

İLETİŞİM VE EĞİTİM ARAŞTIRMALARI-2025

COMMUNICATION AND EDUCATION RESEARCH-2025

EDİTÖRLER

DOÇ. DR. NEBAHAT AKGÜN ÇOMAK

PROF. DR. NİLÜFER PEMBECİOĞLU

EĞİTİM
yayınevi

İLETİŞİM VE EĞİTİM ARAŞTIRMALARI-2025

COMMUNICATION AND EDUCATION RESEARCH-2025

Editörler: Doç. Dr. Nebahat Akgün Çomak – Prof. Dr. Nilüfer Pembecioğlu

Yayınevi Grubu Genel Başkanı: Yusuf Ziya Aydoğan (yza@egitimyayinevi.com)

Genel Yayın Yönetmeni: Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

Sayfa Tasarımı: Kübra Konca Nam

Kapak Tasarımı: Eğitim Yayınevi Grafik Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

Yayıncı Sertifika No: 76780

E-ISBN: 978-625-385-474-4

1. Baskı, Kasım 2025

Kütüphane Kimlik Kartı

İLETİŞİM VE EĞİTİM ARAŞTIRMALARI-2025

COMMUNICATION AND EDUCATION RESEARCH-2025

Editörler: Doç. Dr. Nebahat Akgün Çomak – Prof. Dr. Nilüfer Pembecioğlu

XIII+186 s., 160x240 mm

Kaynakça var, dizin yok.

ISBN: 978-625-385-474-4

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mechanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

EĞİTİM

yayınevi

Yayınevi Türkiye Ofis: İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah. Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

Konya: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42
bilgi@egitimyayinevi.com

Yayınevi Amerika Ofis: New York: Egitim Publishing Group, Inc. P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America
americaoffice@egitimyayinevi.com

Lojistik ve Sevkiyat Merkezi: Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
sevkiyat@egitimyayinevi.com

Kitabevi Şubesi: Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye
+90 332 499 90 00
bilgi@egitimkitabevi.com

İnternet Satış: www.kitapmatik.com.tr
bilgi@kitapmatik.com.tr

**EĞİTİM YAYINEVİ
GRUBU**

EĞİTİM
yayınevi

SALON
yayıncılık

Kitapmatik®
Tayınları

kitapmatik
Promosyon İntegratör

EĞİTİM
kitabevi

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	V
DİJİTAL MEDYADA NEFRET SÖYLEMİ VE DAMGALAMA: “EKŞİ SÖZLÜK ÜZERİNDEN BİR İNCELEME”	1
Serpil Kır Elitaş, Şükrü Bıyıklı	
OYUN KÜLTÜRÜNDEN İZLEME KÜLTÜRÜ’NE: “LET’S PLAY (HAYDİ OYNAYALIM!) VİDEOLARININ PAYLAŞILAMAYAN HAZZI	23
Çilem Tuğba Koç, Deniz Elif Yavalar	
KÜRESELLEŞME PERSPEKTİFİNDEN TÜKETİM KÜLTÜRÜ: ÇİZGİ FİLMLERDEKİ YEMEKLERİN KÜRESEL KİMLİKLERE DÖNÜŞÜMÜ	43
Hilal Taşkın, Beydanur Nizam	
TRANSMEDYA HİKAYE ANLATIMI BAĞLAMINDA TELEVİZYON DİZİLERİNDEKİ AİLE KAVRAMI: ULAN İSTANBUL DİZİSİ.....	79
Bahire Özad, Gülen Uygarer	
REFRAMING EDUCATION IN A DIGITAL AGE: A BIBLIOMETRIC EXPLORATION OF GLOCALIZATION, CULTURAL SUSTAINABILITY, AND DIGITAL TRANSFORMATION	94
Aylin Akinlar	
8 ½ FİLMİNİN BAHTİN’İN KURAMLARIYLA ANALİZİ	126
Ahmet Faruk Aksoy	
EXPLORING MORE ABOUT THE OTHERS: ANALYSING "CHRISTMAS AS USUAL (2023)" VIA THE LENS OF INTERCULTURAL CLASHES	162
İlayda Takır, Nilüfer Pembecioğlu	

Bilim Kurulu

Prof. Dr. Nilüfer Pembecioğlu

Prof. Dr. Uğur Gündüz

Prof. Dr. Nilüfer Sarı Sezer

Prof. Dr. Emine Yavaşgel

Prof. Dr. Bahire Efe Özad

Doç. Dr. Nebahat Akgün Çomak

Dr. Öğretim Üyesi Ezel Türk

Dr. Öğretim Üyesi Habibe Öngören

Hakem Kurulu

Prof. Dr. Nilüfer Pembecioğlu

Prof. Dr. Uğur Gündüz

Prof. Dr. Nilüfer Sarı Sezer

Prof. Dr. Emine Yavaşgel

Prof. Dr. Bahire Efe Özad

Doç. Dr. Nebahat Akgün Çomak

Dr. Öğretim Üyesi Ezel Türk

Dr. Öğretim Üyesi Habibe Öngören

İLETİŞİM VE EĞİTİM ARAŞTIRMALARI 2025

COMMUNICATION AND EDUCATION RESEARCH 2025

Nilüfer Pembecioğlu*

ÖN SÖZ

İletişim ve eğitim araştırmaları yayıncılığının temel amacı, güncel ve bilimsel bilgileri daha geniş kitlelere açık erişim ortamında ulaştırmaktır. İletişim bilimleri, doğası itibarıyla, pek çok başka bilim dalı ile birlikte ilerleyen bir yapıya sahip olduğundan, iletişim araştırmalarında günümüzde daha sık adından söz edilmeye başlanan yapay zeka destekli teknolojiler ile bunların eğitimde ve iletişimde kullanımı oldukça önemlidir. Bunun yanı sıra, yeni yönelimler, yeni araştırma konular, medya ve dijitalleşme ile ilgili yeni gündemler söz konusudur. Bunların yanında, yalnızca teknolojinin ya da ekonominin değil, çevrenin, iklimin ve sağlığın da eğitim ve iletişimle bağlantılı olduğunu da önemle vurgulamamız gereklidir.

Tüm bunlar, aslında, içinde bulunduğumuz dijital dönüşüm çağında, yeni bakış açıları, yeni liderlik anlayışları ve örnek çözüm üretimlerini de beraberinde getirmektedir. Bunun yanı sıra, dünyanın var olan sorunlarına ilişkin özgün ve güncel çözümler üretenlerin de ışıklarına ihtiyacımız var. Temel sorunlarımız güncel olarak bağımlılık araştırmalarına ve sağlık ile ilgili konulara daha çok odaklanmış görünüyor. Bir yandan akıllı toplumlar ve akıllı şehirler, sürücüsüz otomobillerin geliştiği bir yandan da büyük verinin ve daha çok da veri madenciliğinin ön plana çıktığı bir dünyadaki gelişmeleri takip edebilmemiz gerekli. İletişim ve Eğitim Araştırmaları yayınlarımızın daha önceki baskılarımızı edinmediyseniz lütfen internet sayfasından ücretsiz kopyalarınızı indirmeyi unutmayınız.

Bu yayınımıza bir önsöz yazma çabasında, okuyucularımıza bilim ve teknoloji ne kadar ilerlerse ilerlesin, insan olmanın ve insan kalabilmenin ne kadar önemli ve erdemli olduğundan söz etmek istedim. Bu amaçla, iletişimin hep dışarıya, başkalarına ve diğerlerine yönelik doğasından söz etmenin yanı sıra, insanın kendi iç iletişiminin ve kendisini tanımasının önemini vurgulamak gerektiğini düşünüyorum.

* Prof. Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, Türkiye, niluferpembecioğlu@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7510-6529

Abraham Moles'in Kültürlenme Modeli'ne göre, yıllık periyodik yayınlardaki içeriğin yalnızca %2'si özgün bir içerik taşımaktadır.¹ Bu durum, çok daha önceleri Roland Barthes'ın da belirttiği gibi, "Yaratıcılar yoktur, kombine edenler vardır" görüşünü² haklı çıkarmaktadır. İnsanoğlu, her ne kadar teknolojik gelişmeler ve yapay zekâ desteği ile yaratıcılığın zirvesindeymiş gibi görünse de, insanoğlunun oluşturduğu tüm uygarlık katmanlarında aşağı yukarı aynı kavramlar etrafında dönüp durduğu ve bir anlamda kendini yinleme uğraşı içinde olduğu da görülmektedir. Üstelik, iletişimde, yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası düzlemde pek çok etik kural ihlalleri tüm yaptırımlara karşın sürekli karşımıza çıkabilmekte, bir şekilde ortadan kaldırılmaya çalışılan, benmerkezcilik, ayırmacılık, tektipleştirme, kültürel körlük ya da kültürlenme gibi³ pek çok olumsuzluk ögesinin de halen gündemde olduğu görülebilmektedir.

Günümüzde, insanın kendisi ile ilgili olarak keşfedilen ya da başka bakış açıları ile değerlendirilerek yeniden ortaya konulan pek çok özellik de duyularımızın, algılarımızın, inançlarımızın nasıl bizim isteğimiz dışında biçimlendirildiğini göstermektedir.

Bireyin öncelikle kendisini tanıyabilmesi, neler yapabileceğinin farkında olabilmesi gereklidir. Örneğin, bedenimizde 200 farklı hücre tipi bulunmakta, bunların bazıları zaman içinde farklı işlevler üstlenebilmekte olduğunu bilmek, çok farklı bakış açılarını beraberinde getirebilir. ⁴Bunun dışında, sorgulama, neden – sonuç ilişkisini kurabilme gibi işlemleri yapabilen beynimizin yalnızca dış kısım olan neokorteks bölümü 10 milyar hücre içermektedir. Bedenimizi sarıp sarmalayan 100 milyar kadar deri hücremizin, içinde yaşadığımız ekosistemi algılayabilmemize ve uyum sağlamamıza yardımcı olduğunu biliyoruz. Beynimizdeki 100 milyar kadar nöron - sinir hücremiz var, bilgiler arasında bağlantı kurup, anımsamamızı sağlamakta. Beynimizden günde 60.000 kadar düşünce geçiyor ve ortalama bir insan günde 32.000 kadar karar verdiğini bilmek gerçekten çok şaşırtıcı. Algılarımız da son derece önemli. Örneğin, 1000 kadar koku alma hücresinin 50.000 farklı kokuyu ayırtırmamızı sağladığını ve gözlerden, beyne saniyede 72 GB bilgi aktarılabildiğini biliyoruz. Gözlerimiz, herhangi bir teknolojik aracın sağlayabileceğinden daha mükemmel (576 Megapixel)

¹ Güven, A. (2017). Bilgi sosyolojisi bağlamında çizgi filmlerde ideolojik içerik: Avatar ve Cille örneği. Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.

² Barthes, R. (1985). Rhetoric of the Image. Semiotics: An introductory anthology, 192-205.

³ RYAN B, S. (2024). Ethnocentrism, Bias and the Culture Definition Problem. 山形大学人文社会科学部研究年報, 21, 1-16.

⁴ Al-Ghaili, H. (May 9, 2017) The Human Body In Number, <https://www.youtube.com/watch?v=Lcu8fz2jXr4>

3 boyutlu bir görüntüyü sağlayabilmektedir. Üstelik, saniyede 100 milyar işlem hacmine sahipler. Bu demektir ki dünyayı gözlerimizle algılıyor, gözlerimizle kendimize katıyoruz. Yapılan araştırmalar, Alzheimer, Parkinson gibi nörodejeneratif hastalıkların ilk belirtilerinden birinin görme ile ilgili sorunlar⁵, bir ya da iki gözde görme bulanıklığı ya da kaybı olduğunu vurguluyor⁶. Sonrasında bunların algı ile ilgili daha derin sorunlara yol açtığını biliyoruz. Gözlerimizdeki 127 milyon retina hücresi, ışığı, renkleri ve diğer ince detayları algılamaya yardımcı olan hücreler olarak görüşün önemli bir parçasını oluşturmaktadırlar. Retina ise, göze giren ışığı optik sinir aracılığıyla bu bilgileri beyne göndererek görüntüler hâline getirir ve görmemizi sağlar. Görmek ise, mucizevi bir olaydır.

Gözlerimiz 10 milyon farklı renk tonunu ayırabilecek hassasiyettedir. Buna karşın, gördüğümüz 10 farklı rengi dile getirmekte bile zorlanabiliriz. Bu onları görmediğimiz anlamına gelmez, yalnızca gördüklerimizi dile getiremediğimiz anlamına da gelmemektedir. Örneğin, Magenta, Cheyenne, Fuşya renklerini tanımlanması istendiğinde, renkleri ne tanımlayabilir ne de bir renk skalasında göstermekte yeterince hızlı davranabiliriz. Hjelmslev'in de öncülerinden biri olduğu dilde kültürel çeşitlilik,⁷ ya da Wilhelm von Humboldt'un Dil-Kültür bağlantısı, "Dil İçi Dünya Görüşü"⁸ bir dildeki dünya görüşünü, o dili konuşanlar tarafından dünyanın o dildeki kuruluşu ve o dili konuşanlarca büründüğü biçimi ifade etmektedir. Dil, bir dünya görüşünün oluşumunda, en etkin rolü oynamaktadır. Her dilin dünyayı kavrayışı, diğer dillere göre farklılık gösterdiğinden, aslında bu bağlamda, aslında herkesin bir çeşit körlük yaşadığı söylenebilir. Kısacası, dilimizde, çevremizde, kültürümüzde olmayan şeyleri görmediğimiz ve algılamadığımız, yani *kültürel bir körlük* içine yaşadığımız düşünülmektedir. Bu, aslında var olan pek çok şeyi yalnızca kültürel gözlüklerimizi aracılığı ile değerlendirdiğimizin gerçek bir kanıtı olarak karşımıza çıkmaktadır. Zaten, görmek ve ifade etmek ile ilgili kavramlarımız bizi sağlıklı noktalara taşıyamadığı görülmektedir. Çünkü, daha düne kadar yalnızca kendi bireysel yaşantılarımızdan, deneyimler edindiğimizi ve kendimize kattığımızı sanıyorduk. Ancak, bugün bilimsel gerçeklikler bize, beynimizin edilgenmiş gibi görüldüğü izleme etkinliklerimiz sırasında da etkin bir rol üstlendiğini,

⁵ Santano, C., de Lara, M. P., & Pintor, J. (2011). Retinal disturbances in patients and animal models with Huntington's, Parkinson's and Alzheimer's disease. In *Studies on experimental models* (pp. 221-250). Totowa, NJ: Humana Press.

⁶ Kim, M., Bae, Y., Jang, H., & Lim, D. H. (2023). Risk of dementia in newly diagnosed glaucoma: a nationwide cohort study in Korea. *Ophthalmology*, 130(7), 684-691.

⁷ Smith, V. (2007). Linguistic diversity versus legal unity in Europe: Getting beyond the chicken-and-egg discussions. *J. Comp. L.*, 2, 120.

⁸ Özkan, F. (2012). Dildeki dünya görüşü. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (2), 101-117.

bir nöroplastisiteye sahip olduğunu⁹, yani her izlemeden ve etkinlikten sonra değişebildiğini göstermektedir. Bu demektir ki, izlediğimiz her şeyi kendimize katmakta ve izlediklerimizle kendimizi yeniden yapılandırmaktayız. Bu da izleme etkinliklerinin aslında birey için nasıl yaşamsal bir önem taşımaya başladığını vurgulamakta. Böylelikle, bilimsel çalışmalar sanal deneyimlerin de gerçek deneyimler gibi beynimizde kalıcı izler bıraktığını kanıtlamaktadır.¹⁰

Sonuçta, beynimizdeki nöronlardan oluşan ağların değişime uğraması, bizi değiştirmesi aslında başka bir konuyu daha gündeme taşımaktadır. Benzer içerikleri defalarca izlediğimizde hep belirgin bir dizge ile düşünmeye başladığımız gerçeği karşımıza çıkmaktadır. İzleme etkinliklerinin sonucunda yalnızca izlediğimizi değil, onun hakkında ne düşündüğümüzü de hatırlıyabilmekte¹¹ ve bunları başkalarına aktarma noktasında, izlediğimizden çok kendi izlenimimizi ya da izlediğimiz insanların düşüncelerini paylaşabilmekte olduğumuz¹² da somutlaşmış durumdadır. Bu da izlediklerimizin yalnızca bizde belli düşünce kalıpları, ön yargılar oluşturmaları anlamına gelmiyor, biz bu düşünce kalıplarını başkalarına da aktaran bir noktada duruyoruz.¹³

İnsan beyinde bulunan kimyasal sinaps sayısı küçük çocuklarda 10^{16} (10.000 trilyon) sinaps civarındadır. Bir yetişkinin sahip olduğu sinaps sayısı tahmini olarak 10^{15} ile 5×10^{15} (1.000 trilyon ile 5.000 trilyon) arasındadır.¹⁴ Bu demektir ki, kusursuz işlenen bu bağlantılar beyindeki en küçük bir bilgiyi 100 TB'lık bir depolama alanına ulaştırabilir. Dünyanın en hızlı bilgisayarı günümüzde saniyede 1 milyar hızla işlem yapabilmektedir. Dünyanın en hızlı süper bilgisayarı (Temmuz 2023 verilerine göre) olan ORNL Frontier bilgisayarı 1,194 exaflop (saniyede 1,194 kilyon işlem, her işlem 1 bayt yer kaplasa 1.194.000 TB'lık veri) hesaplama performansına sahiptir.¹⁵ İnsan beyni saniyede 1 katrilyon hızla işlem yapabilmektedir.¹⁶ Yani henüz beyinden daha hızlı bir bilgi işlemcisi üretilmediğini, yakın bir gelecekte üretilmiş olsa da bilgiler arasındaki bağlantıları bir insan hassasiyetinde kuramayabileceğini de ayrıca

⁹ Arden, J. B. (2025) Beyninizi Yenileyin Hayatınız Değişsin!. (Çev: Tavlan, N.Ö.) Kuraldışı Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Ltd Şti.

