, gerçek kimliklerin ve duyguların ortaya konulması olasılığını azaltmaktadır. Bu gerçeklik aynı zamanda iki ayrı anlama geliyor. İlk olarak, sanal ortamda kendimizi istediğimiz şekilde sunmayı başarabiliriz, ya da başka bir deyişle sanal ortamda sanal karakterler yaratılabiliyor (Robins, 1999:148). İkinci olarak, bireyler çoklu toplulukların üyeleri olmalarından dolayı çoklu kimliklere sahip olurlar.

Bunun yanı sıra, fiziksel topluluklara üyelik doğumla, coğrafi olarak birbirine yakın olmakla ya da daha genel anlamda sınırları görece belli olan bir yerleşim yerinde yaşamakla ediniliyor. Kuşkusuz, bu özellik, sanal topluluklarda kurulan bağlardan farklı olarak fiziksel topluluklarda üyelerin kurdukları bağların çoğu kez gönüllülüğe dayanmadığına dikkatimizi çekiyor. Buna karşın, sanal bir toplulukta, kişi belirli bir ilgisinin tartışıldığı topluluğa doğrudan katılabilir ve bu ilgisini paylaşan diğerleriyle tanışabilir. Bu anlamda, paylaşılan ilgi ya da konu aynı zamanda bir adrestir. Dolayısıyla da, birey ne kadar çok farklı ilgiye sahipse o kadar çok farklı ve birbirinden bağımsız topluluklarda yer alabiliyor (Rheingold, 2008: 4). Ancak, Shapiro

ve Leone'in (1999) işaret ettikleri gibi, fiziksel topluluklarla karşılaştırıldığında, sanal topluluklar ve bu topluluklar içerisinde yer alan üyelikler daha geçici, daha az sürdürülebilir, daha çabuk kopabilir bir niteliğe sahiptir. Kişi sanal topluluğun sayfasında gezinmeyi bırakarak ve bir daha dönmeyerek basit bir şekilde sanal topluluğa üyeliğini sona erdirebilir (Bagozzi ve Dholakia, 2002). Oysa geleneksel topluluğa üyelik görece uzun sürelidir ve daha kalıcıdır. Aynı zamanda da, bireyin sosyal yaşamı üzerinde belirleyici bir etkiye sahiptir. Bu çerçevede, geleneksel topluluk söz konusu olduğunda, topluluğu terk etmek, dışına çıkmak ya da çıkarılmak duygusal açıdan travmatik bir düzeyde dahi olabilir (Cavanagh, 2007). Diğer taraftan, sanal bir topluluğun üyesi olmaktan çıkmak televizyonda bir kanaldan diğerine geçmek kadar kolay görünüyor. Bunun yanı sıra, geleneksel topluluklarda normlara bağlılık, üyeliğin sürdürülmesinin temel koşullarından birisidir, ama bireyin kişi olarak farklılığını ifade etmesi, bu normlara bağlı olma zorunluluğu nedeniyle sorunsal bir nitelik taşıyabilmektedir (Shaffer ve Anundsen, 1993). Zira üyelerin birbirlerine karşı sosyal olarak daha yüksek bir düzeyde tolerans gösterdikleri ve geniş bir dizi düşünce farklılıklarını ya da kimlikleri benimsedikleri sanal topluluklardan farklı olarak, geleneksel topluluklarda farklı bakış açılarına, düşüncelere ve kimliklere çok az tolerans gösterilir. Sanal toplulukların üyeleri aynı zamanda kendi kurallarını koyabilmekte ve yatay bir eşitlik deneyimini yaşayabilmektedirler (Rheingold, 2002). Bu anlamda sanal topluluklar hiyerarşik olarak inşa edilen bir yapıya sahip değildir. Ek olarak, diğer bireyler aracılığıyla davranış kalıpları sürekli denetim altında tutulan geleneksel topluluk üyelerinden farklı olarak, sanal toplulukların üyeleri sosyal bir denetime tabi olmadan özgürce düşüncelerini ortaya koyabilmekte ve edimde bulunabilmektedirler. Kuşkusuz bunu kolaylaştıran en önemli etkenlerden biri, sanal topluluklarda farklı demografik ve sosyo-ekonomik özelliklere sahip bireylerin bir araya gelebiliyor olmasıdır. Halbuki geleneksel toplulukların üyeleri açısından yaş ve cinsiyet gibi demografik özelliklerin yanı sıra

bireylerin sınıf ve statüleri gibi sosyo-ekonomik kategoriler sosyal etkileşimin gerçekleşmesi ve üyeliğin sağlanabilmesi açısından görece önem taşımaktadır.

Bağların gönüllüğe dayanmamasının bir yansıması olarak fiziksel toplulukların üyeleri arasında amaçlar ya da ilgiler önemli ölçüde bir çeşitlilik göstermemektedir. Zira çoğunlukla yalnızca içinde bulunduğu tek bir topluluğun üyesi olan bireyler çok az sayıda ortak ilgilere sahiptirler. Bu yönüyle, geleneksel topluluklar genel olarak homojen bir nitelik taşıyan insan birlikteliği olarak karşımıza çıkıyor. Buna karşın, sanal topluluklar örneğin golf oynayanlar, çocuk bakımı konusunda fikir alışverişi yapmak isteyenler, diyabet hastaları gibi neredeyse sınırsız sayıda paylaşılan ilgiler ve amaçlar etrafında şekillenmektedir (Porter, 2004). Bu heterojenlik, aynı zamanda bireylerin ortak bir ilgi üzerine odaklanan çok sayıda topluluklara katılabilmesinden kaynaklanıyor.

