

# Dijital Cemaatler ve Postmodern Kabile Örneği: İnci Sözlük

Gül Dilek Türk<sup>1</sup>, Bahar Tugen<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Arş. Gör.

<sup>2</sup>Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo, TV, Sinema Arş. Gör.

**Özet:** Postmodern kabileleşme olarak da tanımlanan dijital cemaatler artık sosyal medyada yaygın olarak karşılaşılan bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır. Ortak bir ilgi alanı etrafında sosyal ağlar üzerinden bir araya gelen insanlar duygu ve düşüncelerini paylaşmakta ve ortak hareket etmektedir.

Bu bağlamda insanların neden mensubiyet duygusu arayışı içinde oldukları inci sözlük örneği üzerinden üyeleri birer cemaat üyesine dönüştüren ritüeller ve ortak eylemler incelenecektir.

**Keywords:** İnternet, Community, Virtual Community.

**Abstract:** Virtual communities who defined postmodern tribalization emerges as a phenomenon commonly on the social media. People come together on the base of an idea, a passion, happiness or suffering on the social networks sharing their thoughts and feelings through ritual-like activities and act in a common way as a result.

Considering this aspect of social networks, this paper tries to shed light on ritual-like practices of fan communities which actually turn them into a real-life community within which every member of inci sozluk acts in common.

## 1. Giriş

İnternetin ve sosyal ağların yaygınlaşması bireylere zaman ve mekândan bağımsız bir iletişim ortamı sunarken gençlik kültürünü, gençlerin sosyalleşmesini ve günlük hayattaki konularını etkilemekte ve şekillendirmektedir. Gençlerin sosyal

ağlarca şekillenen alışkanlıkları, gündelik yaşamda birincil ve ikincil çevreleri ile ilişkilerini de şekillendirmektedir. Bourdieu'ya göre bireyler bu alışkanlıklarına göre kendilerine benzeyenlerle bir araya gelerek sanal (dijital) veya gerçek cemaatlerini oluşturmakta ve kendilerinden farklı olanları ise ötekileştirerek aralarına keskin

sınırlar koymaktadırlar. Aynı şekilde gençler, gerçek yaşamdaki alışkanlıklarını da sanal yaşama adapte etmekte ve sanal kimliklerini şekillendirmektedirler. (Castronava 2005:4,7). Cohen'e göre, "İnsanlar, simgesel olarak topluluğu inşa ederler; böylece onu anlamın deposu ve kaynağı olarak görürler ve kendi kimliklerinin gösterenine dönüştürürler" (1999: 134). Dolayısıyla bir cemaat oluşumu için fiziksel mekâna ihtiyaç kalmamakta gerçek ya da sanal gruplar kendilerini diğerlerinden ayırmak ve bir cemaat bağı oluşturmak üzere bir takım kurallar ve sınırlar belirlemektedir. Anthony Cohen'e göre, sınır çizmek cemaat kimliğini de belirlemek demektir (1999:8). Maffesoli; dijital cemaatleri, modern kabileler olarak nitelendirmektedir. (1996) Maffesoli'ye göre, modern toplumlarda sığ ve geçici kültürü paylaşan mikro gruplar oluşmakta ve bu gruplar (ya da Maffesoli'nin tanımıyla modern kabileler) kısa ömürlü de olsa üyeleri arasında duygusal bir bağ olan ortak paylaşıma sahip oluşumlardır (1988; Maffesoli'den akt. Turner: 2010, 220). Bauman'a göre modern kabilecilik "...doğru ve yanlış ya da güzel ve çirkin konusunda sadece kabile hakikatlerini ve kabile kararlarını tanıyan bir kabile dünyasıdır. Fakat bu aynı zamanda da, çok yaşamsal bağlamlarda orijinal kabile antikitesinden ayrılan bir yeni kabile

dünyasıdır." (Bauman, 2003: 318 akt. Binark vd. 2008: 109). Gerçek hayatta olduğu gibi sana dijital l cemaatlerde de inşa edilmiş totem ve tabuları bulunmaktadır. Bu zihnen kabul edilmiş totem ve tabular cemaat üyelerini diğer cemaatler ve onların habituslarından ayıran sınırlar mekanizması olarak işlerler. Bu süreçte, cemaat liderleri sahip oldukları simgesel repertuarı kullanarak yeni bir cemaat kimliği ve bağlılığı yaratır. (Cohen, 1999: 20, 57 ).

Bu çalışmada, çevrimiçi ortamda oluşan dijital cemaatler İnci Sözlük sitesi üzerinden analiz edilecektir. Bu bağlamda, öncelikle geleneksel cemaat kavramı üzerinde durulacak; buna bağlı olarak da sanal ya da gerçek grupları bir arada tutan ve ortak değer ve düşüncelerini oluşturan ve mensubiyet duygularının nasıl oluştuğu noktasında dijital cemaatler kavramı incelenecektir.