¹⁰ Greenfield, S. (2015). Mind change: How digital technologies are leaving their mark on our brains. Random House.

¹¹ Norman, D. A. (2009). The Way I See It - Memory is more important than actuality. Interactions, 16(2), 24-26.

¹² Quadflieg, S., & Koldewyn, K. (2017). The neuroscience of people watching: how the human brain makes sense of other people's encounters. Annals of the new York Academy of Sciences, 1396(1), 166-182.

¹³ Dijk, T. A. (1984). Prejudice in discourse.

¹⁴ Lassau, J. A. (2007). Neural Synapse Research Trends. Nova Publishers.

¹⁵ <https://superbilg.itu.edu.tr/droow-portfolio/super-bilgisayar-nedir>

¹⁶ Markram, H. (2012). The human brain project. Scientific American, 306(6), 50-55.

vurgulamak gereklidir. Ancak, tüm bunların ötesinde, sorun, bilginin üretilmesi ya da kavranabilmesi hatta aktarılması değildir. İnsanoğlunun günümüzdeki temel sorunu, bilginin sistematik olarak işlenmemesidir.¹⁷ Sistematik işlenmeyen bilginin beynin hangi köşesine yerleştirildiği tam olarak belirlenemediğinden, bunun başka bilgilerle bağlantılandırılması da mümkün olmamakta ve bilgi çağrıldığında gelememektedir. Hemen herşey dilimizin ucunda ya da aklımızın bir köşesinde olmasına karşın, bilgilerimizin derli toplu olmaması bizi bir çeşit karmaşaya itmektedir. Bu da bizi, “Ben bir şey biliyorum ama ne biliyordum ben?” diye düşündüğümüz bir bilgi havuzunun içinde kendimizi yeniden bulmaya çabaladığımız “Mnemonik” bir duruma yerleştirebilmektedir.¹⁸ Kısa ya da uzun süreli bu tür bir karmaşanın bir sonraki adımı ise “Afazi” yani “Dil Yitimi!” olabilir. Hatta, “Bireysel ya da Toplumsal bir Dil Yitimi – Bellek Yitimi” durumu ortaya çıkabilmektedir.¹⁹ Bu da, bizlere durumların, olayların, olguların gömülü olduğu bir yer olduğunu düşündürmektedir.

Dünyadaki pek çok dilin sözcüklerinin gitgide azaldığını gözlemlemekteyiz.²⁰ Yapılan çalışmalara göre, insanların dakikada 450 kadar sözcükle düşündükleri ancak bunun 1/3’ünü yani 150-175’ini konuşmaya – sözcüğe dökkebildiği görülmektedir.²¹ Ancak, çocuklukta, örneğin sıradan bir anaokulu çocuğunu dakikada 15,6 kelimelik bir sözlü çıktıyla ve dakikada 191,1 kelimelik gerçek konuşma süresine sahiptir.²² Normal bir insan içinden düşünürken, kendi kendisiyle, dakikada yaklaşık 300 ile 1000 arasında sözcükle konuştuğu değerlendirilmektedir. Ancak, medya etkisi, bu iç konuşmaları bile sürekli kesen, insanın iç bütünlüğünü bozan bir engele dönüşmüş durumdadır. Araştırma sonuçlarına göre, medyanın her gün sıradan bir insana ortalama 101 bin sözcük yüklediği bilinmektedir. Bu da, ortalama saniyede 2.3 sözcük ile kendi içsel konuşmamızın kesintiye uğraması anlamına gelmektedir.²³

University of California, San Diego, 2015 raporu’na göre, medyaya maruz kalan bireyler, kullandıkları medyaya göre değişmek üzere günde

¹⁷ Robey, D., & Taggart, W. (1982). Human information processing in information and decision support systems. *MIS Quarterly*, 61-73.

¹⁸ Sarter, M., & Markowitsch, H. J. (1985). The amygdala's role in human mnemonic processing. *Cortex*, 21(1), 7-24.

¹⁹ Lima, S. S. P., & Morato, E. M. (2009). The neurolinguistic statute of perseveration in aphasia. *Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia*, 14, 256-260.

²⁰ Baines, L. (2012). A future of fewer words. *The Futurist*, 46(2), 42-47.

²¹ Johnson, G. (2017). Your customers still want to talk to a human being. *Harvard Business Review*, 1.

²² Olson, W. C., & Koetzle, V. S. (1936). Amount and rate of talking of young children. *The Journal of Experimental Education*, 5(2), 175-179.

²³ Bohn, R. E., & James, E. (2012). Short. 2009. “How Much Information. 2009 Report on American Consumers”. San Diego, CA.: Global Information Industry, University of California, San Diego Center. http://hmi.ucsd.edu/pdf/HMI_2009_ConsumerReport_Dec9_2009.pdf.

ortalama 34 gigabayt bilgiye maruz kalmaktadır. Bu bilgi akışının büyük kısmı metin olmamakla birlikte, metin karşılığına çevrildiğinde, yaklaşık 100.000 kelimeye denk gelmektedir. Okunan sözcük sayısı değerlendirildiğinde, insanların aktif olarak okuduğu (örneğin haber, sosyal medya gönderisi, mesajlar, e-posta) sözcük sayısının ise çok daha az — genellikle 20.000–30.000 sözcük dolayında olduğu görülebiliyor. Ancak, sosyal medya özelinde değerlendirildiğinde, ortalama bir sosyal medya kullanıcısının günde yaklaşık 300–400 gönderi veya başlık gördüğü ve bu gönderilerde (okusa da okumasa da) toplam 40.000–50.000 sözcüğe maruz kaldığı hesaplanıyor. Ancak, elbette, sözcükleri yalnızca görmek, duymak ve hiç kullanmamak dilin gelişimini sağlamamaktadır. Bu bağlamda, özellikle uzun saatler boyu yüksek dozda medyaya maruz kalan çocukların günden güne dilsizleştiği, kullanımdaki sözcük sayısının azaldığı ve kendilerini ifade edemeyen bireylerden oluşmuş toplum örüntülerinin ortaya çıktığı anlamına gelmektedir.

Bir şeyi doğru gördüğümüzü nasıl bilebiliriz? Ya da doğru şeyi gördüğümüzü, ya da ona doğru anlamı yüklediğimizi. Neden sonuç ilişkisini kurarken yalnızca görünür olana inanmamamız gerektiğini her gün yeniden daha iyi anlamaktayız. Bununla birlikte, görünür olanın çok hızla değiştiği ve anlamın çok kaygan olduğu böyle bir ortamda, bireylerin çoğu belki yanlış zamanda yanlış bir yere bakıyor olabilir. Ya da gördüklerinden çok farklı bir anlam çıkarıyor olabilir. Hatta, görmekten çok görünür olma ya da gösterebilme hevesine kapılmış olmak çok daha muhtemeldir. Bir de medyanın temelinde yer alan bir illüzyon söz konusudur. Medyadaki görüntüleri gözümüzün hareketli gibi algılaması da aslında bir göz kusurundan kaynaklanmaktadır. Bunun yanında, günümüzde medyanın bir de “Paralaks etkisi” (Parallax Effect) yarattığı değerlendirilmelidir.²⁴ Paralaks etkisi, bir nesneye yalnızca belli bir mesafeden ve belli bir noktadan bakıldığında karşılaşılabilecek bir farklı görünüş sunmaktadır. Bu, genel anlamda, iki farklı görüş hattı boyunca görülen bir nesnenin görünür konumundaki yer değiştirme veya farktır. Bu fark bazen o kadar küçüktür ki, fark edemezsiniz. Yani bir öykü diğerine, bir dizi bir başkasına, anlatıdaki ya da olay örgüsündeki bir detay bir diğerine o kadar benzer ki, hepsini aynı gibi algılamaya başlarız! Ya da bazen o kadar büyük bir fark ortaya çıkar ki, daha önceki tüm farkettiklerinizi unutup bu yeni farkındalığa odaklanabiliriz. "Disney'in, acı çekenler ve talihsizler, ezilenler ve mahrum bırakılanlar için

²⁴ Zizek, S. (2009). The parallax view. mit Press.

harika bir ninni" olduğunu söyleyen Eisenstein, belki de tam olarak bu paralaks etkisinden söz etmekte ve animasyonun bu etkiyi nasıl güçlendiren bir şekilde kullandığını vurgulamaktadır.²⁵

Bireylerin sözcükler aracılığı ile bir dili ve buna bağlı biçimi oluşturduğu ve bundan bir anlam ürettiği bilinmektedir. Ancak, “töz” denilen temel “kavram” bireyin günlük yaşamından özümseyip kendine kattığı, biricik ve bireye özgü bir anlam parçası içermektedir. Sözcükler, farklı dillerde farklı şekillerde ifade ve telaffuz edilebilirler. Ancak, her bir kavramın yinelenmesi, anlatıların sıklığı ve ne denli yoğun olarak karşımıza çıktığı ile bağlantılıdır. Her bir yeni kullanımda ve karşılaşmada, her defasında da onu sanki ilk kez görüyor ya da duyuyormuşcasına kendimize yeniden katıp çoğaltabiliriz. Aynı kavramla karşılaşma sıklığına bağlı olarak daha önce var olan algıları bellekten silip yerine yeni kavramlar koyabiliriz. Yani aynı tözden dilsel, sözel, biçimsel ya da farklılaştırılan (farklılaştırılmış) anlamlar ve yan anlamlar üretilebilmesi mümkündür. Bu da, medyanın yaşamımızda ne kadar güçlü olduğunu, yani gerçekliği unutup sanal, arttırılmış, zenginleştirilmiş bir gerçekliği kabullenebileceğimizi ortaya koymaktadır. Medya bir yandan bizi tüm etkin bombardman teknikleri ile esir almış durumdayken, bize gelen bilgilerin bazılarını unutabilir, bazılarını kullanıma katabilir ve sonradan bunları kullanmaktan vazgeçebiliriz. Buradaki önemli bakış açısı, sık tekrarlanan baskın anlamın kalıcılışmasında yatmaktadır. Buna, küreselleşme, farklılaşan gerçeklik algısı, sanal gerçeklik, arttırılmış, zenginleştirilmiş gerçeklik gibi farklı unsurlar da eklendiğinde, bireyin, kendi özgün kavramlarından vaz geçerek yerine genel geçer ve daha büyük çoğunluk tarafından kabul görmüş kavramlar yerleştirmesi ile sonuçlanan bu değişim kaçınılmaz görünmektedir. Dolayısıyla, birey olarak, topluma karşı özgün bakış açımızı ve yaratıcılığımızı koruyabilme, savunabilme noktasında biz de medyayı yalnızca tüketen olmaktan çıkarıp üreten bireylere dönüşmek zorundayız. İşte tam bu yüzden, Belleğin Canlandırılması ve Yaratıcı keşiflerle zenginleştirilmesi düşüncesi (Animating Memory) son derece önemlidir. Bilinçli ve sağlıklı bir medya okuryazarlığı yanında, anlatılara biraz gerçeklik biraz da düş katarak istenilen algının oluşturulmasının son derece yaygın bir tekniğe dönüştüğü günümüzde Werner Herzog'a göre, salt olgular ancak bir gelir gider defteri tutan kişinin ilgilenebileceği bir gerçeklik oluşturmaktadır. Ancak insan deneyimlerinin nüanslarını ve derinliklerini daha sadık bir şekilde

²⁵ Hoffman, S. G. (2017). Not Just Entertainment: Hollywood Animation and the Corporate Merchandising Aesthetics and Narratives for a Children's Audience (Master's thesis, Ohio University).

yakalayabilecek olan şey, duygusal olan, alımlanan (Hermeneutic) duyulanabilen ve yorumlanabilen, estetik ve şiirsel gerçekliktir. Çünkü bu tür bir gerçeklik ancak duygulara, kalbe dokunup kalıcı etkiler bırakabilir.

Animasyonun ya da günümüzdeki genişletilmiş gerçeklik, arttırılmış gerçeklik gibi sunum biçimlerinin tümünde manipüle edilmiş tüm hareketli görüntülerin beraberinde dünyayı temsil etme, tasarlama, çeşitlendirme ve biçimlendirme, ya da yeniden hayal etme özgürlüğüne sahip olması tam da bu yüzdendir. Günümüzde örneğin yapay zekadan ya da deep fake (derin sahte) görüntülerden ve olgulardan, deneyimlerden söz edebilmemizin beraberinde getirebileceği büyük bir **Gerçeklik Kırılması** söz konusudur. İzleyiciler olarak anlatının gerçekliği ile gerçek dünyanın gerçekliği arasındaki farkı algılayabilmemiz gerekiyor. Ancak, biz yetişkinler olarak bunu ancak izleme bittikten sonra belki değerlendirebiliyoruz. Çocukların ise bunu hiç değerlendiremeyebileceğini düşünmemiz gereklidir. Aslında, medyanın görseller, çizgi romanlar, çizgi filmler, yaratılan fantastik ya da gerçekçi dünya aracılığıyla okur dünya üzerindeki farklı coğrafyalar, kültürler hakkında yüzeysel ya da derin bilgi edinebilir, hiç gitmediği, görmediği deneyimlemediği bir toplum hakkında önyargılarını kırabileceğini biliyoruz. Ancak, başka bir açıdan değerlendirildiğinde, bir çocuğun algılama ve kavrama gücünün henüz tam olarak oluşmadığı dönemlerde onlara izletilen görseller, çizgi film olsun olmasın, onların dünyalarında derin izler bırakır ve onların gerçekleri sorgulamalarına bir şekilde engel olabileceğinin de farkındayız. Çünkü, medya karşısındaki bireylerin, özellikle de çocuğun dünyasında, filmlerden geriye kalan tek tek sahneler, karakterler, olay örgüsü ya da eğlenceli replikler değildir. Her birinden özümseyen tortu, kümülatif bir anlama dönüşmekte ve belli bir dünya görüşü, belli bir bakış açısı oluşturarak çocuk zihnini biçimlendirip, şartlandırmaktadır.²⁶ Bundan kaçınmak için, çocukların dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmekle birlikte, farklı kültürlerle ilişkin ürünlerden çok kendi kültürlerindeki öğelerle karşılaşarak bilgilenebilecekleri ortamlar yaratılmasını öncelikli bir mesele haline getirmemiz gerekiyor.

Tüm bu nedenlerle bireylerin çağımızın bilgi, teknoloji ve toplum yapısına uyum sağlayabilmeleri için sahip olmaları gereken bilgi, beceri ve tutumları kapsayan 21. yüzyıl okuryazarlıklarından söz edilmektedir. Bunlar arasında her ne kadar medyayla bağlantılı olan Bilgi Okuryazarlığından, Medya Okuryazarlığından ve Dijital Okuryazarlıktan, Görsel Okuryazarlık

²⁶ Tobin, J. (2000). " Good Guys Don't Wear Hats": Children's Talk about the Media. Teachers College Press

ve Bilim Okuryazarlığından söz ediliyor olsa da, Hukuk Okuryazarlığı, Finansal Okuryazarlık, Çevre (Ekolojik) Okuryazarlığı, Kültürel ve Küresel Okuryazarlık, Veri Okuryazarlığı ile Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme Okuryazarlığından da söz edilebilmektedir. Tüm bunların yanında ancak, bunlardan bağımsız olarak, bireylerin ve özellikle de çocukların “Gerçeklik Kırılması” durumları ile karşılaşmamaları için, daha çok duygusal okuryazarlıklara “İnsan Okuryazarlığı”na ihtiyaç duydukları da unutulmamalıdır. Empati, hoşgörü, anlayış, sempati, merhamet gibi kavramları unutmaya başlayan bir insanlık noktasında, insanların karşısındaki diğerlerinin ne düşünüp ne hissediyor olabileceğini de umursaması ve bunu anlayabilmek için çaba göstermesi gerektiği anlaşılmaktadır. Yalnızca bilen ya da atıl bilgiyi yaşam boyu belleğinde taşıyan bireylere değil, toplumu bir arada tutabilen, insani ilişkileri kuvvetli olan, köprüler kurabilen ve iletişim odaklı düşünüp hissedebilen bireylere ihtiyacımız olduğu artık çok açık.