Değinilmesi gereken bir diğer nokta, sanal ve geleneksel topluluklarda bireyler arasında gerçekleşen iletişimin niteliğiyle ilgilidir. Bagozzi ve Dholakia'ın (2002: 4) dikkat çektiği gibi, türü ne olursa olsun bütün sanal toplulukların paylaştığı bir özellik, dijital ortamdaki metin temelli iletişimin bu toplulukların evriminin, genişlemesinin ve sürdürülmesinin temel oluşturucusu ve şekillendiricisi olduğudur. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, resimler, animasyonlar ya da ses, yazılı kelimeleri destekleyici bir etkiye sahip olabiliyor, ama metin önemli bir dereceye kadar sanal topluluklardaki iletişimin temel aracı olarak kalıyor. Her ne kadar sanal toplulukların üyeleri iletişim esnasında sibermekânda bir semboller sistemi ya da Bozkurt'un (1999: 69) ifadesiyle 'özel bir dil'i kullansalar da, duygu ve düşüncelerin iletilmesi ve anlaşılması sorunsal bir nitelik taşıyabilmektedir.

Benzer bir şekilde, bireylerin bedenen bir arada olmamalarından dolayı, sanal ortamda kurulan bilgisayar aracılı iletişim yüz yüze etkileşim esnasında var olmayan bir dizi sorunu

beraberinde getirebilmektedir. Slouka (1995) gibi birçok kişiye göre, sanal topluluk üyeleri arasında gerçekleşen dolaylı iletişim, psikolojik bir mesafeyi oluşturması ve sosyal ipuçlarından yoksun olması nedeniyle, gerçek samimiyetliğe dayalı bir iletişim kurulmasına çok fazla olanak vermemektedir. Bu tür bir iletişim aynı zamanda, kelime ve eylemlerin yanlış yorumlanmasına yol açabilmekte ve bu yanlış anlamaların giderilmesini engelleyebilmektedir (Wellman ve Gulia, 1999). Noll (1997) yüz yüze etkileşimin diğer insanların düşünceleri, hisleri ve samimiyetlikleri konusunda elektronik iletişimin herhangi bir biçiminden çok daha fazla zengin bir bilgi sunduğunu ileri sürüyor. Sanal topluluklarda eksik olan yüz yüze iletişim, geleneksel topluluğun oluşumunda temel olan iletişimde bir derinlik sağlamakta ve geribildirim alınmasında bir hız sunmaktadır.

Geleneksel ve sanal topluluklar arasında iletişimin niteliğine bağlı olarak bu türden bir farklılığı göz önüne alan birçok kişi, aynı zamanda teknolojinin sınırlılığına dikkat çekerek sanal ortamın gerçek insan etkileşiminin yerini alamayan soğuk bir ortam olarak kaldığını ve sanal toplulukların yapay bir birlikteliğin ötesinde ele alınmaları için ekranda kelimelerden ve görüntülerden fazlasının olmasının gerektiğini ileri sürerler. Zira, interneti oluşturan küresel bilgisayar ağının biçimlendirdiği etkileşim alanı anlamına gelen sibermekânda, Giddens'in (2000: 420) işaret ettiği gibi, insanlar birbirlerinin ekranlarındaki iletilerden başka bir şey değildir. Diğer taraftan, bireylerin gerçek yaşamda olabileceğinden daha serbest bir şekilde kendilerini ifade edebilmelerinden dolayı, elektronik iletişimin özgürleştirici bir özelliğe sahip olduğunu ileri sürenler de vardır. Sade ve Beck (2004: 47) katılımcıların fiziksel olarak bir arada olmamalarına karşın, sanal ortamda gerçekleşen iletişimin duyguların ifade edilmesini ve duygusal mesajların alınmasını kolaylaştırdığını dolayısıyla da, kullanıcılar arasında var olan ciddi sosyal bağları geliştirip pekiştirdiğini dile getiriyor. Ancak bu argümanın sürdürülebilir olmadığını da altını çizmek gerekiyor.