## 2. Cemaat Oluşumu

Sözlük tanımına göre cemaat, "belirli bir coğrafyada toplanmış, aynı dil ve aidiyet hissi gibi ortak değerler etrafında bir araya gelen insan topluluğu" olarak tanımlanmaktadır. (Williams'dan akt. Haberli;2012, 119-120). Ortak bir alan üzerinde oluşmuş, mensubiyet duygusuna ve kimliğe sahip kendi topluluk kültürünü

oluşturmuş bu toplum birimlerini ilk dile getiren kişi Ferdinand Tönniestir. Tönnies'e göre kişilerarası iletişim ile meydana gelen toplumsal birimler; Gemeinschaft (Cemaat) ve Gessellschaft (Cemiyet) olmak üzere ikili bir sınıflamaya tabi tutmuştur.

1. Cemaat; belirli bir alanı ya da coğrafyayı paylaşan bireylerin oluşturduğu ve birebir, samimi, doğal ilişkilerin var olduğu ortak inanç ve değer yargılarının paylaşıldığı toplumsal birimlerdir. Üyelerinin arasındaki yüz yüze iletişimin sonucu olarak cemaatte güçlü bir toplumsal dayanışma, cemaat kültürü, birlik duygusu ve ortak iradenin hâkim olduğu homojen eğilim gösteren yapılarıdır. Cemaatin menfaati, üyelerin menfaatinin üzerindedir. Yakın bir çevre içinde yaşayan cemaat üyelerini akrabalık, komşuluk ve arkadaşlık gibi unsurlar bir araya getirmektedir (Tönnies; 2001, 22-28). Van Dijk'a göre cemaatlerin kendilerine has yapıları, örgütlenme biçimleri, eylem ve etkinlikleri, dilleri/jargonları, kültür ve kimlikleri vardır (Van Dijk; 2006, 166).
2. Cemiyette ise modern endüstriyel ve ticari ilişkilerin hüküm sürdüğü, heterojen eğilim gösteren, bireyselliğin hâkim olduğu, geçici, resmi ve profesyonel iletişimin

gerçekleştirildiği, rasyonel irade ile oluşturulan, üyelerinin “cemaate oranla daha hızlı, rekabetçi ve dinamik bir yaşam sürdükleri” (Slattery, 2008: 60) toplumsal birimleri ifade eder. Üyelerinin ilişkileri hukuk, rasyonellik, işbölümü, sözleşme, kamuoyu, para ekonomisi gibi profesyonel olarak oluşturulmuş kurallarla belirlenmiştir. (Tönnies; 2001, 52-53). Topluluk menfaati yerine bireysel çıkarlar önemlidir ve ortak alana bağlılık daha azdır (Şentürk, 2005:133).

Tönnies'e göre “cemaat tüm bölücü faktörlere rağmen birleşik (united) kalan; cemiyet ise tüm birleştirici faktörlere rağmen bölünmüş olan bir varlıktır” (Sarıbay, 1995:158). Tönnies cemaat ile cemiyet arasında iki önemli fark belirlemiştir (Bottomore'dan akt. Efe;2009, 654):

1. Cemaatlerde bireyler tüm varlıklarıyla içinde buldukları topluluğun üyesidirler, amaçlarının tümünü veya çoğunu bunların içinde gerçekleştirirler. Cemiyette ise bireyler üye oldukları topluluğa kişiliklerinin bir kısmıyla üye olmakta ve belirli amaçlarını tatmin etmek için bulunmaktadır.
2. Cemaatte bireyler duygu ve düşünce itibarıyla uyum içinde olan bir

topluluktur, buna karşın cemiyet ise rasyonel çıkar anlaşmalarına dayalı bir birlikteliktir.

### 3. Dijital Cemaatler

İletişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte bireyler zaman ve mekândan bağımsız olarak kendileriyle benzer görüş ve ilgi alanlarına sahip olan insanlarla bir araya gelmeye, paylaşımlarda bulunmaya ve ortak değer yargıları yaratmaya başlamış, bu durum cemaat ve cemiyet gibi toplumsal birimleri de değişime uğratmıştır. Wellman; teknolojik değişimler sonucunda cemaat yapısının değişime uğrayarak sosyal ağlara dönüştüğünü belirtmiş ve sosyal ağları; “sosyal kimlik ve aidiyetin bulunduğu, sosyalleşme ve bilgi paylaşımına imkân veren sosyal örgütlenmeler” (Welman’dan akt. Haberli; 2012, 122) olarak tanımlamıştır. Cemaat kavramı, artık ortak mekânı paylaşan bireyler topluluğu anlamından uzaklaşarak; dijital ortamlar üzerinden ortak değer ve ilgi alanı etrafında bir araya gelen sanal toplulukları ifade etmeye başlamıştır.

Bu bağlamda dijital cemaat kavramını ilk defa Rheingold; farklı mekânlar da bulunup yüz yüze iletişim imkânı bulamayan bireylerin dijital iletişim ortamlarını kullanarak bilgi paylaşımında

bulunmaları sonucunda oluşturdukları topluluklar olarak tanımlamıştır. Ona göre Dijital cemaat; “Kişisel ilişkiler ağının yaratılması için yeterli sayıda insan bir araya geldiğinde, networkler (internet) vasıtasıyla yaratılan sosyal gruplardır” (Bozkurt; 1999).