Nilüfer Pembecioğlu, 2025 Ekim

DİJİTAL MEDYADA NEFRET SÖYLEMİ VE DAMGALAMA: “EKŞİ SÖZLÜK ÜZERİNDEN BİR İNCELEME”

Serpil Kır Elitaş**, Şükrü Bıyıklı***

Giriş

Dijitalleşme çağında toplumsal söylemler, yalnızca geleneksel medyada değil, aynı zamanda kullanıcıların doğrudan içerik üreticisi olduğu çevrim içi platformlarda da şekillenmekte ve yeniden üretilmektedir. Bu bağlamda, sosyal medya mecraları, bireylerin gündelik olaylara ilişkin görüşlerini ifade ettikleri, toplumsal meseleleri tartıştıkları ve çoğu zaman kamusal hafızayı etkileyen söylemleri dolaşıma soktukları alanlar olarak öne çıkmaktadır. Türkiye’nin en köklü kullanıcı kaynaklı platformlarından biri olan Ekşi Sözlük, bu dijital kamusal alanların önemli örneklerinden biridir. Ekşi Sözlük, farklı görüşlerin karşılaşma zeminini sunduğu kadar, toplumsal önyargıların üretildiği ve yeniden dolaşıma sokulduğu bir mecra olarak da dikkat çekmektedir. Kullanıcılarının takma adlarla yazdıkları görüşler, hem bireysel hem de kolektif tutumları yansıttığı gibi, toplumsal algıların kristalleştiği bir sözlü kültür arşivine de dönüşmektedir.

Bu çalışma, 30 Haziran 2024 tarihinde Kayseri’de yaşanan ve Suriyeli sığınmacılara yönelik gerçekleşen toplumsal olaylar çerçevesinde, Ekşi Sözlük platformunda üretilen içeriklerin söylem analizine odaklanmaktadır. Özellikle nefret söylemi ve damgalama kavramları üzerinden yapılan bu inceleme, dijital söylemin hangi grupları nasıl hedef aldığına, söylemlerin biçimsel özelliklerine ve bu söylemlerin ideolojik yönelimlerine ışık tutmayı amaçlamaktadır. Sosyal medyada dolaşıma giren içeriklerin açık veya örtük biçimde dışlayıcı ve ayrımcı öğeler taşıyıp taşımadığı; bu içeriklerin hangi bağlamlarda üretildiği ve nasıl bir toplumsal hafızaya katkı sunduğu, çalışmanın temel araştırma eksenini oluşturmaktadır.

Nefret söylemi, belirli bir grup ya da kimliğe karşı aşağılayıcı, tehditkâr ve dışlayıcı ifadeleri kapsarken; damgalama söylemi, söz konusu grup hakkında olumsuz genellemeler yoluyla onun toplumsal statüsünü

** Doç. Dr., Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, Hatay, serpilkiir@gmail.com, ORCID: orcid.org/0000-0002-6653-6102

*** Yüksek Lisans Öğrencisi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Hatay, sukrubiyikli42@hotmail.com, ORCID: orcid.org/0000-0003-0137-8761

zedelemeyi hedefleyen bir iletişim biçimi olarak tanımlanabilir. Bu iki kavram, dijital mecralarda sıklıkla iç içe geçerek ortaya çıkmakta ve özellikle göçmenler, etnik azınlıklar, dini topluluklar ve cinsiyet kimlikleri gibi kırılgan grupları hedef almaktadır. Bu bağlamda çalışma, Ekşi Sözlük kullanıcılarının söz konusu olay karşısında hangi toplumsal grupları hedef aldığını, bu hedeflemelerde kullanılan dilin niteliğini ve sözcük seçimlerinin altında yatan ideolojik tutumları ortaya koymaya çalışmaktadır.

Ayrıca çalışmada, damgalama söylemlerinin yalnızca bireysel önyargıların bir yansıması olup olmadığı değil, aynı zamanda kolektif bir sosyal hafıza ve normatif dil üretimi bağlamında nasıl işlediği de tartışılmaktadır. Ekşi Sözlük gibi platformlar, kamusal alanda "anonim cesaret" ile ifade edilen görüşlerin normatifleştiği ve sıradanlaştığı alanlar hâline gelebilmekte; bu durum, toplumsal önyargıların yeniden üretimine zemin hazırlamaktadır. Dolayısıyla, Ekşi Sözlük yalnızca bireysel görüşlerin paylaşıldığı bir mecra değil, aynı zamanda toplumsal eğilimlerin kristalleştiği bir ideolojik zemin olarak da ele alınmalıdır.

Bu çalışma, hem dijital kültürün dinamiklerini hem de Türkiye'de göçmen karşıtlığı, ötekileştirme ve sosyal çatışma pratiklerini anlamaya katkı sunmayı hedeflemektedir. İçerik analizi yöntemiyle yürütülen bu araştırma, sosyal medya platformlarının söylem üretimindeki rolünü eleştirel bir çerçevede değerlendirmekte ve dijital kamusal alanların toplumsal gerçeklik üzerindeki dönüştürücü etkisine dair yeni bir bakış açısı sunmaktadır.

Bir Olgu Olarak Nefret ve Nefret Söylemi

Nefret, gündelik yaşam içerisinde çok farklı yerlerde karşılaşılan ve bir kişinin başka bir kişi üzerinden zarar görmesini veya mutsuz olmasını arzulamasına dayanan bir duygu mekanizması olarak tanımlanabilmektedir. Kavramın etimolojik kökenine odaklanıldığında, "nefret" sözcüğünün Arapça kökenli olduğu ve "Nafara" fiilinden türetildiği görülmektedir; bu fiil "ürkmek, korkarak kaçmak" anlamına da gelmektedir (etimolojiturkce.com).

Antik Yunan döneminden günümüze kadar farklı toplumlarda çeşitli biçimlerde kullanılan nefret kavramı, modern dilbilime 20. yüzyılda, özellikle de 1990 yılında dâhil olmuştur. Bunun yanı sıra, nefret kavramı İngilizcede "hate", Fransızcada "haine", Yunancada "kedos" ve Almandada "hassen" kelimeleriyle de ifade edilmektedir (etymonline.com). Çeşitli filozofların ortaya koymuş oldukları nefret anlamlandırmaları ise şu şekildedir:

Hume, *İnsan Doğası Üzerine Bir İnceleme* adlı eserinde nefretin tanımlanmasının tamamen mümkün olmadığını savunmaktadır. Ona göre bunun en temel sebebi, nefretin birleşik bir yapıdan ziyade doğrudan ve saf bir izlenim oluşturmastan kaynaklanmasıdır (2009, s. 224). Descartes, nefreti kişilerin aşırı güçlü arzularından biri olarak değerlendirirken bu duygunun, hisseden kişi açısından her zaman zararlı ve negatif bir yönü olduğunu öne sürmektedir (2013, s. 58). Spinoza ise nefreti bilgelikle ilişkilendirmektedir ve ona göre bilge kişi, arzu ve isteklerin etkisiyle hareket etmeyen, duygularını kontrol ederek iyi ile kötüyü ayırt edebilen kişidir. Bu bağlamda Spinoza, zihinsel faaliyetleri sağlıklı olan bireylerin diğer kişilere karşı nefret duymayacağını ileri sürmektedir (Özgen, 2013, s. 98).

Empedokles nefreti, güç olgusuyla özdeşleştirerek ele almaktadır. Ona göre nefret, evrende düzensizlik, yıkım ve ayrışmaya sebep olan bir kuvvet olarak tanımlanabilir. Daha açık bir ifadeyle, nefret evrendeki uyumu bozan ve yapıları ayrıştıran bir etkiye sahiptir (Külcü, 2018, s. 57). Tüm bu açıklamalar beraberinde nefretin bir söylem olduğu gerçeğini de beraberinde getirmektedir.

Nefret söylemi kavramına ilişkin kesin ve evrensel net bir tanım bulunmamakla birlikte, bu söylem belirli bir gruba veya bireye yönelik olarak ırk temelli kışkırtmalarda bulunmayı, dini inanç sahibi olanlar ve olmayanlar arasında ayrımcı söylemler geliştirmeyi içermektedir. Tüm bunların yanı sıra nefret söylemi ırkçılık, yabancı düşmanlığı ve farklı görüşlere karşı duyulan hoşgörüsüzlüğün yayılmasına ve bu durumun sıradanlaştırılmasına da ayrıca zemin hazırlamaktadır. (Weber, 2009, s. 3, 4).

Gündelik yaşam içerisinde nefret söylemi, kişilerin, grupların veya toplumların olumsuz etkilenmesini, zarar görmesini veya mutsuzluğunu istemeye yönelik bir durumu çağrıştırmaktadır. Bu doğrultuda, Howard nefret söylemini belirli kişi veya topluluklara karşı kullanılan bir söylem türü olarak tanımlamaktadır (2019, s. 99, 109).

Nefret söylemi kavramı belirli bir toplumsal gruba karşı, o grubun sahip olduğu herhangi bir özelliği temel alarak hoşgörüsüzlüğü, önyargıyı ve ayrımcılığı meşrulaştıran bir dil biçimi olarak da tanımlanabilmektedir (Ördek, 2012, s. 308). Nefret söylemi aynı zamanda, bireyler veya gruplar üzerinden hoşgörüsüzlüğün ve tahammülsüzlüğün dile getirilme biçimidir. Daha açık bir ifadeyle nefret söylemi, hedef aldığı bireylere veya gruplara

karşı "toplumsal yaşamda size yer yok" mesajı da vermektedir. Bu nedenle nefret söylemi, gündelik hayat içerisinde demokratik düzenin hasar almasına ve toplumsal uyumun sarsılmasına yol açmaktadır (İnceoğlu ve Sözeri, 2012, s. 24).

Kapitalist dünya düzeni içerisinde çeşitli toplumlarda nefret söyleminin, gelenek, görenek, yaşam biçimleri ve gelişmişlik düzeylerine bağlı olarak değişkenlik gösterebileceği ifade edilmektedir. Bu bağlamda, nefret söyleminin sadece kültürel ve sosyolojik unsurlarla şekillenmediği, aynı zamanda egemen siyasal iktidarların politik söylemleri ve mevcut ekonomik koşullar tarafından da yönlendirildiği vurgulanmaktadır (Vardal, 2015, s. 132, 156). Bu çerçevede nefret söyleminin ekonomi-politik bir görüntüsünün olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Nefret söylemi kendi içerisinde belirli olguları da beraberinde getirmektedir. Bu çerçevede toplumsal yaşam içerisinde nefret söyleminin yaygınlaşması ve belirginleşmesinde, *öteki* kavramı üzerinden oluşturulan olumsuz etiketlemeler/damgalamalar, ayrımcılık pratikleri ve önyargılar önemli bir rol oynamaktadır. Bu unsurlar, toplum içerisinde kutuplaşmayı arttırarak nefret söyleminin meşru hale gelmesine ve sosyal yapı içerisinde daha kalıcı hale gelmesine katkıda bulunmaktadır (Tunçay, 2017, s. 41, 62). Başka bir ifadeyle nefret söylemi, toplumların gündemi doğrultusunda yeniden bir biçim kazanarak yeni söylemler üretme eğilimine de girebilmektedir (Dirini ve Özsu, 2020, s. 3).

Nefret söylemi, tahammülsüzlük ve hoşgörüsüzlüğün mevcut olduğu her ortamda belirginleşmektedir. Dolayısıyla nefret söylemi ayrımcı ifade ve söylemlerden de beslenerek varlığını devam ettirmektedir. Gündelik yaşam içerisinde belirginleşen ve çok farklı değerlerle özdeşleşen nefret söylemi, baskın değerlerin yüceltilmesine de katkıda bulunmaktadır. Bu durum farklı olanı baskı altına alan bir tutumu beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla, nefret söylemine maruz kalan kişi veya gruplar toplumdan dışlanmakta ve aşağılanmaktadır (Bozay, 2019, s. 26-27).

Bu bağlamda, nefret söylemine maruz kalan gruplar belirli kategorilere ayrılmaktadır. Bu kategoriler, *cinsiyet ve cinsel yönelim temelli, siyasal temelli, inanç ve mezhep temelli, hastalıklara ve engellilere yönelik ve yabancılara ve göçmenlere yönelik nefret söylemleri* olarak sınıflandırılabilir.

Cinsiyete yönelik nefret söylemi, temelde cinsiyetçi ifadelerin kullanımıyla şekillenmektedir. Dolayısıyla bir ayrımcılık biçimi olan cinsiyete yönelik nefret söylemi, hedef aldığı cinsiyetin toplumsal konumda ikincil hale getirilmesine olanak tanımaktadır. Bu doğrultuda, cinsel yönelim temelli nefret söylemi, heteroseksüel kimlik dışındaki eşcinsel ve biseksüel kimlikleri hedef alan ayrımcı bir söylem biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. **Siyasal temelli nefret söylemi**, belirli bir siyasal fikri veya bu fikrin temsilcilerini hedef alan bir söylem biçimi olarak tanımlanabilmektedir. Bu nefret söylemi, kendi dinamikleri içerisinde belirli bir ideolojinin tamamını hedef alırken, bazen de belirli siyasi partileri veya toplumdaki küçük siyasi grupları ayrımcılığa maruz bırakmaktadır. **İnanç ve mezhep temelli nefret söylemi**, farklı dini inançlara ve mezheplere yönelik olarak üretilen söylemleri kapsamaktadır. Daha yalın bir ifadeyle bu türde ki nefret söylemi toplumda çoğunluğun benimsediği din ve mezheplerin dışında kalanlara yönelik ayrımcı tutumları içermektedir. **Hastalara ve engellilere yönelik nefret söylemi** ruhsal, zihinsel veya fiziksel engellere sahip kişilere ya da bulaşıcı hastalıkları bulunan bireylere karşı geliştirilen ayrımcı cümlelerden oluşmaktadır. Bu söylem, engelli bireyleri toplumsal yaşamdan dışlayan ve onları ötekileştiren bir yapıya da sahiptir. **Yabancılarla ve göçmenlere yönelik nefret söylemi** ise etnik olarak azınlıkta olanları, yabancıları ve göçmenleri hedef alan onları toplum içinde bir tehdit unsuru olarak konumlandıran bir söylem türüdür. Bu söylem, bahsi geçen etnik grupları korku ve kaygı kaynağı olarak tanımlayarak, onlara karşı düşmanca bir bakış açısı geliştirmekte ve toplumsal ayrışmayı körüklemektedir (Binark ve Çomu, 2012).

Tüm bu süreç ve açıklamalar değerlendirildiğinde nefret söyleminin, damgalama/etiketlemeyi beraberinde getirdiği görülmektedir. Çalışmanın bu kısmından sonra Sembolik Etkileşimci Teori içerisinde yer alan damgalama (stigma) kavramı açıklanmaya çalışılacaktır.

Damgalama Kavramı

Sembolik Etkileşimci Teori çerçevesinde geliştirilen Damgalama (*stigma*) kavramı, etiketleme kuramının bir parçası olarak belirginleşmektedir. Frank Tannenbaum'un 1938 yılında kaleme aldığı *Kötülüğün Tiyatrosu* adlı makalesiyle temellerinin atıldığı Damgalama kuramı, (Özmen ve Erdem, 2018, s. 188) damgalanan kişilerin toplum tarafından etiketlenmesi ve onların suçlu olarak algılanmasını pekiştiren bir sembol işlevi olarak şekillenmektedir. Tüm bu süreçlerin sonucunda,

bireylerin günlük yaşamda sergiledikleri tüm davranışların toplum tarafından şüpheyle karşılandığı ve bu bireylerin giderek toplumsal dışlanmaya maruz bırakıldığı ortaya çıkmaktadır (Dursun, 1997, s. 309).

Thornicroft ise damgalamanın, bireyin fiziksel, psikolojik veya toplumsal olarak işaretlenmesi, lekelenmesi, manevi açıdan aşağılanması gibi anlamlar içeren bir kavram olduğunu aktarmaktadır. Bu olgunun tarihsel kökeni açısından bir değerlendirmede bulunan Thornicroft, damgalamanın ilk olarak köleleri ve serserileri toplumun diğer üyelerinden ayırt etmek amacıyla kullanıldığını belirtmektedir (Thornicroft, 2014, s. 197). Bu açıdan bir değerlendirme yapıldığında bir uygulama olarak damgalama, ilk olarak Antik Yunan döneminde bireylerin ahlaki statülerine uygun olmayan özelliklerini belirgin hale getirmek ve toplum tarafından kötü olarak görülen nitelikleri ifşa etmek amacıyla kullanılmıştır (Goffman, 2020, s. 29).

Goffman, *Damga: Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar* adlı eserinde damgalama teorisinin sabit bir anlam taşımadığını, bunun aksine toplumsal ilişkiler açısından şekillenen bir olgu olduğunu belirtmektedir. Ona göre, bir kişinin damgalanması, toplum tarafından *normal* ve *anormal* kategorilerinin belirlenmesiyle mümkün hale gelmektedir. Goffman, damgalamanın kişi veya toplumların sahip olduğu sıfatlar ile toplumda yaygın olarak kabul gören düşünceler arasındaki uyumsuzluktan kaynaklanan bir ilişki biçimi olarak ortaya çıktığını da ayrıca vurgulamaktadır (Goffman, 2020, s. 17-18).