Bu farklılıkların haricinde, fiziksel bir mekânı paylaşıp paylaşmamanın her şeyden önce geleneksel ve sanal topluluk arasındaki en belirgin farklılıklardan birisi olduğuna dikkat çekmemiz gerekir. Geleneksel topluluk kavramı, genel olarak, köyler ya da kentlerde fiziksel olarak iç içe geçmiş mahalleler / semtler gibi yerleşim yerlerinde var olduğu kabul edilen ya da olması beklenen arkadaşlık, komşuluk, akrabalık bağlarına sahip olan insan birlikteliklerine, dayanışmacı sosyal ilişkilere ve yaşam biçimlerine gönderme yapan bir kavram olarak karşımıza çıkıyor. Tekrar etmek gerekirse, bu toplulukların üyeleri, ortak bir fiziksel çevrede birbirleriyle yüz yüze iletişim kurarlar ve etkileşim içinde olurlar. Sosyal etkileşimin gerçekleşmesi de, üyelerin aynı zaman ve mekânda birbirleriyle beraber olmalarına bağlı kalıyor. Bu çerçevede, topluluğun ve topluluk bağlantılarının görece sınırlı bir mekânda var olduğunu varsayılır. Gelgelelim, topluluk bağlantılarının coğrafi olarak geniş bir alanda dağılım göstermesinin ve bu bağlantıların geniş ölçüde iletişim ve ulaşım teknolojileriyle sürdürülmesinin olanaklı olduğunu kabul etmek gerekiyor (Wellman ve Gulia, 1999). Dolayısıyla da, fiziksel toplulukların yalnızca semtler, mahalleler ve köyler gibi küçük yerleşim yerlerinde var olmadığını, daha çok coğrafi olarak birbirlerinden uzak mesafelerde yaşayan bireylerin oluşturduğu bir topluluk türü haline gelmeye başladığı ve zorunlu olarak sınırlı bir fiziksel yakınlığa indirgenemeyeceği önerilebilir. İnsanlar arasındaki bağlar söz konusu olduğunda, Fischer'in (1982) ampirik çalışması bu görüşleri destekleyici bazı bulgular sunuyor. Bu bulgular, yerel bağların uzak mesafelerde yaşayan bireylerle kurulan bağlardan daha önemli olmadığını, bireylerin sosyal ağları içinde uzak mesafelerde yaşayan diğer bireylerle samimiyetliğe dayalı bağları muhafaza ettiklerini öneriyor. Geleneksel topluluk yapısındaki bu değişmelere karşın, yüz yüze iletişime olanak veren ortak bir coğrafi mekânı paylaşma etkeni, topluluğun oluşumu ve devamlılığı üzerinde potansiyel olarak dahi olsa bile, her zaman için

daha temel bir öneme sahip olduğunun altını çizmek gerekir (Arensberg ve Kimball, 1965; Edwards ve Jones, 1976; Tönnies, 1957).

Diğer taraftan, sanal bir topluluk, her halükarda coğrafi bir alanda birlikte olmayan ve birbirleriyle yüz yüze etkileşimde bulunmayan, fakat bilgisayarlardaki sayfalar ve ağlar aracılığıyla düşüncelerini mübadele eden bir insan birlikteliğidir (Rheingold, 1991: 57-58). Birbirleriyle bilgisayarlar aracılığıyla etkileşim kuran sanal toplulukların üyeleri zaman ve mekân sınırlamasına tabi olmaksızın birbirleriyle etkileşimde bulunabilirler. Bauman'ın (2006: 22) dile getirdiği gibi, bilgisayarlar vasıtasıyla kurulan ağın (World Wide Web) “ortaya çıkışı, ‘seyahat’ ve (kat edilecek ‘mesafe’) kavramının kendisini geçersiz” kılmıştır. Yerellikler, zamansal / mekânsal mesafeler, “burası” ile “orası”, “iç” ve “dış”, “yakın” ve “uzak” arasındaki ayrımlar artık hiçbir şey ifade etmemekte ve anlamsız hale gelmektedir (Bauman, 2006: 21, 26). Belirli bir coğrafi alanda yaşayan ya da fiziksel bir mekânda bir araya gelen insan birlikteliği olmayan, ama elektronik desteklenen sibermekânda var olabilen sanal topluluklar mesafe ya da yerellik değil, iletişim kurabilme temelinde var olabiliyorlar. Coğrafi uzaklığın bir sorun olmaktan çıkmasıyla birlikte, sanal topluluklara üyelikler, aynı zamanda yaşadıkları konutlardan dışarı çıkmakta zorlanan yaşlı ya da bakıma muhtaç kişilere diğerleriyle iletişim kurmalarına, ortak ilgi ve amaçları paylaşabilmelerine ve bazı durumlarda içerisinde yaşadıkları yerleşim yerlerindeki topluluklar tarafından karşılanmayan danışmanlık hizmetlerinden faydalanmaya imkân vermektedir (Wellman, 2001). Üstelik sosyal bağlantılar, üyelerin isteklerine göre uyarlanabiliyor ve fiziksel olarak yer değiştirmeden bir yerden bir yere taşınabiliyor. Ortak bir ilgiye sahip fakat ortak bir mekânı paylaşmayan bireyler sanal toplulukların üyeleri olabiliyor (Jones, 1997). Bu yönüyle, fiziksel topluluklardan farklı olarak sanal topluluklar mevcut iletişim ve ulaşım teknolojilerin eksikliğiyle sınırlanmış değildirler.