İnsanlar, dijital ortamlarda gerçek dünya da yaptıkları eylem ve aktiviteleri gerçekleştirmekte, ait oldukları geleneksel cemaatleri içerisinde edindikleri alışkanlıklarını ve değer yargılarını dijital ortama taşıyarak kendileri ile benzer görüş ve düşüncedeki insanlarla ortak bir dijital mekân üzerinde toplanarak yaptıkları her paylaşım ile mensubiyet duygularını güçlendirmekte ve kendi dijital cemaatlerini oluşturmaktadırlar.

Bozkurt’a göre; dijital cemaatler Tönnies'in cemaatinden farklıdır. “Aralarında aidiyet duygusu bağlanımında bir benzerlik olsa bile, birincisi, büyük ölçüde cemaat dışından gelen tehdit karşısında, zorunlulukların yarattığı (ötekine karşı) bir ittifak olmasına karşılık, ikincisi, daha ziyade, ötekisiz bir şekilde, ilgi alanlarına göre bir araya gelmedir.” (Bozkurt, 1999) Dolayısıyla dijital cemaat üyelerini bir araya getiren ve bir arada tutan onların ortak ilgi alanlarıdır.

Dawson'a göre dijital bir ortamda bulunan insanların dijital cemaat olarak kabul edilmesi için deęişmeyen bir nickname'e sahip olan üyeler arasında etkileşim, devamlılık, sosyal kontrolü, üyelerin grup etkinliklerine ilgisi ve katılımı, herkese açık bir alanda gerçekleşmesi gerekmektedir (Dawson; 2004, 83-84 ).

### **Kaynakça**

Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2009), "Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği", *Dijital Oyun Rehberi-Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, Der. Binark, M, Bayraktutan Sütçü, G. ve I. B. Fidaner. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Bottomore, T. M., (1984), *Toplumbilim*, Çev.:Ünsal Oskay, İstanbul: Beta Basım Yayınları

Bozkurt, Veysel; (1999), "Yıkıcı Gemenschaft"Tan "Öteki"Siz Postmodern Kabilelere: Sanal Cemaatler", *Birikim Dergisi*, Kasım 1999

Bryan S. Turner; (2012), *Post-Seküler Toplumda Din*, Çev. Özcan Güngör, Din bilimleri Akademik Araştırma Dergisi Cilt 12, Sayı 3

Castronova, E.; (2005) *Synthetic worlds: The business and culture of online games*, Chicago:

The University of Chicago Press

Cohen, A.P.; (1999) *Topluluğun simgesel kuruluşu*, Çev. Mehmet Küçük, Ankara: Dost Yayınları

Dawson, Lorne L.; (2004), "Religion and the Quest for Virtual Community", *Religion Online: Finding Faith on the Internet*, (Edt. Douglas E. Cowan-Lorne Dawson), London: Routledge

Efe, Adem; "Türkiye'de Dini Grupların Çevre Ve Çevre Sorunlarına İlişkin Görüşleri (İskenderpaşa Cemaati Örneği)", *VI. Ulusal Sosyoloji Kongresi*, "Toplumsal Dönüşümler Ve Sosyolojik Yaklaşımlar", Ekim 2009, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.

Haberli, Mehmet; (2012), "Yeni Bir Örgütlenme Biçimi Olarak Sanal Cemaatler", *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Cilt.1, Sayı:3

Hassan, Ümit; (1982), *İbn Haldun Metodu ve Siyaset Teorisi*, Ankara: AÜ. SBF Yayını

İbn Haldun; (2009), *Mukaddime*, Cilt 1, çev. Süleyman Uludağ, (6. Baskı), İstanbul: Dergâh Yayınları

Maffesoli, Michael; (1996), *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*, Don Smith, London and Thousand Oaks : Sage .

Rheingold, Howard; (1998), *The Virtual Community*, New York

Sarıbay, Ali Yaşar; (1995), *Postmodernite, Sivil Toplum ve İslam*, (2.baskı), İstanbul: İletişim Yay.

Slattery, Martin; (2008), *Sosyolojide Temel Fikirler*, (Yayına Haz., Ü. Tatlıcan - G. Demiriz), Bursa: Sentez Yayıncılık.

Şentürk, Ünal; (2005), “Değişim Sürecinde Cemaatleşme ve Yeni Cemaatler”, *Toplumsal Yapı*, Ed. Yaşar Kaya, İstanbul: Turan Yayınları

Tönnies, Ferdinand; (2001), *Community and Civil Society*, Cambridge: Cambridge University Press,

Van Dijk, Jan; (2006), *The Network Society Social Aspects of New Media*, London: Sage

Wellman, Barry; (1996), “An Electronic Group is Virtually A Social Network”, erişim [www.homes.chass.utoronto.ca/~wellman/publications](http://www.homes.chass.utoronto.ca/~wellman/publications)

Wellman, Barry; (2001), “Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking”, *International Journal of Urban and Regional Research*, c. 25 (2)

Williams, Raymond; (1983), *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*, New York: Oxford University Press,