Goffman, damgalama tanımını detaylandırırken şu ifadeleri kullanmaktadır: *"Damga terimi, son derece itibarsızlaşmış bir sığata atıfta bulunmak için kullanılacaktır; ancak gerçekte ihtiyaç duyulan şeyin sıfatlar dili değil, bir ilişki dili olduğu görülmelidir. Bir niteliğe sahip olma durumu, bir kişi için damgalayıcı bir sıfat haline gelirken, başka biri için sıradan bir durum olarak kabul edilebilir. Dolayısıyla, damga kendi başına doğası gereği arzu edilen ya da edilmeyen bir olgu değildir"* (Goffman, 2020, s. 31).

Tüm bunlarla birlikte toplumsal yaşam içerisinde kişilere yönelik belirli inançları doğrudan ileten ve uygulayan bir mesaj türü olan damgalama, bir iletişim süreci olarak değerlendirilmektedir (Hekimoğlu Tunç, 2021, s.66).

Modern anlamda ise damgalama, toplumsal yaşamda belirli bireyleri tanımlamak, değersizleştirmek veya toplumun geri kalan kesimlerinden ayırtmak amacıyla kullanılan bir süreçtir. Bu bağlamda, damgalama

sosyal hayatın işleyişinde yer alan bir toplumsal pratik olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca, damgalama süreci, kendi iç dinamikleri çerçevesinde olumsuz sonuçlar doğuran negatif bir tutumu da beraberinde getirmektedir (Sezgin vd., 2020, s.25).

Demir (2019) ise insanların, diğer kişileri ayırtırmak amacıyla çeşitli yöntemler geliştirdiğini ve bu süreç içerisinde bireylerin diğerlerini belirli kategorilere ayırma durumunun damgalamayla ilişkili olduğunu ifade etmektedir. Ona göre damgalama, kişi veya grupların dini, dili, ırkı, mezhebi, düşünceleri ve siyasi görüşleri gibi çeşitli faktörler nedeniyle ötekileştirilmesine veya ayırtırılmasına yol açmaktadır. Bunun yanı sıra damgalama sürecinin, bireyler arasında gerçekleştirilen anlayış eksikliğinden de kaynaklanabildiğini belirten Demir (2019), damgalamanın temel sebepleri arasında ise kalıpyargılar ve toplumsal önyargıların öne çıktığından bahsetmektedir (s. 192-195).

Bu durumla ilişkili olarak damgalamanın nedenlerini açıklayan Corrigan ve Lundin, **Stereotipiler (Kalıpyargılar), Önyargılar, Ayrımcılık ve Tutumlar** olacak şekilde dört temel olgu üzerinde durmaktadır. Bu kavramlar, damgalamanın oluşum sürecinde birbirleriyle etkileşim içinde olup bireyler veya gruplar üzerinde olumsuz etkiler yaratmaktadır. **Stereotipiler (Kalıpyargılar):** Bu kavram toplumların ortak fikir ve inanç sistemlerini temsil eden bir görüntüye sahiptir. Özellikle ruhsal sağlığı yerinde olmayan kişiler hakkında belirli koşulların oluşturulmasına zemin hazırlayan stereotipiler veya kalıpyargılar, insanların veya toplumların ruhsal sağlık sorunları yaşayan bireyleri zihinsel olarak belirli kategorilere yerleştirmesine ve bu doğrultuda damgalama sürecini sürdürmesine sebep olmaktadır. **Önyargılar:** Kalıpyargıları destekleyen ve insanlarda öfke, korku gibi duygusal tepkilerin gelişimine neden olan bu kavram, kişiler veya gruplar arasındaki sosyal mesafenin fazlaşmasına neden olabilirken damgalamanın önemli bir bileşeni haline gelmektedir. **Ayrımcılık:** Bu olgu önyargıların bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Ayrıca bireylerin olumsuz stereotipilere sahip olmasıyla belirginleşen bu kavram, sadece insanların belirli bir kitleye yönelik olumsuz tutumlarını yansıtmamaktadır; aynı zamanda sosyal, ekonomik, hukuki ve diğer tüm alanlarda dışlayıcı uygulamalara da zemin hazırlamaktadır. **Tutum:** Kişilerin yaşam tecrübeleri, toplumsal değerler ve kültürel normlar doğrultusunda belirginleşen tutumlar, ruhsal sağlık problemleri olan bireylere karşı olumsuz yaklaşım geliştirilmesine neden olabilmektedir. Bu olumsuz tutumlar ise

bireylerin damgalanmasına ve sosyal yaşamdan dışlanmasını pekiştiren bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır (Avcil vd., 2016, s. 179-180).

Tüm bunlarla birlikte toplumsal yaşam içerisinde farklı damgalama türleri de gözlemlenebilmektedir. Bu bağlamda, Pryor ve Reeder (2011), damgalamayı çeşitli kategoriler altında incelemekte ve şu şekilde sınıflandırmaktadır:

Etnolojik Damgalama: Belirli bir etnik gruba yönelik ön yargıların ve ayrımcı tutumların damgalamaya dönüşmüş halidir. Farklı bir ifadeyle bir ırkın veya milletin karşı ırk ve millete yüklemiş oldukları olumsuz anlamlardır.

Yapısal Damgalama: Kişi veya kurumların deneyimlerini etkileyen damgalama türüdür.

Kurumsal Damgalama: Gündelik yaşam içerisinde kamusal alan olarak sayılabilecek her yerde bireylerin ritüellerini gerçekleştirirken yaşamış oldukları damgalamadır. Eğitim, sağlık, iş dünyası gibi kurumsal yapılar içerisinde belirli kişilere veya gruplara yönelik dışlayıcı/olumsuz uygulamaların varlığı da bu kategoride değerlendirilebilir.

Toplumsal Damgalama: Genel olarak kabul edilen toplumsal normlar ve değerler çerçevesinde kişilere veya gruplara yönelik olumsuz etiketleme süreçleri toplumsal damgalama olarak belirginleşmektedir. Sosyal damgalama olarak da bilinen bu kavram, toplumun kalıp yargıları, önyargıları ve inançları çerçevesinde şekillenmektedir. Farklı bir ifadeyle herhangi bir birine veya bir gruba gösterilen sosyal ve psikolojik tahammülsüz tutumları da bu kategorinin ilgilendiği bir meseledir.

Birincil Damgalama: Bireyin, direkt olarak kendisine yönelik yaptığı damgalama türüdür.

İkincil Damgalama: Damgalanan kişinin yakınlarının da toplumda damgalanmasıdır.

İçselleştirilmiş Damgalama: Damgalanan bireyin, kendisine yöneltile olumsuz algıları kabul ederek içselleştirmesi ve benlik algısını bu doğrultuda şekillendirmesidir.

Hissedilen Damgalama: Bireyin, damgalanma sonucunda hissetmiş olduklarıdır.

Örgütsel Damgalama: Firma ve sektörlerle ilgili olan bu kavram, kurumların itibarının az olduğu işyerleri üzerindeki damgalama olarak belirginleşmektedir. Bununla ilgili olarak rakip kurumun üretmiş olduğu malların damgalaması da bu kavramın anlatmak istediği temel meselelerden biridir.

İyatrojenik Damgalama: Sağlık sektöründe, hastaların belirli hastalıkları veya durumları nedeniyle maruz kaldıkları ayrımcılık ve olumsuz tutumlara karşı gelmektedir.

Bu sınıflandırma, damgalamanın yalnızca kişisel değil, aynı zamanda toplumsal ve kurumsal boyutlarıyla birlikte çok yönlü bir süreç olduğunu da ortaya koymaktadır (Aktaran: Özmen ve Erdem, 2018, s. 194-196).

Tüm bu damgalama türleri genel olarak değerlendirildiğinde, damgalama sürecinin temelinde insan faktörünün bulunduğunu söylemek mümkündür. Damgalama, bireylerden topluluklara ve kurumlardan toplumsal yapılara kadar her düzeyde işleyen bir üstünlük kurma mekanizması olarak tanımlanabilir. Bu süreç, bireylerin veya grupların, belirli sosyal, kültürel ve yapısal dinamikler çerçevesinde diğerlerini dışlama ve kontrol etme amacıyla kullandığı bir araç haline gelebilmektedir. Bu kapsamda dijital çağın etkisiyle nefret söylemi ve damgalama, sosyal medyanın da etkisiyle daha interaktif ve anlık bir forma bürünmüş, yankı odaları ve dezenformasyon gibi faktörlerle daha hızlı yayılmaya başlamıştır. Dolayısıyla çalışmanın bundan sonraki aşamasında ‘Damgalama ve Sosyal Medya İlişkisi’ ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Damgalama ve Sosyal Medya İlişkisi

Erving Goffman, çerçeveleme teorisinin öncüsü olarak kabul edilmektedir. Bu kapsamda, çerçeveleri kişilerin dünyayı anlamlandırma çabası içerisinde gündelik deneyimlerden yararlandığı zihinsel yapılar olarak tanımlayan Goffman, bireylerin doğal olarak algıladığı birincil çerçevelerin, toplumsal düzen içerisinde inşa edilen kavramlardan oluştuğunu söylemektedir. Ona göre birey, gündelik yaşamda karşılaştığı olayları anlamlandırmak için daha önce edindiği zihinsel beklentileri kullanmaktadır ve bu süreç, insanın içinde bulunduğu sosyal dünyayı anlama veya kavrama biçimini şekillendirir. Daha çok otonom olan bu anlamlandırma mekanizması, kişinin çevresinde yer alan insanlar ve ilişkileri belirli bir düzen içinde algılamasına yardımcı olurken, aynı zamanda gerçeklik duygusunu da oluşturmaktadır (Goffman, 1974, s.10).

Goffman'a (1974, s.27) göre çerçeveler, toplumsal hayatta dünyanın çok katmanlı olaylarını anlaşılır hale getiren deneyim ilkeleri olarak görünürlük kazanmaktadır. Ayrıca, Goffman (1974, s.9) çerçevelerin, insanların karşılaştığı farklı deneyim seviyelerini veya çoklu sosyal gerçeklikleri dikkate almasına olanak tanıdığını ifade etmektedir. Bu bağlamda, bireyler dünyayı belirli çerçeveler aracılığıyla yorumlamakta ve toplumsal gerçekliği bu zihinsel yapıların rehberliğinde algılamaktadır.

Bu bağlamda medya çalışanları ve muhabirler, çerçeveleme sürecinde işlenmemiş bilgiyi ve olayları kendi algı ve tanımları doğrultusunda şekillendirerek hedef kitleye sunmaktadır. Bu durum, hedef kitlenin doğrudan ham bilgiye değil, yorumlanmış ve belirli çerçeveler içinde sunulmuş bilgiye maruz kalmasına neden olmaktadır. Hedef kitle, edineceği fikirleri büyük ölçüde bu çerçevenilmiş yorum kalıbına göre oluşturmakta ve bilgiye bu doğrultuda anlam yüklemektedir. Bu süreç, bir yandan bilginin daha kolay anlaşılmasına ve sınırlarının belirlenmesine yardımcı olurken, diğer yandan bilgi eksikliklerine ve manipülasyona açık bir ortam yaratabilmektedir. (Söylemez, 2021, s. 20). Bu açıdan medya tarafından yapılan çerçeveleme, geleneksel medya araçlarının yanı sıra yeni iletişim teknolojilerinin de gelişmesiyle birlikte çok daha hızlı bir şekilde oluşmaktadır. 21'nci yüzyıl gerçekliği içerisinde bu durum sosyal medya aracılığıyla çok daha görünür hale gelmektedir.

Bugünün dünyasında birçok mekân değişkenliğe uğrarken; bunlardan biride sosyal yaşam alanlarının dijitalleşmesiyle meydana gelen 'Sosyal Medya' platformları olmuştur. Genel bir tanımlamayla sosyal medya, bireylerin içeriksel anlamda kendilerinin üretim sağladığı ve bunları paylaştığı her türlü ortamın genel ismidir. Bu platformlar insanlar ve kurumların birbirleriyle doğrudan iletişim kurup geri bildirim alabildiği ortamlar olarak şekillenmektedir (trendweek.com).

Daha çok 2000'li yılların başında ortaya çıkan sosyal medya, ilk önce arkadaşlar arasındaki iletişimin kurulduğu bir ortam olmasına karşın sonrasında küresel anlamda yeni kitle iletişim aracına dönüşmüştür. Bugünün dünyasında birçok farklı kişi, kurum ve kuruluşların içerik üretip paylaştıkları ve etkileşim sağlayan bir ortam olan sosyal medya; enformasyon sağlama, iletişim kurma ve diyalog geliştirme gibi birçok özelliği barındırmaktadır (Tarhan, 2020, s.108).

İlk olarak 2004 yılında hayata kazandırılan Facebook, Martin Zuckerberg tarafından geliştirilmiştir. Daha çok kullanıcıların arkadaşlarıyla metin,

fotoğraf, video paylaşımlarına ve iletişim kurmalarına olanak veren Facebook, her geçen süre içerisinde kendisini sürekli olarak geliştirmiştir. Bununla birlikte 2005 yılında Youtube dijital ortamda yerini alırken, 2006 yılında Mikroblog ile Twitter, akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla da 2009 yılında WhatsApp uygulaması geliştirilmiştir (Boyd ve Ellison'dan Akt. Tarhan, 2020, s.108).

Bugünün dünyasında ise sosyal medya, insanların olmazsa olmaz bir parçası haline gelmiştir. 1997 yılında başlayan sosyal ağ oluşturma çabası bugünü dünyasında bireylerin zamansal süreçlerinin birçoğunu ellerinden almaktadır (Yaylagül, 2019, s.11).

Sosyal medya, toplumsal yaşam içerisinde geleneksel iletişim mantığını değiştiren, bununla beraber geleneksel medya ile gelişen düşünce yapılarının da farklılaşmasına neden olan bir kavramdır. Bu kapsamda sosyal medya ile beraber yeni olgular meydana gelmiş, eski olgular revize edilerek yeniden üretilmiş veya kabul edilirliliği ortadan kalkmıştır (Demir ve Ayhan, 2020, s.16).

Kaya ve Ata'ya göre sosyal medya, farklı birçok aracın içerisinde kendisini şekillendirebildiği bir ortamdır. Bununla birlikte geleneksel medyanın tüm özellikleri sosyal medyada mevcuttur. Aslında kişilerin sosyal medyada paylaştığı içerikler, kitle iletişim araçlarında yayınlanmaktadır. Bu durum sosyal medya ve diğer kitle iletişim araçları arasındaki simbiyoz bağlantının bir örneği olarak belirlenmektedir (2019, s.108).

Aktan ise, sosyal medyanın üzerinde fazlaca araştırma yapılan ve hakkında sayısı bilinmeyen teori üretilen bir olgu olduğunu söylemektedir. Ona göre, gündelik yaşam içerisinde insanların farklı alanlarında şekillenen sosyal medya, geçmişe göre daha fazla etki alanına sahiptir. Dijital dünyanın ilk sıralarında gelen sosyal medya insanların günlük yaşamda kuramadıkları ilişkilerin kurulması anlamında başı çekmektedir (2018, s.149).

Sosyal medya, teknolojinin de ilerlemesiyle birlikte kendisine daha kolay erişilebilmektedir. Bu durum kullanıcı sayısını da her geçen gün arttırarak gündelik yaşam içerisindeki yerini sağlamlaştırmasına olanak sağlamaktadır. Toplumsal yaşamın bir gerçekliği olarak şekillenen sosyal medya, toplumsal etkileşimlerin olduğu bir alan olarak belirlenmektedir (Karaçor ve Ayvaz, 2019, s.182).

Sosyal medya, çok kısa bir zaman dilimi içerisinde etkisini bütün dünyada oluşturabilmektedir. Bununla ilgili olarak toplum içerisinde belirli

grupların sosyal medyanın farkında olması ile sosyal ağ sitelerinin sanal topluluklarının kurulmasını sağlamıştır. Bu durumda sosyal medyanın iletişimdeki yerini kuvvetlendirmiştir (Aktan, 2018, s.152).

Sosyal medya içerisindeki kullanıcılar, platform içerisinde ne kadar çok bilgiye ulaşırlar da kendilerine dair tüm bilgileri de feda edebildiğini unutmaktadır. (Livberber, 2018, s.93). Üzerinde araştırmaların hala sürdüğü bir konu olan sosyal medya, tek yönlü iletişimi ortadan kaldırmaktadır ki sosyal medya bununla birlikte içeriklerini kendi kullanıcıları tarafından sağlayarak üretilen içeriklerin paylaşımı noktasında da önemli bir tutum sergilemektedir (Demir, 2019, s. 208-209).

Sosyal medya, iletişimi etkileşimli hale getirmek için web tabanlı teknolojiler kullanan erişilebilir ve ölçeklenebilir bir yayıncılık ortamıdır (Neti, 2011, s.2-3). Farklı bir ifadeyle sosyal medya her geçen gün gelişim göstererek sanal ortamda büyük ve karmaşık bir ağ yapısı olarak belirginleşmiştir. Sosyal medya, mesaj alışverişinde bulunma, ilgi alanlarını geliştirme, etkileşim, yeni ve sürekli deneyimler kazanma gibi işlevsellikleriyle gündeme gelmektedir (Araslı ve Tiryaki, 2021, s.14).