Bununla birlikte, ortak bir fiziksel mekânın paylaşılmaması, sanal topluluk üyelerinin diğer üyelere karşı bir bağlılık ve mekâna karşı bir aidiyet duygusu geliştirememelerine neden olabileceğinin altını çizmek gerekiyor. Blanchard (2004) abartılı bir şekilde topluluk üyelerinin mekân duygusunun sanal ortamdaki (örneğin, erişimin türü, etkileşimin zamanlaması gibi) algısal ipuçları tarafından etkilendiğini ve üyelerin bu tür ipuçlarını topluluk etkileşiminin nerede ortaya çıktığını, diğer üyelerle iletişimin akışı içerisinde nerede olduklarını ve diğer üyelerin bulunup bulunmadığını belirlemede kullandıklarını ileri sürmektedir. Bununla birlikte, sanal ortamın sosyo-kültürel özellikleri olarak değerlendirilebilecek bu tür özelliklerin fiziksel bir mekânın ortaya çıkarabileceği ait olma duygusu gibi psikolojik bir süreci içermesi olanaklı görünmüyor. Bu aşamada aynı zamanda mekân olgusunun fiziksel ve sanal olarak ayrılması ve etkileşimin fiziksel bir mekânda gerçekleşmemesi nedeniyle sanal toplulukların gerçek olup olmadıklarına yönelik yoğun bir eleştiriye tabi olduklarını vurgulamak gerekir. Bu eleştirilerde ön plana çıkan temel argüman, sanal toplulukların sibermekândaki topluluklar oldukları, bunların yalnızca bilgisayar aracılı etkileşimle desteklendikleri ve bu süreçle birlikte var oldukları yönündedir. Dolayısıyla, sanal topluluklar gerçek yaşamla ilişkili olmayan ve aynı zamanda gerçek yaşamdaki topluluklara karşıtlık içerisinde yer alan teknolojiye dayalı yapay birliktelikler olarak kabul ediliyor. Böyle bir eleştiri en açık şekilde Katz ve arkadaşları tarafından dile getirilmiştir: “Sibermekânda olmak gerçek olmak değildir: Olup biten şey, gerçekliğin zayıf bir karşılığıdır ve etkileşim süreci yabancılaşmayı da beraberinde getiren bir yapaylıktan ibarettir” (2000: 22). Bu eleştirmenler aynı zamanda bireylerin uygar dünyada adeta teknolojiye tapan karakterlere indirgendiğini, sanal dünyanın diğerleriyle gerçekte bağlantıları olmayan ve sosyal yaşamı bilgisayar ekranında bulmayı tercih eden bireylere dönüştürdüğünü vurgularlar.

Daha farklı bir açıdan bu durumun, fiziksel ortamda gerçekleşen insan etkileşimine ve geleneksel topluluklar üzerinde olumsuz bir etkide bulunduğu ileri sürülür. Bu çerçevede, Putnam (2000) ve Nie (2000) gibi bazı yazarlar, internet teknolojisinin yaygınlaşmasıyla birlikte, fiziksel ortamlarda insani bağlantıların azaldığı, insan ilişkilerinin ve sosyal yaşamın dokusunun zayıfladığı dolayısıyla da, sosyal izolasyonun, yabancılaşmanın ve bireyselleşmenin arttığı varsayımını ortaya koyarlar. Farklı nedenler üzerinde çözümler yapmalarına karşın, bunların ortak vurguları, bireylerin aile üyeleriyle, akrabalarıyla, arkadaşlarıyla, komşularıyla ve meslektaşlarıyla olan sosyal bağlantılarının azalacağı, sosyal ilişkiler bağlamında kamusal ortamlarda insanların daha az bir araya geleceği ve topluluk yaşantısına daha az bağlılık duygusu içinde olacakları yönündedir. Kraut ve Kiesler (2003), Nie (2000), Putnam (2000) ve Yalçın (2003) gibi birçok yazar, genel olarak, sibermekânda Riesman'ın deyimiyle “yalnız bir kalabalık” oluşturan internetin, bireyleri yapay bir dünyanın köşesine çekerek anomiyeye neden olabileceğini ve Coleman (1988: 306) tarafından güven temelinde ortaya çıkan sosyal ilişkiler, ortak ilgiler ve bireyler tarafından paylaşılan değerler dizisi olarak tanımlanan “sosyal sermaye”yi zayıflatabileceğini öneriyor. Bu yazarların bir diğer vurgusu ise, insanların fiziksel ortamlarda bir araya gelerek etkileşim içinde olmaktan çok, bilgisayar ekranlarında diğerleriyle etkileşim kurarak sanal ortamlarda bulunmayı tercih ettikleri yönündedir. Bu, Sayın'ın (2010: 13) deyimiyle, bireylerin “somut evrenin yerine sanal evreni ikame ettikleri”ne işaret etmektedir. Daha farklı bir boyutta, Beniger (1997: 369) kişiler arası ilişkilere dayalı organik topluluktan, bilgisayar teknolojisinin ortaya koyduğu kişisel olmayan birlikteliğe doğru gerçekleşen bir eğilimin olduğunu varsayarak, bu teknolojiden doğan “sahte” bir topluluk içindeki kişisel ilişkilerinin yüzeyselleşmesi deneyimini gelecekte daha fazla yaşayacağımızı öne sürüyor. Sanal ortamın insan etkileşimine ve geleneksel topluluk yaşantısına olumsuz yönde bir etkide bulunduğunu ileri süren bu yazarların, etkileşimlerin her şeyden önce gerçek