Tüm bunlar değerlendirildiğinde sosyal medya, katılımcı web olarak da adlandırılmaktadır. Sosyal medya döneminde, kullanıcı temelli bir iletişim süreci başlamış, kullanıcılar istediği herhangi bir ya da daha fazla sosyal medya uygulamasında, kişisel profil hesabı oluşturarak içerik üretmeye başlamış ve iletişim sürecine daha aktif katılmaya başlamıştır (Bal ve Delal, 2019, s.124).

Bu katılımcılık ve içerik ile kişiler veya toplumlar dijital iletişim kapsamında zamansal olarak aynı anda birden fazla duyuya hitap eden iletişim stratejilerine maruz kalmalarıyla sonuçlanmıştır (Güler, vd., 2022, s.363).

Bu sebeple, birbirini besleyen ve destekleyen bu yapıda karşılaşılan içerikler parçalara ayrılmıştır. Bu durum sosyal medya kullanıcılarına detaylar verirken kullanıcılar arasındaki etkileşimin artmasına sebebiyet vermektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin herkes tarafından ucuz ve ulaşılabilir olmasının yanında kişiler, sosyal medya ortamlarında fikirlerini özgürce ifade edip farklı bireylerle tartışabilme gibi çok sayıda imkâna erişim sağlamışlardır (İşliyen ve Pulurluoğlu, 2021, s. 69).

METODOLOJİ

Politika ve kamuoyu oluşturmada, gazetecilik ve haber akışına; akademik paylaşımlardan güncel olaylar, diziler, mizahta viral olmuş içeriklere kadar birçok farklı alanda aktif rol oynayan “Ekşi Sözlük”, sadece teknolojik bir gelişme değil aynı zamanda yeni bir kamusal alanı da oluşturmaktadır. Bu kamusal alan beraberinde nefret söylemi ve damgalamayla da birebir ilişkilidir.

Araştırmanın Konusu ve Önemi

Nefret söylemi ve damgalama, toplumsal ayrışmayı ve kutuplaşmayı artıran, bireylerin psikolojik ve fiziksel güvenliğini tehdit eden önemli olgulardır. Bu araştırma, sosyal medyada nefret söylemi ve damgalamanın nasıl üretildiğini, yaygınlaştığını ve toplumsal etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Yazılı basında nefret söylemi ve damgalama üzerine yapılan çalışmalara dayanarak, bu kavramların sosyal medya platformu olan “Ekşi Sözlük” te nasıl yeniden üretildiği ele alınmaktadır. Dijital çağın etkisiyle nefret söylemi, haber söyleminden daha interaktif ve anlık bir forma bürünmüş, yankı odaları ve dezenformasyon gibi faktörlerle daha hızlı yayılmaya başlamıştır. Bu çalışma, sosyal medya üzerinden yayılan nefret söylemi ve damgalamanın ne şekilde olduğunu analiz etmektedir.

Geleneksel basında yapılan nefret söylemi analizleri oldukça yayginken, dijital medya ortamında bu konu üzerine yapılan akademik çalışmalar nispeten sınırlıdır. Bu araştırma, yazılı basından farklı olarak bir sosyal medya platformu olan “Ekşi Sözlük” te nefret söylemi ve damgalamanın nasıl üretildiğini inceleyerek, sosyal medya kullanıcılarının ve karar vericilerin bu konuda bilinçlenmesine katkı sunacaktır.

Araştırmanın Amacı ve Araştırma Soruları

Bu araştırmanın temel amacı, sosyal medya platformu olan “Ekşi Sözlük” teki 30 Haziran 2024 Kayseri Olayları ile ilgili nefret söylemi ve damgalamanın nasıl üretildiğini ve yayıldığını tespit etmektir. Çalışmada şu sorulara yanıt aranmaktadır:

- Ekşi Sözlük kullanıcıları tarafından 30 Haziran 2024 Kayseri olayları bağlamında üretilen söylemlerde nefret söylemi ve damgalama en çok hangi toplumsal grupları hedef almaktadır?
- Ekşi Sözlük’teki nefret söylemleri daha çok açık mı yoksa örtük ifadeler şeklinde mi ortaya çıkmaktadır?

- Nefret Söylemi ve Damgalama kapsamında en sık kullanılan kelime ve kelime grupları üzerinden hangi ideolojik ve toplumsal eğilimler tespit edilebilir?
- Damgalama söylemleri hangi bağlamlarda ve hangi hedef gruplara yönelik olarak üretilmektedir?
- Ekşi Sözlük, toplumsal önyargıların yeniden üretildiği bir alan olarak değerlendirilebilir mi?

Tüm bunlarla ilgili olarak bu çalışma hem akademik literatüre katkı sağlamayı hem de Ekşi Sözlük kullanıcılarının nefret söylemi ve damgalama konusunda farkındalığını artırmayı da amaçlamaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmada örneklem olarak belirli sosyal medya platformu (Ekşi Sözlük) incelenmekte, diğer dijital medya türleri kapsam dışı bırakılmaktadır. Çalışmada yalnızca 30 Haziran 2024 Kayseri Olayları kapsamında atılan Ekşi Sözlük yorumları analiz edilmektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışma kapsamında Ekşi Sözlük'te 30 Haziran 2024 Kayseri Olayları kapsamında paylaşılan 1000'den fazla entry toplanmış ve bu veriler içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Veriler; Söylem Türü (Nefret Söylemi/Damgalama), Alt Tür, Hedef Grup ve Açık/Örtük Anlam gibi kategorilere ayrılmış olup, kelime frekansı analizleri, kelime bulutu görselleştirmeleri ve sözcük kombinasyonu analizleriyle verilerin öne çıkan tematik örüntüleri tespit edilmiştir.

Araştırmada kullanılan içerik analizi, van Dijk'ın eleştirel söylem çözümlemesi perspektifinden tamamen kopmadan, literatürde tanımlanan nefret söylemi ve damgalama örüntülerinin dijital bir platformda nasıl belirdiğini keşfetmeye odaklanmıştır. İçerikler ise RStudio programıyla Ekşi Sözlük üzerinden çekilmiştir. Toplanan içerikler, ötekileştirme, hakaret, aşağılayıcı dil kullanımı, ideolojik çerçeveleme gibi nefret söylemi ve damgalama stratejileri gibi birçok açıdan analiz edilmiştir.

Bulgular ve Analiz

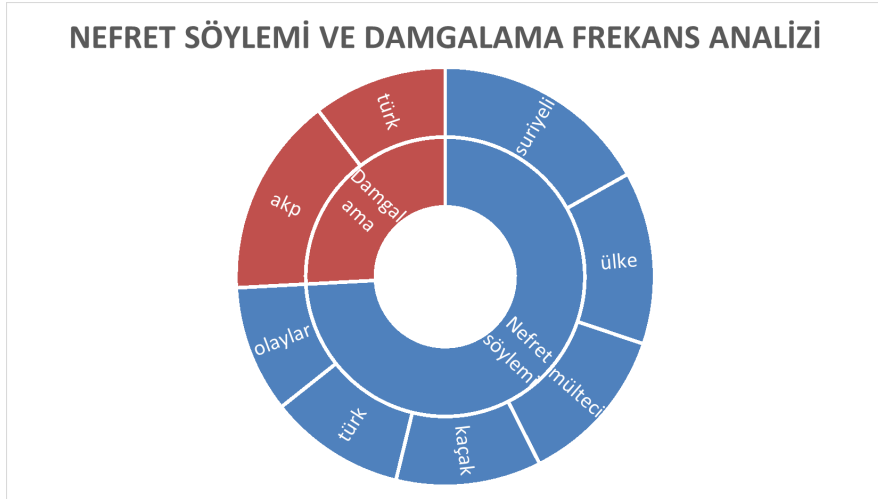
Bu araştırma 30 Haziran 2024 Kayseri Olayları kapsamında incelenmiş olup Ekşi Sözlük'teki toplam 1056 yorum üzerinden analiz yapılmıştır.

Çalışmada nefret söylemi ve damgalama söylemi başlıkları altında farklı analizler gerçekleştirilmiş ve aşağıda detaylandırılmıştır.

Nefret Söylemi ve Damgalama Söylemi Frekans Analizi

Yapılan frekans analizi sonucunda, nefret söyleminde en sık geçen kelimeler arasında “Suriyeli” (n=120), “ülke” (n=95), “mülteci” (n=88), “kaçak” (n=80) ve “Türk” (n=75) yer almaktadır. Damgalama söylemi ise yoğunlukla “AKP” (n=110) ve “Türk” (n=74) kelimeleri etrafında toplanmıştır (Bkz. Şekil 1).

Bu sonuçlar, analiz edilen veri setinde göçmen karşıtlığının ve siyasi aktörlere yönelik eleştirilerin belirgin bir şekilde ön planda olduğunu göstermektedir.



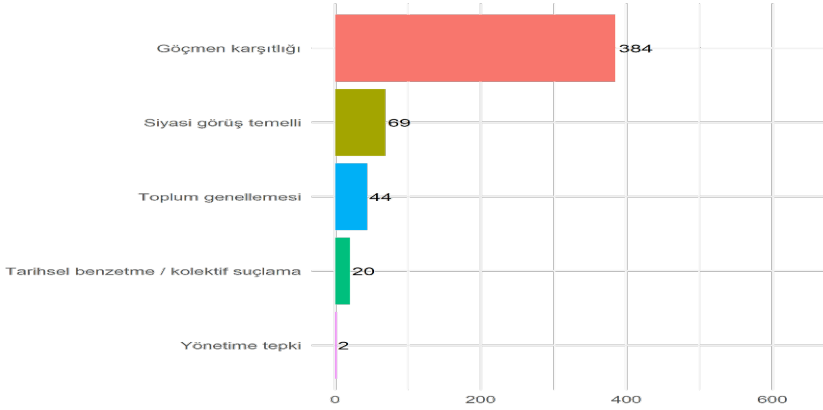
Şekil 1. Nefret Söylemi ve Damgalama Frekans Analizi

Nefret Söylemi ve Damgalama Söylemi Kelime Bulutu Haritası

Kelime bulutu analizinde, nefret söylemi kapsamında öne çıkan kelimeler “Suriyeliler”, “mülteci”, “kaçak”, “ülke” ve “Türk” olurken; damgalama söyleminde “AKP”, “devlet” ve “hükümet” gibi ifadeler dikkat çekmiştir. Ayrıca, şiddet ve cinsiyet temalı ifadelerin de (ör. “tecavüz”, “taciz”, “çocuk”) sıklıkla yer aldığı görülmektedir (Bkz. Şekil 2).

Nefret Söylemi Alt Türlerinin Dağılımı

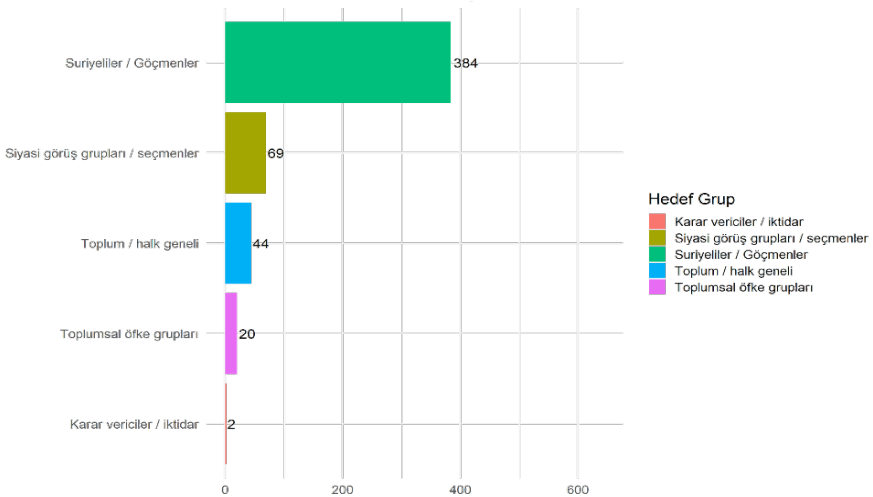
Nefret söylemi içerisindeki alt türler incelendiğinde; Göçmen karşıtlığı (%70) en büyük oranı oluştururken, Siyasi görüş temelli söylemler (%12) ve Toplum genellemesi (%8) izlenmiştir. Bu durum, söylemlerin büyük ölçüde göçmenlere yönelik olduğunu göstermektedir (Bkz. Şekil 4).



Şekil 4. Alt Türler Göre Yorum Dağılımı

Hedef Gruplara Göre Yorum Dağılımı

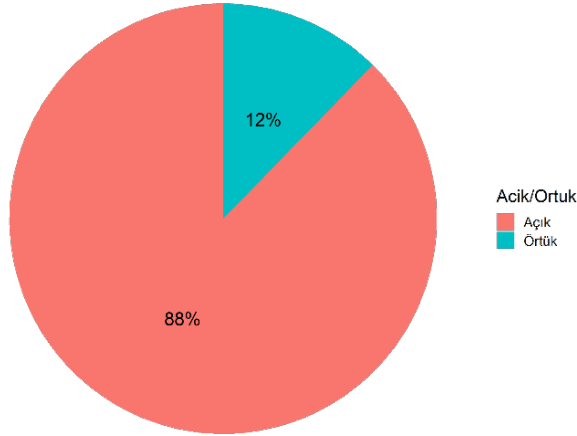
Hedef gruplar analiz edildiğinde; nefret söyleminin büyük bir kısmının “Suriyeliler / göçmenler” (%70) üzerine yoğunlaştığı tespit edilmiştir. Bunu, “Siyasi gruplar / seçmenler” (%12) ve “Toplumun geneli” (%8) takip etmiştir. Damgalama söylemleri ise daha çok siyasi otoritelere yönelmiştir (Bkz. Şekil 5).



Şekil 5. Hedef Gruplara Göre Yorum Dağılımı

Açık ve Örtük Söylemlerin Dağılımı

Analiz edilen yorumların %88'i açık bir şekilde ifade edilirken, %12'si örtük ifadeler barındırmaktadır. Bu oran, kullanıcıların çoğunlukla doğrudan hedef gösteren bir dil kullandığını ortaya koymaktadır (Bkz. Şekil 6).



Şekil 6. Açık ve Örtük Anlam Dağılımı

Sözcük Kombinasyonları

En sık kullanılan sözcük kombinasyonları arasında şunlar öne çıkmaktadır: “Ülkemde mülteci istemiyorum”, “Tacize uğrayan çocuk”, “Malum partiye oy”, “Ülkede sığınmacı istemiyorum”. Bu kombinasyonlar, nefret söyleminin yalnızca göçmenler değil, aynı zamanda cinsiyet temelli ve politik hedefleri de kapsadığını göstermektedir (Bkz. Tablo 1).

Tablo 1. En Sık Kullanılan Sözcük Kombinasyonları

Sözcük Kombinasyonu	Sözcükler	Frekans	%	Derece	Belgeler	Belgeler%
ülkemde mülteci istemiyorum	3	7	1,30	1	7	0,66
tacize uğrayan çocuk	3	6	1,11	2	5	0,47
malum partiye oy	3	4	0,74	3	4	0,38
taciz edilen çocuk	3	3	0,56	4	3	0,28
ülkemde sığınmacı istemiyorum	3	3	0,56	4	3	0,28
ülkemde suriyeli istemiyorum	3	3	0,56	4	3	0,28
çocuğa tecavüz ediyor	3	2	0,37	7	2	0,19

istismar edilen	3	2	0,37	7	2	0,19
çocuk						
kayserideki	3	2	0,37	7	2	0,19
olaylar						
onlar sizin din	3	2	0,37	7	2	0,19
kardeşiniz						
seçim olsa akp	3	2	0,37	7	2	0,19
suriyeli çocuğa	3	2	0,37	7	2	0,19
tecavüz						
tecavüze	3	2	0,37	7	2	0,19
uğrayan kız						
türk çocuğa	3	2	0,37	7	1	0,09
tecavüz						
uğrayan kız	3	2	0,37	7	2	0,19
çocuğu						
kayseri halkı	3	2	0,37	7	2	0,19

SONUÇ

Bu çalışma, sosyal medya platformlarından biri olan Ekşi Sözlük üzerinde nefret söylemi ve damgalamanın nasıl üretildiğini ve bu üretilen söylemlerin nasıl yayıldığını analiz etmeyi amaçlamıştır. 30 Haziran 2024 tarihinde gerçekleşen Kayseri Olaylarına ilişkin toplanan 1056 yorumun içerik analizi sonucunda ortaya çıkan bulgular, dijital ortamda toplumsal olarak kutuplaşmanın ve ötekileştirmenin belirgin bir şekilde var olduğunu ortaya koymaktadır. Platformdaki kullanıcı yorumları, yalnızca gündelik duyguların ifadesi değil, aynı zamanda sistematik önyargıların yeniden üretildiği bir zemin olarak da değerlendirilmelidir.