dünyada fiziksel olarak insanlar arasında gerçekleşmediğini görüşünü öne çektiklerini söyleyebiliriz. Hiç kuşku yok ki, bütün bu eleştirel yaklaşımların temelinde sanal toplulukların, insan ilişkilerinin niteliğinin azalmasına ve sosyal ilişkilerin merkezi bir yer tuttuğu fiziksel toplulukların zayıflamasına yönelik bir tehdit olduğu düşünceleri yer almaktadır (Giddens, 2000: 417-419). Diğer taraftan gerçek yaşam ve sanal yaşam arasında bir ayrımı ifade eden bu tür argümanları reddedenler de vardır. Sözelimi, sanal toplulukları moderniteye karşı bir tepki mekanizması ve modern topluluklar tarafından karşılanmayan ihtiyaçların giderilmesi aracı olarak ortaya çıkan alternatif bir topluluk olarak değil, insanların sosyal etkileşimlerini gerçekleştirdikleri doğal bir ortam olarak kabul eden Castells (2008), insanların gerçek ötesi ya da kendi inşa ettikleri hayali topluluklar içinde yaşadıkları düşüncesini reddetmektedir. Castells gerçek toplulukların günümüzde teknoloji aracılığıyla devamlılıkları sağlanan birliktelikler olduğunu dolayısıyla da, deneyimlerimizi uzlaştırmak için gerçek ve sanal topluluklar arasında bir köprü kurulmasını öneriyor (Cavanagh, 2007: 108). Ayrıca, yukarıda değinilen argümanlara karşıt olarak sanal dünyanın var olan yüz-yüze etkileşimleri geliştirerek ya da destekleyerek insan etkileşimine olumlu bir katkıda bulunduğunu savunanlar da vardır. Yakın zamanlarda yapılan bazı çalışmalar, sanal ortamın sosyal izolasyona yol açmadığını, hatta insanların sosyal ağlarını genişlettiğini ve zenginleştirdiğini ve topluluğun fiziksel bir mekândan ziyade sosyal ağlar içerisinde somutlaştığını, dolayısıyla da topluluk ilişkilerinin kolayca gözlenebilecek kamusal alanlardan ekranlara taşındığını öneriyor (DiMaggio vd. 2001; Haberli, 2012; Lin, 2001; Wellman, 1999). Diğer bazı çalışmalar da, sanal iletişimin çoğu kez var olan davranış kalıplarını pekiştirerek sosyal bağlantıları güçlendirdiğini ve topluluk etkileşimini arttırdığını öneriyor (Anderson ve Tracey, 2001; Cavanagh, 2007). Başka bir deyişle, sanal ortam bireylerin yeni ilişkiler kurmalarına olanak vermekte, topluluk bağlarını devam ettirmelerine katkıda bulunmakta dolayısıyla da topluluğun yeniden inşasına yardımcı olmaktadır (Baym,

2009; Çetin, 2010; Wellman, 2001). Diğer taraftan, Turkle, sibermekânın insanların kişisel sorunlarına ilişkin bazı çözümler sunduğunu kabul etmekle birlikte, “kişisel bilgisayar devriminin, topluluğun yeniden oluşturulması için bir araç olarak kabul edildiğinde, bugün inşa etmeye odaklandığı topluluğun bir makinenin içinde olduğunun” (1995: 244) göz önüne alınmasının bir hayli düşündürücü olduğunu ileri sürmektedir.

Bu karşıt argümanların kendileri içinde bir doğruluk payı taşıdığına dair pek kuşku yoktur. Ancak şu da bir gerçek ki, önemli bir dereceye kadar, sanal toplulukların geleneksel topluluk yapısını destekleyici ya da bozucu bir etken olarak ele alıp almama meselesi, insanların sanal dünyada ne yapıp yapmadıklarıyla bağlantılı olan bir durumdur. Şu ana kadar değerlendirdiğimiz argümanlara göre, sanal topluluklar bir yanda geleneksel insan etkileşim formlarını tehdit etmekte, diğer yanda etkileşimin yeni biçimlerini yaratarak ve gerçek yaşamdaki ilişkileri geliştirerek insanların yaşamlarında olumlu değişimleri beraberinde getirmektedir.

SONUÇ

Bu çalışmada vurguladığımız kadarıyla geleneksel topluluklarla sanal topluluklar arasında yapısal ve niteliksel farklılıklar bulunmaktadır. Bu farklılıklar göz önüne alındığında, sanal topluluklar üyeliklerin sürdürülmesi, dayanışmanın derecesi, etkileşimin boyutu ve aidiyet duygusu gibi kimi açılardan çok daha yüzeysel bir düzeyde kalıyor. Diğer taraftan, sanal topluluklarla geleneksel topluluklar arasındaki en önemli farklılığın, insan etkileşiminin fiziksel bir mekânda ya da sanal bir ortamda gerçekleşmesi üzerine kurulu olduğunu ileri sürebiliriz. Bu farklılığı temele alan bazı tartışmalarda, sanal topluluklar gerçek yaşamla ilişkili olmayan ve aynı zamanda gerçek yaşamdaki topluluklara karşıtlık içerisinde yer alan yapay birliktelikler olarak kabul ediliyor. Hatta Tomlinsen açık bir şekilde, sanal ortam üzerinden kurulan

ilişkilerin “gerçek dünyaya paralel bir dünyada bedensiz bir *Gemeinschaft* oluşturabileceği, iddialarında derin bir politik saflık” olduğunu ileri sürer (2004: 273). Ancak bu tartışmalar hiç şüphesiz sanal toplulukların kişisel samimiyetin, duygusal derinliğin, ahlaki bağlılığın, sosyal değerlerinin, toplumsal birliğin ve sürekliliğin ön planda olduğu geleneksel topluluk yaşantısını olumsuz yönde etkilediğine dair görüşler üzerine odaklanmaktadır.