Yapılan analizler sonucunda en sık hedef alınan grupların başında göçmenlerin, özellikle de Suriyelilerin geldiği; bunu siyasi aktörlerin ve toplumsal grupların izlediği tespit edilmiştir. Nefret ve damgalama söylemlerinin büyük çoğunluğunun (%88'nin) açık bir şekilde ifade edilmesi, Ekşi Sözlük kullanıcılarının dijital ortamlarda doğrudan ve agresif bir dil kullanmaya daha yatkın olduğunu da ortaya koymaktadır. Ayrıca, “ülkemde mülteci istemiyorum”, “malum partiye oy” gibi sözcük kombinasyonları toplumsal ve politik düzlemde yoğun bir gerilim ile dışlayıcı söylem üretiminin varlığını göstermektedir.

Damgalama olgusu, Goffman'ın teorik çerçevesiyle birlikte değerlendirildiğinde, kişilerin belirli toplumsal norm ve kurallar doğrultusunda kategorize edilip dışlanmasına zemin hazırlayan bir süreç olarak dijital ortama da taşınmıştır. Söz konusu söylemler, yalnızca kişisel ifadelerden ibaret kalmayıp, geniş kitleler üzerinde sosyal ve psikolojik

etkilere sebebiyet veren, ayrımcılığı çoğaltan ve toplumsal birlikteliği zedeleyen içerikler olarak belirginleşmiştir.

Bu çalışmanın bulguları doğrultusunda, sosyal medya platformlarında nefret söylemi ve damgalamanın önlenmesine yönelik, dijital medya okuryazarlığı programları düzenlenmeli; insanların çevrimiçi ortamlarda içeriklerin doğruluğunu sorgulama, nefret söylemini ayırt etme ve sorumlu dijital vatandaşlık bilinci geliştirme kapasiteleri artırılmalıdır. Ekşi Sözlük gibi kullanıcı bazlı platformlarda, nefret söylemi ve damgalama içeren içeriklerin tespitinde daha hassas algoritmalar kullanılmalıdır. Bu tür içeriklerin yaygınlaşmasını önlemek amacıyla sosyal medya sağlayıcıları üzerinde daha fazla yükümlülük oluşturulmalıdır. Nefret ve damgalama söylemi gibi dijital şiddet türlerinin daha kapsamlı biçimde incelenebilmesi için akademik araştırmalara destek verilmelidir. Toplumsal yapının geneline yönelik nefret söylemi ve damgalamanın zararlarını anlatan halkla ilişkiler kampanyaları ve reklamları hayata geçirilmeli; medya, STK'lar ve kamu kurumları da bu alanda iş birliği içinde hareket etmelidir.

Sonuç olarak, Ekşi Sözlük gibi kullanıcı odaklı içerik geliştirilen yeni medya platformları, ifade ve düşünce özgürlüğünün çok daha ötesine geçerek sistematik olarak nefret söylemi ve damgalamanın yeniden üretildiği alanlara dönüşmektedir. Bu durum, yalnızca insanların değil, toplumsal bütünselliğin de tehdit edilmesine neden olmaktadır. Dijital ortamlarda ki denetim mekanizmalarının yetersiz kalması ve bu durumun kabul edilirliliği, içerik geliştiricilerinin daha saldırgan ve ayrımcı bir dil kullanmasını kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda, alternatif medya platformlarının içeriksel denetimi konusunda çok daha sorumlu bir yaklaşım geliştirmesi, sosyal medya okuryazarlığının arttırılması ve nefret/damgalama söylemine karşı yasal düzenlemelerin etkinleştirilmesi önemli bir ihtiyaç olarak öne çıkmaktadır.

Kaynaklar

- Aktan, E. (2018). “Sanal Toplulukların Gerçek İletişimleri: Netnografik Bir İnceleme”. *Dijital Kültür ve İletişim*. ed. Veysel Çakmak-Selahattin Çavuş. Konya: Literatürk Akademia Yay.
- Araslı, O. & Tiryaki, S. (2021). *Gazetecilik ve Haber*. Konya: Palet Yayınları.
- Avcil, C., Bulut, H., & Hızlı Sayar, G. (2016). Psikiyatrik Hastalıklar ve Damgalama. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 2(2): 179-180.
- Bal, E. & Delal, Ö. (2019). Siyasal Bilgilenmede Twitter Kullanımı Üzerine Panoramik Bir Değerlendirme. *Social Sciences*, 14(3), 118-132.
- Binark, Mutlu & Çomu, Tuğrul. (2012). *Sosyal Medyanın Nefret Söylemi İçin Kullanılması İfade Özgürlüğü Değildir!*. <https://yenimedya.wordpress.com/2012/01/20/sosyal-medyanin-nefret-soylemi-icin-kullanilmasi-ifade-ozgurlugu-degildir>, Erişim Tarihi: 21.04.2025.
- Bozay, B. (2019). “Medyada Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil: Hürriyet ve Yeni Şafak Gazeteleri Örneklemi”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Demir, A. (2019). Damgalama, Sapma, Suç, Engellilik İlişkisi Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma: “Sinop TSD Örneği” (Derleyen: Ercan Geçgin). *Kenardakiler. Teoriden Uygulamaya Suç ve Sapma Üzerine Sosyolojik Araştırmalar*. Ankara: Heretik Yayınları, 192-195.
- Demir, M. (2019). “Sosyal Medya ve Nefret Söylemi”. *Sosyal Medya Çalışmaları Kuram Söylem Pratik*. Ed. Tuba Livberber-Salih Tiryaki. Konya: Literatürk Akademia Yayınları.
- Demir, M. (2019). Sosyal Medya ve Nefret Söylemi (Editörler: Tuba Livberber & Salih Tiryaki). *Sosyal Medya Çalışmaları. Kuram, Söylem, Pratik*. Konya: Literatürk Yayınları.
- Demir, Y. & Ayhan, B. (2020). Sosyal Medyanın Gündem Belirleyicileri: Twitter’da Gündem Belirleme Süreci Üzerine Bir Sosyal Ağ Analizi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (51), 1-19.
- Descates, R. (2013). *Ruhun İhtirasları*. İstanbul: Sayfa Yayınları.
- Dirini, İ. & Özsu, G. (2020). *Covid-19 Pandemi Sürecinde Sosyal Medyada Nefret Söylemi Raporu*. Ankara: Alternatif Bilişim Derneği Yayınları.
- Dursun, H. (1997). Damgalama Teorisi ve Suç. *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*. 3(4), 309-322.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay On The Organization Of Experience*. Harvard University Press.
- Goffman, E. (2020). *Damga. Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar*. Ankara: Heretik Yayınları
- Güler, Ş., Şahin, Y. ve Balcı, E. V. (2022). Sosyal Medyada Çevrimiçi Benlik Sunumunun Öznel İyi Öznel İyi Öznel: Instagram Kullanıcıları Üzerine Bir Araştırma. *Erciyes İletişim Dergisi*, 9 (1), 361-380.
- Hekimoğlu Tunç, D. (2021). *Bildiğin Gibi. Madde Bağımlılarının Damgalama Deneyimleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Howard, J.W. (2019). Free Speech and Hate Speech. *Annual Review of Political Science*. (22):93-109.
- Hume, D. (2009). *İnsan Doğası Üzerine Bir İnceleme*. Ergün Baylan (Çev.), Ankara: Bilgesu Yayıncılık.
- İnceoğlu, Y. & Sözeri, C. (2012). Nefret Suçlarında Medyanın Sorumluluğu: “Ya Sev Ya Terk Et Ya Da...” (Derleyen: Yasemin İnceoğlu). *Nefret Söylemi Ve/Veya Nefret Suçları*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İşliyen, M. & Pulurluoğlu, T. (2021). İnternet ve İnternet Gazeteciliğinin Gelişimine Tarihsel Bir Bakış. (Editör: Emre Vadi Balcı & Salih Tiryaki). *İletişimde Güncel Çalışmalar-1*. Konya: Palet Yayınları.
- Karaçor, S. & Ayvaz, S. (2019). “Sosyal Medyada Sembolik Şiddetin İzleri”. *Sosyal Medya Çalışmaları Kuram Söylem Pratik*. Ed. Tuba Livberber- Salih Tiryaki. Konya: Literatürk Akademia Yay.
- Kaya A. Yalçın & Ata, Fırat (2019). “Sosyal Medya Hastalıkları”. *Sosyal Medya Çalışmaları Kuram Söylem Pratik*. ed. Tuba Livberber - Salih Tiryaki. Konya: Literatürk Akademia Yayınları.
- Külcü, R. (2018). Hermeneutik Okumalar I: Empedokles’de Sevgi ve Nefret Kavramlarının Entropi Ekseninde Okunması. *Akademia Doğa ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 4 (1), 53-61.

- Livberber, T. (2018). *Sosyal Medyada Mahremiyet Gözetim Teşhir ve Dikizleme Kültürü*. Konya: Literatürk Akademia Yayınları.
- Neti, S. (2011). Social Media And Its Role In Marketing. *International Journal of Enterprise Computing and Business Systems*, 1(2), 2-3.
- Ördek, K. (2012). Türkiye’de Trans Bireylere Yönelik Nefret Suçları (Derleyen: Yasemin Inceoğlu). *Nefret Söylemi Ve/Veya Nefret Suçları*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Özgen, M. K. (2013). Spinoza’da Aşk Felsefesi. *Beytulhikme An International Journal of Philosophy*.3 (1), 85-103.
- Özmen, S. Erdem, R. (2018). Damgalamanın Kavramsal Çerçevesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 23(1), 85-208.
- Sezgin, D., Esen Yıldırım, İ., Sert Karaaslan, Y. (2020). *Rolüm Ağır. Obezitede Ayrımcılık ve Damgalama*. İstanbul: Kapital Yayınları.
- Söylemez, G. (2021). *Toplumsal Değer ve Normlar Kapsamında Ahlaki Panik Oluşumu: Kızlı-Erkekli Aynı Evde Kalınması Örnek Haber İncelenmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Tarhan, A. (2020). “Sosyal Medyanın Kavramsal ve Tarihsel Süreci”. *Dijital Kültür ve Sosyal Medya*. Ed. Mustafa Akdağ. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Thornicroft, G. (2014). *Toplumun Reddettiği. Ruhsal Hastalığı Olan İnsanlara Karşı Ayrımcılık*. Haldun Soygür (Çev.), Ankara: Şizofreni Dernekleri Federasyonu.
- Tunçay, E. (2017). Medyada Nefret Söylemi: Ankara Patlaması Örneği. *Marmara İletişim Dergisi*. (27), 41-62.
- Vardal, Z. B. (2015). Nefret Söylemi ve Yeni Medya. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. 2 (1), 132-156.
- Weber, A. (2009). *Nefret Söylemi El Kitabı*. Avrupa Konseyi Yayınları.

İnternet Kaynakları

- <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/nefret> (Erişim Tarihi: 21.04.2025)
- https://www.etymonline.com/search?q=hate&ref=searchbar_searchhint (Erişim Tarihi: 21.04.2025)
- <https://www.trendweek.com/sosyal-medya-nedir/> (Erişim Tarihi: 21.04.2025)

OYUN KÜLTÜRÜNDEN İZLEME KÜLTÜRÜ'NE: “LET’S PLAY (HAYDİ OYNAYALIM!) VİDEOLARININ PAYLAŞILAMAYAN HAZZI¹

Çilem Tuğba Koç*, Deniz Elif Yavalar**

Giriş

Dijital oyun ve videonun bir karışımı olan LP'ler, oyuncu tarafından kaydedilen eşzamanlı yorumların eşlik ettiği oyun görüntülerini içermektedir (Burwell & Miller, 2016, s. 109; Fägersten, 2017; Ruiz Segarra, 2018). LP'ler, oyuncunun bir veya daha fazla video oyunu oynadığı, videoda olan olaylar hakkındaki düşüncelerini sözlü olarak dile getirdiği ya da oyun hakkında yorum yaptığı videolar olarak tanımlanmıştır (Kreissl, Possler, & Klimmt, 2021, s. 1023). LP videoları, TV talk show formatlarına benzer şekilde, oyuncunun kendi sunumunu sergilemekte olduğu, oyunla ilgili talimat, uzmanlık ve titizlik yerine; hata yaptığı, belirsizlik, kafa karışıklığı ve sürpriz içeren videolardan oluşmaktadır (Consalvo, 2003; Kreissl vd., 2021; Nguyen, 2016). Oyunu anlatmaktan, oyun üzerine değerlendirmeler, hiciv ve mizaha kadar çeşitli içerikler, LP videolarında görülebilmektedir. Oyuncu, oyun esnasında sorular sorarak, bağırarak, iç çekerek, fısıldayarak heyecanını ve duygu durumunu dışa vurmaktadır. LP videolarını ilgi çekici hale getiren özelliklerin başında, oyuncuların oyun deneyimini sergilerken; oyuna ve oyundaki karakterlere yükledikleri anlamları ifşa etmeleridir. İzleyiciler oyunla ilgili anlam oluştururken, oyunun kendi içindeki anlamdan ziyade; oyuncu tarafından inşa edilen anlamla ilgilenmektedir (Burwell, 2017, s. 41). 2007 yılında, Something Awful (Çok kötü bir şey) isimli Amerikan menşeli internet sitesinde, LP adıyla yayınlanan içerikler YouTube'a taşınmıştır (Newman, 2013; Ruiz Segarra, 2018, s. 23). Bu içeriklerde, LP yorumcularının oyunda uzman olması beklenmemiştir. Hatta

¹ Bu çalışma, 6-8 Kasım 2024 tarihinde, Eskişehir'de düzenlenen, “20. Uluslararası Milenyumda İletişim” isimli sempozyumunda sunulmuştur. Çalışma özet kitapçığında yer almış ancak sonradan revize edilmek üzere tam metin olarak bastırılmamıştır. Ayrıca bu çalışma, Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK) tarafından desteklenmiş olan 221K053 Numaralı “Çocuk Youtuberlar Aracılığıyla Tüketim Kültürü'nün Okul Öncesi (4-6 Yaş) Çocuklara Satışı” isimli TUBİTAK 1001 projesinin bir çıktısıdır. Projeye verdiği destekten ötürü TÜBİTAK'a teşekkürlerimizi sunarız.

* Doç. Dr., Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, e-mail: takdag@erciyes.edu.tr, Orcid Id: 0000-0002-3479-4035.

** Doç., Dr., Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, e-mail: deyavalar@erciyes.edu.tr, Orcid Id: 0000-0002-1225-8805.

oyuncuların, videoyu daha komik veya eğlenceli hale getirmek ya da oyunu keşfetmek için bazen kasıtlı olarak hatalar yapmaları beklenmiştir. LP'ler, sinema yapımcılarında olduğu gibi her oyun üreticisine ya da diğer bir ifadeyle oyunu oynayan kişiye, oyun içeriğine yönelik farklı bir anlam yükleyebilmesini; korku oyunlarında olduğu gibi bir hikâye anlatmasına olanak sağlamaktadır. İsveçten Pewdiepie, Şili'den Juega German, Amerika'dan Markiplier, Peru'dan Fernanfloo ve Kanada'dan Vanoss Gaming gibi kanallar bu türe örnek olarak gösterilebilmektedir (Ruiz Segarra, 2018, ss. 23-24).

Bu anlamda en popüler YouTube fenomeni, İsveçli kullanıcı Felix Kjellberg'in çevrimiçi oyun karakteri PewDiePie kanalı olmuştur. PewDiePie, 1989 doğumlu Felix Arvid Ulf Kjellberg tarafından, 2 Ekim 2010 yılında kurulmuştur. 2015 yılında ise, kanal, 38.746.465 abone sayısı ile Guinness Dünya Rekorları tarafından tüm zamanların en çok abone olunan kanalı olarak belirlenmiştir. 2017'de bu sayı 54 milyon abonenin üzerine çıkarak, kanalda yayınlanan videolar, 14 milyardan fazla izlenmiştir. PewDiePie'in başarısı, yalnızca aboneler ve video görüntülemeleriyle değil, aynı zamanda mali açıdan da kazancıyla da ölçülmektedir. Wall Street Journal, Kjellberg'in 2013'te 4 milyon dolar kazandığını tahmin ederken, İsveç gazetesi Expressen, Kjellberg'in 2014'teki kazancının 7,4 milyon dolar olduğunu iddia etmiştir. Kjellberg, oyun videosu çekmeye, LP içeriklerde yeterince yer almayan bir oyun kategorisi olan korku video oyunları ile başlamıştır. PewDiePie kanalında, Kjellberg, LP bağlamında Amnesia serisi gibi korku oyunları yayınlamış ve bu oyunları oynarken yorumlar yapmıştır. Kjellberg, hem bu yorumlar, hem de gerçek duygularıyla verdiği tepkiler nedeniyle geniş bir kitle tarafından beğeni almıştır. Kjellberg PewDiePie'de oyun hakkında konuşan, şaka yapan, duygusal tepki veren ve argo bir dil sergileyen bir oyuncu performansı ortaya koymuştur (Fägersten, 2017, ss. 2-4). Dijital oyun endüstrisi de eğlence endüstrisini bir parçasıdır. Oyun oynamak serbest zaman etkinliği olarak, kişilerin gündelik yaşam pratiklerinde yerini alırken, eğlence endüstrisinin diğer bileşenleri gibi oynayan kişiye bir katarsis/boşalma hissi yaşatmaktadır. Bu bakımdan, tıpkı futbol izleyicisinde olduğu gibi, dijital oyun oynayan kişi de oyuna kendisini kaptırmakta, gerçek hayatta yapamadığı şeyleri oyunun heyecanının arkasına saklanarak yapabilmektedir. Argo dil kullanımı, bu bakımdan dijital oyun kültüründe hem onaylamakta hem de oyun kültürünün bir bileşeni olarak görülebilmektedir.

Bu çalışmada ise, çocuklar arasında yaygınlaşan popüleritesine bağlı olarak, ağırlıklı olarak LP video türüne dayanan, 4 milyonun üzerinde abone sayısına sahip olan Sese Gel Çocuk kanalı inceleme için seçilmiştir. Sese Gel Çocuk yayınlanmış, Youtube algoritmasında en popüler videolar arasında görünen 90 video incelenmiştir. Çalışmanın ana sorunsalı çocukların kanal aracılığıyla, oyun endüstrisine hizmet eden tüketim kültürüne nasıl teşvik edildiğidir. Bununla birlikte, yapılan çalışmada, incelenen videolarda oyuncu performansının nasıl inşaa edildiği, LP videolarına ilişkin Consalvo'nun "paratext", Kertula'nın "anlatım biçimleri" yaklaşımlarından yola çıkarak, bu yaklaşımlarla ortak özellikler taşıyıp taşımadığı da araştırılmıştır. Araştırmada, oyuncu performansı sanal kişilikle nasıl inşa edilmekte? Popüler kültür ürünlerinden biri olarak, LP videolarında metinlerarasılık bulunmakta mıdır? Dijital oyun pazarındaki hangi küresel ürün ve markalar pazalanmakta? gibi sorulara yanıt aranmıştır.

İlgili Literatür

Yeni nesil kamusal teşhir ve ifade biçimlerine ilişkin fikirler, sosyal medya alanlarında ve çevrimiçi oyun kültürlerinde görülmektedir. LP'ler sadece anlamın dönüştüğü bir içerik değil, aynı zamanda anlamın yeniden üretildiği bir süreç olarak tanımlanmıştır. Consalvo (2007), LP videolarından iki tartışmanın önem kazandığını ifade etmiştir. Bunlardan ilki, oyun kültürünün bir alt kültür olup olamayacağı konusunda, bir diğeri ise "paratext" kavramıyla ilgili olan tartışma olmuştur. Consalvo için oyun sermayesini konuşurken; oyuncuların rolünü, becerilerini, deneyimlerini, bilgilerini konuşmakla birlikte dijital oyun sektörünü saran kültürel ve ekonomik sistemi de konuşmak gerekmektedir. Eğer bir grubun oyuncuları bir alt kültür oluşturacaksa, o zaman aynı düşünme, davranma ve konuşma biçimine sahip olmalıdır. Bir grup, moda, müzik ve estetik beğeni gibi ortak paylaştığı değerler ve semboller aracılığıyla alt kültür olmaktadır (Consalvo, 2007, s. 3). Ancak, Mäyrä (2010), bir grubun alt kültür olabilmesi için giysi gibi dıştan görünebilir bir kültüre ya da ortak bir yaşam tarzına hitap ediyor olması gerektiğini ifade etmiştir. Yani eğer bir oyun kültürü bir alt-kültür olarak değerlendirilecekse, grubun üyeleri tarafından paylaşılan ortak sembol ve değerlerle örülü bir yaşam tarzının ya da biçiminin ortaya konulması gerekmektedir. Oyun oynayan kişinin, dijital oyun dünyasında geçen kavramları kullanması, hızlı konuşması ve oynaması, izleyen kişiyle aynı dünyadan olduğu izlenimi verecektir. Oyuncunun sadece ortak sembollere sahip olması yetmez, aynı zamanda bu sembollerin de

gösterilmesi önemli hale gelmektedir. Diğer taraftan, Mäyra, bireysel oyuncular açısından mikro düzeyde bir alt kültür tartışması olsa da makro düzeydeki oyun kültürünün endüstrileşmiş Batı dünyasına bağlı bir endüstri olduğunun altını çizmiştir.

İkinci olarak ele alınan kavram, Fransız dil teorsiyeni Gérard Genette tarafından ortaya atılan ve Consalva'nın gündeme getirdiği “paratext (yanmetin)” kavramıdır. Genette (1997) yan metni, edebi bir yazara ait olmayan, ancak eserin içinde yer alan kapak, önsöz, giriş yazısı gibi, okurların esere yaklaşımı ve yorumunu etkileyecek bir unsur olarak tanımlamıştır. Consalvo, Peter Lunenfeld'e atıf vererek, dijital medya yan metinlerinin orjinal metinden daha ilgi çekici olduğunu ortaya atmıştır (Mäyrä, 2010). LP videolar üzerine olan çalışmalarda da benzer bir şekilde, yan metin kavramından yola çıkılarak, oyun bir metin gibi düşünüldüğünde, her oynanan oyunun birden fazla yan metni olabileceği dile getirilmektedir. Oyuncunun oyunu ya da oyundaki karakterleri farklı şekilde yorumlamasından kaynaklanan bir orijinal oyundan farklı bir yan metni olabileceği gibi, oyunu izleyenlerin de oyuna farklı anlam yükleyerek yorumlamalarından doğan yan metinler ortaya çıkabilecektir. Bu durumda oyunun çoklu bir yan metni söz konusu olmaktadır.

Burwell (2017, s. 42), İngiliz LP oyuncusu Zoey'in “Gone Home” isimli oyunu oynarkenki performans gözlemlerini aktarmıştır. Oyunun ilk dakikasında Zoey, izleyicilerine Gone Home oyununu ilk defa oynadığından bahsetmiştir. Oyun aracılığıyla izleyici, Zoey'in terk edilmiş bir evdeki gizemi çözmeyi nasıl öğrendiğini izlemiştir. Oyunun sonunda Zoey hikâyenin bitişi ve bıraktığı duygusal etki üzerine yorumunu sunmuştur. YouTube'da videonun altına Zoey takipçilerinin yaptığı yorumlar, Zoey'i yeni bir oyun anlatısı kurmasına, izleyicilerle bu yeni anlatıyı paylaşmasına ve yeni tepkiler vermesine sebep olmuştur. Burwell, Consalva'nın yanmetin kavramına atıfla, hikâyenin sonunda Zoey'in yaptığı yorumlara ek olarak gelen yorumların, oyuncuyla takipçileri arasında üretken bir etkileşim kurmasını ve yeni ortak anlamların yaratılmasını sağladığını ifade etmiştir. Burwell, izleyicilerin orijinal oyun kadar, genç oyuncuların oyunu oynarken aldığı hazla birlikte, oyun üzerine olan yorumları ve oyunu verilen yeni anlamları takip etmek için de LP videoları izlediklerini iddia etmiştir. Burwell, LP videoları, hem YouTube hem Twitch gibi platformlarda da oynandığı ve yorumlandığı için, kitap ve filmler gibi kültürel eserlere benzetmiştir.

LP videoları, aynı zamanda hayran videoları ve hayatta kalma korku türü video oyunları da ilişkilendirilmektedir. Hayatta kalma korku oyunlarını içeren bu tür videolar, oyun içi avatarlar ve youtuberın anlatımı arasında farklı bağlantılar içermektedir (Holler & Klepper, 2013; Toniolo, 2020, s. 55). Persona, Latince'de maske anlamına gelmekte ve başlangıçta onun dramatik yapımlardaki işlevini tanımlamak için kullanılmaktadır. Jung'un terimi psikanalitik olarak yeniden tanımlaması sonrasında, persona kavramı, bireyin kendi dünyasından ve düzenli olarak etkileşim içinde olduğu diğer insanlara tepki verirken kolektif deneyimlerinden türetilen bir kimlik olarak ele alınmıştır (Jung, 2014). LP videoları alanında ise, persona kavramı, oyunlarda yazarın sesini nasıl kullandığı başta olmak üzere, oyunları yeniden kurgulayan icracıların kamusal kişiliklerini sahnede nasıl ortaya koyduklarıyla ilgili bir kavram tanımlanmıştır (Werning, 2017, s. 29).

Pietruska'ya göre (2016, s. 68), LP oyuncular kendi kanallarının popülaritesini arttırmak için retorik olarak kurguladığı dil ve inşa ettiği kişilik başta olmak üzere birçok strateji kullanmaktadır. Korkunun hayatta kalma (survival) türü üzerindeki oyuncu performanslarını inceleyen Pietruska, etkileyici argo bir dil kullanımının, oyuncunun kişisel bilgilerini ifşa etmesinin, izleyici ile etkileşim yakalanmasının bu videoları daha çok izlenir hale getirdiğini iddia etmiştir. Pietruska, bu iddiayı Markiplier'in oynadığı, Five Nights at Freddy's (Fred'i de 5 Gece), videolarının ilk yayınlandığı andan itibaren Youtube'da çok fazla sayıda izlenme başarısı yakalaması üzerinden açıklamıştır. Markiplier, ne kadar korkutucu olduğunu anlatmak için, "Uyarı: Tüm Zamanların En Korkunç Oyunu" şeklinde video altı başlığı kullanmıştır. Markiplier'in kullandığı video başlığı, gayri resmi dil, korku ile ilgili oyunları oynarken olduğu gibi ve spontane gelişen davranışları seyircisinin Markiplier'in korkusuyla ilişki kurmasını ve videonun çok izlenmesini sağlamıştır.

Markiplier, LP oyuncular içinde YouTube'da en popüler oyuncular arasında yer almaktadır. Pietruska (2016, s. 67), Markiplier'in samimi, pozitif ve cesur bir persona, kişilik sergilemekte olduğunu ifade ederek, hayranlarının onu, oynadığı oyunların içeriğinden çok, oyun oynadığı sırasında attığı çığlıkları, kekemeliği, tehlike karşısında paniklediği, içinde bulunduğu kötü durumu abarttığı, korku oyunları dalgı geçtiği için de keyifli bulduklarını ifade etmiştir. Toniolo da (2020, s. 62), youtuberların korku-hayatta kalma videolarının anlatsal forma geri döndüğünden bahsetmektedir. Garalina tarafından, 1997 yılında yapılan ve

tamamlanmamış bir PlayStation video oyunu olan Petscop, yine bir LP oyuncusu Paul tarafından popüler olmayı başarmıştır. Toniola, Paul tarafından yaratılan personanın (kişiliğin), sanki geniş bir kitleye hitap eden tipik bir youtuber olarak değil, bulduğu tuhaf video oyununu yakın bir arkadaşına anlatmak ister gibi, tek bir kişiye konuşan bir kişilik olarak kendini konumlandığını ifade etmiştir.

Ngyen video oyunları ile hayranlarıyla aktif olarak müzakere eden oyuncuların, bireysel oyun tarzları ve deneyimleri aracılığıyla inşaa ettikleri performans üzerine odaklanmıştır. Nygenê'e göre (2016), LP oyuncuları, sadece oyuna değil, aynı zamanda oyundaki eylemlerine ve sonuçlarına da tepki veren, yorum yapan, kafa karışıklığı, hayal kırıklığı, sevinç, şaşkınlık ve utanç ifadelerini açığa vuran, belirsizlik ve hatayı öne çıkaran bireysel oyun deneyimleri ortaya koymaktadırlar. Game Grumps kanalı LP oyuncuları, Barry ve Ross, Pokémon Art Academy (2014) adlı çizim oyununu, oyunun taleplerini kendi oyun tarzlarına uyacak şekilde revize ederek oynamıştır. Barry ve Ross, oyunun kurbağa Pokémon Froakie'yi çizme beklentisine uymak yerine, Hey, Arnold! (1996-2004) adlı animasyon televizyon programının başkarakterini muzipçe çizerek onunla şakalaşmayı tercih etmiştir. LP oyuncuları, oyunda uzman olmayı ya da oyunu iyi oynamayı değil, oyun sırasında, hayranlarının daha sonra da tüketip tartışabileceği eşzamanlı yorumlar sunmayı amaçlamaktadır. LP oyuncuları, oyunu anlamlandırarak canlandırırken, hissettikleri bir dizi duygu ve tepkiyi sergileyerek canlı, spontan, öznel deneyimlerini izleyiciye sunmaktadır.

Kerttula (2019), Sierra eğlence endüstrisi tarafından piyasaya sürülen Phantasmagoria isimli oyun LP'leri üzerinden anlatı analizi gerçekleştirmiştir. Kerttula (2019), oyuncuların işlediği temalardan yola çıkarak LP'lerde, betimleyici anlatım, öykü anlatımı, görsel-işitsel anlatım, oyun mekaniği anlatımı, metinlerarasılık, yansıtıcı anlatım ve alternatif anlatım olmak üzere yedi farklı anlatım biçimlerini ele almıştır. *Betimleyici anlatım*, oyuncunun oyun hakkında bildikleri ya da bilmediklerini ifade ederek, oyuncunun oyunda karşısına çıkan şeyleri betimlemesidir. Bu anlatımda oyuncu, hikâyeye hiçbir şey eklemeyen oyunda gördüklerini anlatmaktadır. Oyunun arka planında, daha önce duydukları bilgileri paylaşmaktadır. Öykü ya da hikâye anlatımında, oyuncu anlatıcı, okuyucunun oyunun olay örgüsünün nasıl geliştiğini anlayabilmesi için sahnelerde neler olduğunu açıklamaktadır. Görsel işitsel-anlatımda ise, "yeşil odalar ve mor duvarlar" gibi görsel ya işitsel unsurlar dile getirilmiş,

bu unsurlar üzerine yapılan kritikler de bu anlatıma dâhil edilmiştir. Oyunun arayüzü, oyunun nasıl oynandığı, oynanan oyunu oynamanın nasıl bir duygu olduğu, oyun oynarken doğru ve yanlış neler olduğuna ilişkin bilgiler içeren anlatım ise, oyun mekaniği içinde verilmiştir. Bir diğer dikkat çekici anlatım unsuru, popüler kültürle LP'leri ilişkilendiren “metinlerarasılık” kavramı olmuştur. LP videolarda, oyuncunun oyun mekaniğinde yer alan “yeşil odalar ve mor renkler” betimlemişiyse, Batman evrenin baş kötü kahramanı Joker’e yapılan gönderme popüler kültürdeki metinlerarasılığa işaret etmiştir. Metinlerarasılık, oyun mekaniğini, görselleri ve hikâyeyi filmler, müzik ve diğer video oyunları gibi diğer popüler kültür biçimlerine bağlamaktadır (Kertula, 2019). Yansıtıcı anlatım, oyuncunun oyunla ilgili önceki deneyimleri, oyun hakkındaki duygu ve düşünceleri veya doğrudan oyuncunun kendisiyle ilgili bir şeye atıfta bulunduğu anlatımı anlatmaktadır. *Alternatif anlatım* ise, oyunun orijinal anlatımını, LP oyuncusunun seçtiği yönde şekillendirmesini ifade etmektedir. Bu durumda, oyuncu, ironik söylemler yoluyla mizah aracılığıyla oyunu ve oyundaki karakterleri hicvederek oyunu hatta oyundaki karakterleri oyundan farklı bir şekilde yeniden üretebilmektedir (Kertula, 2019, ss.244-246).

Araştırmanın Yöntemi

Sese Gel Çocuk kanaldan, 90 adet Let's Play videosu, amaçlı örnekleme ile seçilerek, videolar üzerinde nitel içerik analizi tekniği ile inceleme yapılmıştır. Her video, hem görsel metin hem de sözlü metin olarak incelenmek üzere Word dokümanına kaydedilmiştir. Ayrıca, videoların gelecekte kaldırılma olasılığına karşı, bilgisayar ortamına indirilmiş ve kanal adı ile yayın tarihine göre kodlanmıştır. Örneğin, incelenen kanala ait video isimleri kodlanmış ve her bir videoya yayın sırasına göre bir numara verilmiştir, böylece “SÇ001” gibi bir kodlanmış isim oluşturulmuştur. Veri analizi için, bu kodlanmış dokümanlar, nitel veri analizi yapmak için MaxQDA Analytics Pro 2022 programındaki veri belge sistemine aktarılarak bir veri seti oluşturulmuştur. Araştırmanın verilerinin kodlanması ve analizi için iki araştırmacı ve bursiyerler birlikte çalışmıştır. Kodlamadan önce, bir kod editörü atanmış ve bir kodlama klavuzu hazırlanmıştır, bu klavuzda kodların tanımı ve açıklamaları yer almaktadır. Bursiyerlere bu kodlama cetveli ile ilgili eğitim verilmiştir ve veriyi manuel olarak kodlamışlardır. İkinci aşama kodlama, araştırmacılar tarafından yapılmıştır ve ortak özellikler gösteren kategoriler birleştirilerek ana kodlar ve temalar oluşturulmuştur. Kodlanan metin sayısı 36573’tür. Kodlamaların

güvenilirliği için bir gözden geçirme ve güvenilirlik analizi de iki farklı araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Kodların güvenilirlik analizleri, MaxQDA Analytics Pro 2022 programında incelenmiş ve kodlayıcılar arası güvenilirlik testi ile ölçülmüştür. Elde edilen sonuca göre, kod güvenilirliği $Kappa = (Po - Pc) / (1 - Pc) = 0.88$ (%88) olarak bulunmuştur.