Diğer taraftan şu da bir gerçek ki, sanal toplulukların ortaya çıkmasından çok daha önce geleneksel topluluklar çözülmeye başlamıştır. Neticede, Bauman’ın ifade ettiği gibi, belirli bir mekânda sabitlenmiş, toplumsal ve kültürel bir bütünlüğü gösteren topluluğun aşınması ve zayıflaması tipik olarak modern bir süreçtir ve bu tetikleyen en başta, hızlı ulaşım araçlarının kullanıma sunulması olmuştur (2006: 22). Gerçekten de modern dünyada toplumsal ilişkiler zaman ve mekâna yayılmıştır. Zaman ve mekân bağlamında ortaya çıkan bu uzaklaşma aynı zamanda ulaşım biçimleriyle kolaylaşmıştır (Giddens, 1991). Ayrıca mahallelerde ve diğer yerleşim yerlerinde gözlenen hızlı değişimler, geleneksel sanayilerin azalışı ve yeni hizmet sektörlerinin ortaya çıkışı ve hatta emek piyasasının beraberinde getirdiği baskılardan dolayı ailenin çözülüşü gibi geniş kapsamlı süreçler geleneksel toplulukların çözülmesine yol açmıştır (Pahl, 2000). Palloff (1996) bu tür süreçlerin aynı zamanda bireylerin aidiyet duygularını, akrabalık ya da diğer türdeki bağlantılara sahip olma arzularını köklü bir şekilde değiştirdiğini, bu nedenle de günümüzdeki toplulukların kimlik meseleleri ve ortak değerler etrafında oluştuğu savını ileri sürmektedir. Bununla birlikte, bireyselleştirilmiş tüketime dayalı atomlaşmış kitle toplumunda güçlü toplumsal bağların ve dayanışma biçimlerinin bir şekilde varlıklarını sürdürmekte olduklarının altını çizmek gerekir (Pahl, 2000: 5). Ancak, niceliksel ve niteliksel açıdan farklı olduğu varsayılan sosyal bağlarla ilişkilendirilen 21. yüzyıl toplumları birkaç yüzyıl önceki toplumlardan farklıdır. Bu çerçevede, Pahl’ın (2000: 5) ileri sürdüğü gibi, çağdaş toplumu anlayabilmek açısından temel konu, geleneksel toplulukların karşılamış olduğu

varsayılan bazı işlevleri (dayanışma formları, vatandaşlık sorumlulukları, karşılıklılık gibi) günümüzde neyin karşıladığını anlamak olmalıdır. Sanal toplulukların bu işlevleri ne dereceye kadar yerine getirebileceği sorusu, hararetli bir tartışma konusu olarak kalmaya devam edecektir. Yine de geleneksel toplulukların eriyip gitmeye başlamalarının ve geçmişte karşıladıkları varsayılan bazı işlevleri kaybetmelerinin bir sonucu olarak, bireylerin gerçek yaşamda dayanışma içinde olabilecekleri bir ortamın içinde yer alamamaları, samimiyetliğe dayalı sosyal ilişkilere girememeleri ve aynı zamanda onların duygusal ihtiyaçlarına yanıt verememesi gibi nedenler sanal topluluklara üyeliğin giderek popüler hale gelmesinin temellerini oluşturmaya devam edecektir. Ilioudi vd, (2012: 1) ve Giddens (2001: 421) gibi birçok yazarın ifade ettiği gibi, sibermekân bağlantıları, etten kemikten insanlarla olan bağlantının yerine geçemiyor, ama internet üzerinde kurulan bağlantılar modern yaşamda bireyler arasındaki sosyal ilişkileri desteklemede önemli bir rol oynayacaktır.

SUMMARY

This study examines the differences between virtual communities and traditional communities from a sociological point of view. The rapid growth of virtual communities on the internet attracted a great deal attention of many scholars. A number of studies, in general, posit a division between real and virtual community, deal with the impact of virtual communities on traditional communities and question the quality of social relationship between individuals in the former. On the other hand, a sociological analysis of differences between two types of communities has largely been ignored. However, this causes that arguments related to dimensions of social relationships and solidarity emerging in virtual communities remain superficial.

It is pointed out that although there is no concensus about the definition and nature of both types of communities, some comparable characteristics and differences between them can be revealed. Fundamental differences between them can be categorized on the basis of the nature of interaction and whether or not this interaction takes place on physical space or cyberspace. It is also emphasized that those who are critical about virual communities consider such differences and acknowledge that virtual communities affect traditional communities which are associated with some characteristics such as personal intimacy, moral commitment and a high degree of solidarity. However, considering differences between two types of community it can be said that the differences are remarkable in quality. Therefore, virtual communities cannot be seen as an alternative to traditional communities.

KAYNAKÇA

AKAR, E.

2010 “Sanal Toplulukların Bir Türü Olarak Sosyal Ağ Siteleri – Bir Pazarlama İletişimi Kanalı Olarak İşleyişi”. **Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 10 (1), s. 107-122.

ANDERSON, B. ve K. TRACEY

2001 “Digital Living: The 'Impact' or Otherwise of the Internet on Everyday Life”. **American Behavioral Scientist**, 45, s. 457–76.

ARENSBERG, C.M. ve S.T. KIMBALL

1965 **Culture and Community**, New York: Harcourt, Brace and World.

BAGOZZI, R. P. ve U.M. DHOLAKIA

2002 “Intentional Social Action in Virtual Communities”. **Journal of Interactive Marketing**, 16 (2), s. 2–21.

BALCI, Ş. ve B. AYHAN

2007 “Üniversite Öğrencilerinin İnternet Kullanım ve Doyumları Üzerine Bir Saha Araştırması”. **Selçuk İletişim**, 5 (1), s. 174-197.

BAUMAN, Z.

2006 **Küreselleşme**, (çev. A. Yılmaz), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAYM, N.K.

2009 “İzleyin ve Bağlanın: Pembe Diziler, Takipçileri ve Sanal Topluluklar”, iç. **Sosyoloji: Başlangıç Okumaları**, (der. A. Giddens, Ankara: Say Yayınları.

BELL, C. ve H. Newby

1979 **Community Studies: An Introduction to the Sociology of the Local Community**. Londra: Allen and Unwin.

BERGER, B. M.

1998 “Disenchanted the Concept of Community”. **Society**, 35 (2), s. 324–327.

BLANCHARD, A.

2004 “Virtual Behavior Settings: An Application of Behavior Setting Theories to Virtual Communities”. **Journal of Computer Mediated Communication**, 9 (2).

BOYD, D. M. ve N.B. ELLISON

2008 “Social Network Sites: Definition, History and Scholarship”. **Journal of Computer Mediated Communication**, 13/1, s. 210-230.

BOZKURT, V.

1999 “Yıkıcı ‘Gemeinschaft’tan ‘Öteki’siz postmodern kabilelere: Sanal Cemaatler”. **Birikim Dergisi**, 127, s.65-72.

BRUHN, J.G.

2011 **The Sociology of Community Connections**. New York: Kluwer Academic.

BUSS, A. ve N. STRAUSS

2009 **Online Communities Handbook: Building Your Business and Brand on the Web**. Berkeley, CA: New Riders.

CASTELLS, M.

2008 **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür – Ağ Toplumunun Yükselişi**, (çev.:E. Kılıç), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

CAVANAGH, A.

2007 **Sociology in the Age of the Internet**, Berkshire: Open University Press.

COLEMAN, J.S.

1988 “Social capital in the creation of human capital”, **American Journal of Sociology**, 94, s. 95-120.

ÇETİN, E.

2010 “Sosyal İletişim Ağları ve Gençlik: Facebook Örneği”, <http://idc.sdu.edu.tr/tammetinler/bilim/bilim15.pdf>, (20 Ağustos 2012)

DiMAGGIO, P., E. HARGITTAI, W.R. NEUMAN ve J.P. ROBINSON

2001 “Social Implications of the Internet”, **Annual Review of Sociology**, 27, s. 307-336.

DURKHEIM, E

1964 **The Division of Labor in Society**, New York: Free Press.

EDWARDS, A.D. ve D.G. JONES

1976 **Community and Community Development**, The Hauge: Mouton.

ELIAS, N.

1974 'Towards a Theory of Communities', iç., **The Sociology of Community: A Selection of Readings**, (der. C. Bell ve H. Newby), Londra: Frank Cass.

FISCHER, Claude R.

1982 **To Dwell Among Friends**, Chicago, IL.: The University of Chicago Press.

FLEW, T.

2005 **New media: An introduction**, Oxford: Oxford University Press.

GIDDENS, A.

1991 **Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age**, Cambridge: Polity.

GIDDENS, A.

2000 **Sosyoloji**, Ankara: Ayraç Yayıncılık.

GUSFIELD, J.

1978 **Community: A Critical Response**, New York : Harper & Row.

HABERLİ, Mehmet

2012 "Yeni Bir Örgütlenme Biçimi Olarak Sanal Cemaatler", **İnsan ve Toplum Bilim Araştırmaları Dergisi**, 1 (3), s. 118-134.

HOWARD, P R. L. ve S. JONES

2001 "Days and Nights on the Internet", **American Behavioral Scientist**, 45, s. 383-404.

HILLERY, G.A.

1955 "Definitions of Community: Areas of Agreement", **Rural Sociology**, 20, s. 111-125.

HILLERY, G.A.

1982 **A Research Odyssey: Developing and Testing a Community Theory**, New Brunswick, NJ: Transaction Books.

ILIOUDI, S., LAZAKIDOU, A., GLEZAKOS, N. and TSIRONI, M.

2012 “Health Related Virtual Communities and Social Networking Services”, iç., **Virtual Communities, Social Networks and Colloboration**, (der. A. Lazakidou), Londra: Springer.

JONES, Q.

1997. “Virtual Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline”, **Journal of Computer Mediated Communication**, 3 (3).

KAMENKA, E.

1982 **Community as a Social Ideal**, Lndra: Edward Arnold.

KATZ, J. E. ve R.E. RICE

2002 **Social Consequences of Internet Use: access, Involvement and Interaction**, Cambridge, MA:MIT Press.

KRAUT, R., ve KEISLER, S.

2003 “The Social Impact of Internet Use”. **Psychological Science Agenda**, 16 (3), s. 8-10.

LEIMASTER, J.M, K. SCHWEIZER, S. LEIMEISTER, ve H. KRCMAR

2008). “Do virtual Communities matter for the social Support of patients? Antecedents and effects of virtual relationships in online communities”, **Information Technology and People**, 21 (4), s. 350-74.

LIN, N.

2001 **Social Capital: A Theory of Structure and Action**, New York: Cambridge University Press.

NIE, N.

2000 “Sociability, Interpersonal Relations and the Internet. Reconsiling Conflicting Findings”, **American Behavioral Scientist**, 5 (3), s. 420-435.

NISBETT, R. A.

1967 **The Sociological Tradition**, Londra: Heinemann.

NOLL, A.M.

1997 **Highway of Dreams: A Critical View Along the Information Superhighway**.
Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

PAHL, R.

2000 **On Friendship**, Malden, MA: Blackwell Publishers Inc.

PARSONS, T.

1951 **The Social System**, Londra: Routledge & Kegan Pual.

PORTER, C. E.

2004 "A Typology of virtual communities: A Multi-disciplinary foundation for future research", **Journal of Computer-Mediated Communication**, 10 (1).

PREECE, J.

2000 **Online Communities: Supporting, Socialibility, Designing Usability**, Chichester:
Simon and Schuster

PUTNAM, R.D.

2000 **Bowling Alone. Homesteading on the Electronic Frontier**. New York: Simon and
Schuster.

RHEINGOLD, H.

1991 "A Slice of Life in my Virtual Community", iç. **Global Networks**, (der. L. M. Harasim),
Cambridge , MA : MIT Press.

RHEINGOLD, H.

2002 **Smart Mobs**, Cambridge: Pergesus.

RHEINGOLD, H.

2008 **The virtual community- Homesteading on the Electronic Frontier**, London: The
MIT Press,.

RIDINGS, C.M. ve D. Gefen

2004 “Virtual Community Attraction: Why People Hang Out Online”, **Journal of Computer-Mediated Communication**, 10 (1).

ROBINS, K.

1996 “Cyberspace and the World We Live in”, iç. **Fractal Dreams; New Media in Social Context**, (der. J. Dovey), Londra: Lawrence and Wishart.

SADE, L. ve I. BECK

2004 “Internet ethnography: Online and offline”, **International Journal of Qualitative Methods**, 3 (2), s. 45-51.

SANDERS, Irwin T.

1966 **The Community: An Introduction to Social System**, New York: Roland Press.

SAYIN, Ö.

2010 “Yeni Dünya Düzeni: Gerçekten Sanala”, **Sosyoloji Dergisi**, 22, s. 1-16.

SHAFFER, C. R. ve AMUNDSEN, K.

1993 **Creating Community Anywhere: Finding Support and Connection in a Fragmented World**, New York: Tarcher/Perigee Books.

SHAPIRO, A.L. ve R.C. LEONE

1999 **The Control Revolution: How the Internet is Putting Individuals in Charge and Changing the World we Know**, New York: Public Affairs/Century Foundation.

SICILIA, M ve M. PALAZON

2008 “Brand communities on the Internet: A case study of Coca-Cola’s Spanish Virtual Community, **Corporate Communications: An International Journal**, 13 (3), s. 255-270.

SIMMEL, G.

1964 “The metropolis and mental life”, iç. **The Sociology of Georg Simmel**, (der.K. Wolff), New York: Free Press.

SLEVIN, J.

2000 **The Internet and Society**, Londra: Routledge.

SLOUKA, M.

1995 **War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality**, New York: Basic Books.

TOMLINSEN, J.

2004 **Küreselleşme ve Kültür**, (çev. A. Eker), İstanbul: Ayrıntı.

TÖNNIES, F.

1957 **Civilisation and society: Gemeinschaft and Gessellschaft**, East Lansing, MI: Michigan Date Press.

TURKLE, S.

1995 **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**, New York: Simon and Schuster.

WELLMAN, B.

2001 “Physical Place and Cyberplace: Changing Portals and the Rise of Networked Individualism”, **International Journal of Urban Regional Research**, 25 (2), s. 227-252.

WELLMAN, B ve M. GULIA

1999 “Netsurfers Don’t Ride Alone: Virtual Community as a Community”, iç. **Networks in the Global Village**, (der. B. Wellman), Boulder, CO: Westview.

WENGER, E.

1998 **Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity**. Cambridge: Cambridge University Press.

YALÇIN, C.

2003 “Sosyolojik Bir Bakış Açısıyla İnternet”, **C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi**, 27 (1), s. 77-89

YANIKLAR, C.

2011 “Beyaz Yakalı Orta Sınıfın Toplumsal Ağları Üzerine Bir Çözümleme”, **Sosyoloji Araştırmaları Dergisi**, 14 (2), s 152-183.