Araştırmanın Bulguları

Sese Gel Çocuk kanalının hakkında kısmında, baba Hasan Mustan ve oğlu Egemen Kaan “hem çocuklara hem de ailelere yönelik eğlenceli videolar çektiklerini” belirtmektedir. Baba Hasan Mustan aynı zamanda “Sesegel” kanalının da içerik üreticisidir. Kanalın Youtube’da en çok görüntülenen videosu, 57.901.037 izlenme oranıyla, Redball 4 oyununun 38 ve 45 seviyeleri olan karanlık fabrika bölümünün oynandığı videodur. Videoların süre uzunlukları, 7 dakika ile 25 dakika arasında değişiklik göstermektedir. Kanalı izleyenlere kendileriyle birlikte ‘müthiş eğlenceli bir yolculuk’ vaad eden baba Mustan’ın gerek hakkında kısmında gerekse paylaşılan videoların altındaki açıklamalarda, takipçi sayısını artırma, oyun içerik yapımcıları ve marka sponsorluklarıyla iş birliği fırsatları elde etme potansiyelini artırma amacıyla “instagram: @hasanmustan” gibi sosyal medya hesaplarına dair linklere yer verdiği görülmüştür. İncelenen tüm videolarda, kanala özel hazırlanmış dijital arka planda video oyununun görüntüsü, tam ekran olarak kullanılmıştır. Kanal oyuncuları içeriklerini kişisel bir stüdyo ortamında çekmeyi tercih etmiştir. İlk olarak oynayacakları video oyununu ve oyun platformunu seçen oyuncular; PC, tablet, mobil telefon ya da oyun konsoluyla oyunu oynamaktadır. Oyun içi ekran kaydedici yazılımlar veya harici ekran kaydediciler kullanarak oyunun görüntüsünü kaydettikten sonra video oyunu görüntüsüne görsel ve işitsel öğeler eklenmiştir. LP videolarda oyun oynayarak izleyicilere eğlenceli bir deneyim sunmak vaad edildiği için, kanal oyuncuları, hazırladıkları içeriklerde çeşitli görsel ve işitsel öğelerin kullanımı ön plana çıkarmıştır.

Oyunun atmosferini, oyun içinde yaşanan komik ve garip durumları, oyuncunun tepkilerini vurgulamak için hızlandırılmış sahne geçişleri, videolara özel ses efektleri (%36,05), grafik ve animasyonlar (%28,38), MEM (%10,14), arka plan müziği (%11,79) eklenerek içerik daha eğlenceli hale getirilmiştir. Yeni medya ortamında popüler olan thug life gözlüğü, trol gülme emojileri gibi bazı semboller ve ifadeler, kişilere, durumlara, şakalara atıfta bulunmak için oyuncular tarafından videolarda sıklıkla kullanılmıştır.

Memler aracılığıyla popüler kültüre metinlerarası bir geçiş kurulmuştur. Videoların açılışında, baba konuşurken yeniden sahne geçişi yapılmakta ekrana kanalın açılış introsu gelmekte, kanala özel hazırlanmış dijital arka plan önünde baba ve çocuğun montajlanmış hali görünmektedir. “Sese doğruuuuu!” diyen babayı Egemen Kaaan, “Geliiiiin çocuklar” diyerek tamamlamaktadır. Videoların sloganvari açılış ritüeli gerçekleştiren baba, oyun başlamadan önce genellikle oyun içi ayarları düzenleyerek oyunun seçeneklerini ayarlamaktadır. Video açıklamalarında ‘beğenmek, yorum yapmak ve abone olmak’ kanala yapılan çağrılarda ortak bir unsur olarak ortaya çıkmıştır. İncelenen videoların %92,3’ünde Sese Gel Çocuk kanalına, %6,59’unda diğer sosyal medya mecralara izleyicilerin davet edildiği tespit edilmiştir. “Hello Neighbor modlarını oynayama devam ediyoruz, aynı zamanda youtube videoları çekip trendlere girmeye çalışıyoruz” diyen baba (SÇ081), video açıklamalarında paylaştığı etiketlerde, Egemen Kaan’la birlikte oynadıkları oyunların isimlerini izleyiciyle paylaşmaktadır. Diğer LP videolarında olduğu gibi korku türü oyunların da Sese Gel Çocuk kanalında daha sık oynandığı ve oyunların altındaki açıklamalar kısmına #scaryteacher, #darkriddle, #henystickmincollection, #helloneighbor2, #brawlstars gibi korku türü olan diğer oyunların da etiketlendiği görülmüştür. Videoların dili ve video başlıklarında kullanılan dil Türkçe’dir. Ancak YouTube’un algoritma sistemi, video başlıklarında ve açıklamalarında kullanılan anahtar kelimelere dikkat ettiği için, videoların daha fazla görüntülenme olasılığını arttırmak amacıyla oynanan oyunların isimleri video başlıklarında orjinal ismiyle İngilizce yazılmıştır. Bu durum, hem açıklamalar kısmında hem oyunun içeriğinde İngilizce kelime kullanımını arttıran bir etken olduğu görülmüştür.

Videoonun sonunda oyuncular, genellikle oyun hakkındaki son değerlendirmelerini, önerilerini aktardıkları sırada ekrana kapanış outrosu (%7,53) girmekte ya da kanalın isminin yazılı olduğu dijital arka planın önüne konumlanmış baba ve çocuğun montajlanmış görüntüsü görülmektedir. Oyuncuların yüzünü gösteren kamera çekiminin sıklıkla gösterildiği kanalda, oyuncunun oyun sırasında yaptığı yorumlar, verdiği anlık tepkiler, sergilenen eğlenceli anlatım stili üzerinden bir oyuncu performansı sergilendiği görülmüştür.



Resim 1: MEM (SÇ015)



Resim 2: Grafik ve animasyon (SÇ022)

Tam ekran oyun arka planının sol alt köşesine eklenen baba ve çocuğun oyun oynarken montajlanmış görüntüsü, LP videolarında sıkça kullanılan bir teknik olarak öne çıkmaktadır. Bu tür kesitler, içeriğe dair özet ve ilgi çekici detaylar sunarak; çocuk izleyicide merak uyandırmaktadır. Ses efektiyle eş zamanlı olarak ekrana gelen “az sonra” yazısının ardından baba, çocuk izleyicilere içeriğin hangi oyun hakkında olduğunu anlatarak oyunu tanıtmaktadır. Az sonra, televizyon formatında haberlerde ve magazin programlarında sıklıkla görmeye ve duymaya alıştığımız bir ifadedir oysa bu ifade çocuklara yönelik hazırlanmış LP video formatı içinde de sıklıkla kullanılmıştır. Bu durum aslında popülerleşen medya metinlerinin başka formatlar içinde de geçişini metinlerarasılığını göstermektedir.

Sese Gel Çocuk kanalında, kanala ait logolar, arka planlar veya özel grafikler gibi simgeler aracılığıyla ocuk izleyicilerin kanalı tanınması ve markasını hatırlamasını istenmiştir. Kanalin açılış ve kapanış sahneleri aynıdır. Videonun başlangıç sahnesinde, halkalar halinde sarı ve turuncu tonlarının bulunduğu yıldızlı zeminin ortasında iki elini öne uzatarak izleyiciyi kanala davet eden çocuk youtuberin görüntüsü bulunmaktadır. Sol alt köşede ise, kanalın adı yazmaktadır. Kanalin adeta bir kapanış ritüeli haline gelen, videonun kapanışında ise “*tokuştur kalpleri. Kalp kalbe karşı.*” diyerek oyuncular elleriyle kalp işareti yapmaktadır. Çocuk ellerini babanın ellerinin yanına getirmekte, ellerinin üstünde kalp emoji çıkınca da kalp atış sesi duyulmaktadır.



Resim 3: Kanalın İntro Görseli



Resim 4: Kanalın video kapanış ritüeli

Oyuncu Performansına Dayalı Persona/Kişilik İnşası

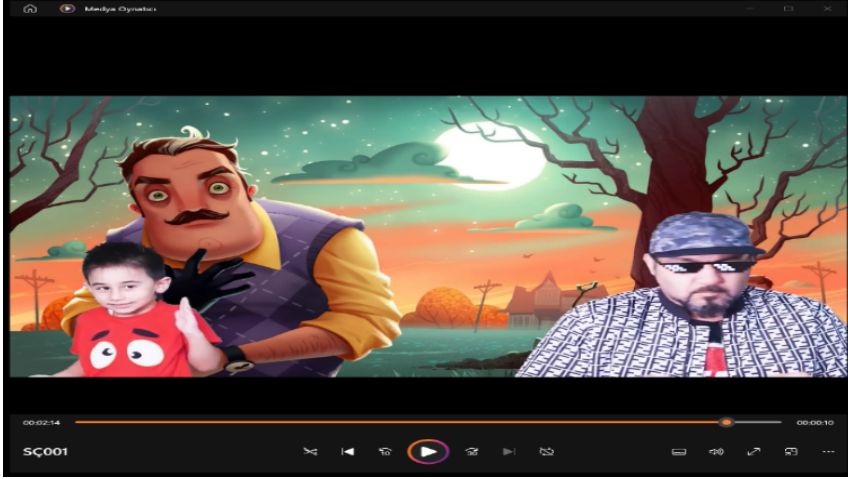
LP videoları, içerik oluşturucuların oyun deneyimlerini sergilemesi, oyunları anlatmasının yanı sıra; izleyenleri eğlendirmeye yönelik bir anlatı içermektedir. Bu nedenle de içeriğe eğlence katmak için LP oyuncuları, bir performans sergilemektedir. İncelenen videolarda oyuncu performansı, merak uyandırma, mutluluk izlenimi verme, abartılı ifadeler kullanma, persona/kişilik inşasına dayandığı tespit edilmiştir. Performans kodu altında rastlanan en sık kod persona/kişilik inşası (%45,4) olurken, ikinci sırayı aynı oranla abartılı ifadeler kullanma (%45,4), üçüncü sırayı merak uyandırma (%8) almıştır. İncelenen LP videolarında baba, anlatıcılık rolünü üstlenmiştir. Çocuğa ait bir kanal iddiası olmasına rağmen, Egemen Kaan babasının yönlendirmesiyle videoya dâhil olmaktadır. Çocuk oyuncu, zaman zaman yapılan hamlelere ilişkin kısa yorumlar yaparak babadan kendisine oyun sırasının gelmesini beklemektedir. Egemen Kaan'ın babası, oğlunun “baba ver, ben oynayayım mı?” şeklindeki ısrarlarını bile “beni seviyor musun, ben oynayayım” (Video Kodu: SÇ090) şeklinde sempatik bir tarzda geri çevirerek oyunu kendisi oynamaya devam etmiştir. Baba tamamiyle oyun kolik bir kişilik ortaya koymaktadır. Hatta oğlu yanında değilken bile “hazır uyuyorken, dedim ki ben şu oyunu bir bitireyim” diyen baba, Angry Neighbor ve Ben and Ed oyunlarını tek başına oynamıştır (Video Kodu SÇ026; SÇ099). Baba oyuncu, oyun oynandığı esnada, “*etrafına bak diyor. İki pencereden bak diyor ve interact butonuna bas diyor.*”, “*bekle sakın ol. vur şimdi. vursana. vurmadın. kaç bu tarafa. zıpla testerenin üstüne*” şeklinde çocuk oyuncuyu yönlendirdiği sıklıkla videolarda yer almaktadır. Baba oyuncu, çocuk oyuncu oyunda bir hareketi yapmada geç kalırsa ya da

seviyeyi geçememesi halinde, “ver bana ver ver”, “bak babayı izle” şeklinde duruma el koymaktadır. Görevi tamamlamanın rahatlaması içinde baba, oğluna hitaben “*işte bu kadarus, işte bu kadarus baba geçti*”, “*babayı kutla, tebrik et çabuk. tebrik ederim babacığım de*” diyerek oyundaki ustalığının oğlu tarafından çocuk izleyici önünde tasdik edilmesini istemektedir. Böylece, baba çocuk izleyicinin sevgisini ve güvenini kazanmayı hedeflemektedir.

Baba oyuncunun, oyunların içindeki olayları, karakterlerin durumlarını daha etkili bir şekilde izleyicilere aktarmak amacıyla, Kertula’nın bahsettiği (2019) anlatım türlerinden betimleyici, yansıtıcı ve alternatif anlatım türlerini kullandığı görülmüştür. Baba oyuncu, oyun içi aksiyonlara ait sahneleri, oyunla ilgili yaşadığı deneyimleri ayrıntılı bir şekilde tanımlayarak betimleyici anlatım kullanmıştır. İncelenen tüm videolarda kullanılan betimleyici anlatım, oyuncuların farklı oyun deneyimlerini ve iç dünyalarını yansıtmaktadır. Baba oyuncu, oyun oynasa da oynamasa da video oyununda ne olup bittiğini, oyunun özelliklerini coşkuyla izleyiciye anlatarak çocuk izleyici ile oyun arasında köprü kurmaktadır. Baba oyuncu, bir basketbol topunun hissettikleri ve yaşadıklarını “*....Basketbol topu şu anda çok mutlu ama az sonra başına geleceklerden haberi yoktu. Merdivenleri büyük bir titizlikle tırmanmaya çalışıyordu. Birinci merdivene bir türlü adım atamadı. Şimdi adımını atacak birinci merdivene Redball....*” şeklinde betimlemektedir (Video Kodu: SÇ007). İkinci olarak dikkat çeken anlatım ise, oyuncunun önceki yaşadığı duruma ilişkin izleyicinin hatırlaması amacıyla yaptığı göndermeyi ifade eden yansıtıcı anlatımdır. Örneğin, baba oyuncu, çocuk izleyicilere hitap ederek “Ben ve Ed” oyunun üçüncü bölümünü oynayacaklarını belirttikten sonra önceki bölümde yaşananları “*en son hatırlayacaksınız bir önceki bölümde. Hı! Ha burada kalmıştık. Boss vardı. Bossu yenmiştik. Sevgili palyaço bossumuz vardı. Onu yenmiştik. Ama şimdi burası bayağı zordu*” diyerek önceki performansını hatırlatmaktadır. Son olarak, baba oyuncu ve çocuk oyuncunun oyun karakterlerine alternatif anlatımı kullandıkları görülmüştür Egemen Kaan ve babası, Hello Neighbor serisini oynadıkları videolarında Wilson adındaki karaktere ‘Kazım Usta’ şeklinde hitap etmektedir. Oysa, oyun içinde Wilson karakteri nereden çıkacağı ve ne yapacağı belli olmayan, kızgın ifadeli bir komşudur. Kanalin oyuncuları tarafından oyun karakterine Türkçe bir ismin verilerek, çocuk izleyiciler için Wilson karakteri korkunç olmaktan çıkarılarak, “bizden biri” izlenimi verilmiştir. İncelenen LP videolarında, popüler kültürdeki farklı türlerin, medya biçimlerinin ve eserlerinin

birbirleriyle ilişkilendirilmesini ifade eden “metinlerarasılık”, oyun deneyimini daha keyifli ve eğlenceli hale getirmesi yönüyle önemli bir rol oynamaktadır. “Dark Riddle” adlı oyunda oyuncular, oyun içinde bulunan bir günlüğü okurken, günlüğün sayfalarından birinde “Cthulhu Mythos” adlı bir kitaptan bahsedildiğini fark eder. Baba, çocuk izleyicilere “*sanırım karakterimiz Lovecraft'ın eserlerine merak sarmış!*” şeklinde bir yorum yaparak oyunun atmosferi ile Lovecraft'ın korku evrenini birleştirmiştir. Baba oyuncu, Hello Neighbour oyununda yer alan gizli geçitlerden birinden geçerken, “*işte tam da klasik bir 'The Shining' anı! Komşumuz da belli ki Kubrick hayranı!*” şeklinde yorum yaparak filmdeki bir sahneyle oyun arasında bir bağ kurmuştur.

Oyuncular, oyun oynama tarzı, yorumlama şekli, ifade etme yetenekleri ve hatta ses tonu gibi unsurlar üzerinden persona/kişilik inşa ederek kendilerine özgü sanal bir kimlik yaratmaktadır. Bu sanal kişilikle, oyuncular, izleyicilerin kendileriyle özdeşleşmelerini, bağ kurmalarını hedeflemektedir. Örneğin oynadıkları oyun esnasında oyun hakkında bilgi veren, nasıl oynadıklarını anlatan baba, hem jest mimikleriyle hem de duygularıyla tepkiler veren, şaka ve taklit yapan, dans eden, müzik enstrümanı çalan, şarkı söyleyen, kurgusal karakterler yaratarak onların rolüne bürünen bir kişi olarak çocuk izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Korku ve macera türündeki Hello Neighbour oyun serisini oynadıkları videolarında gizemli komşu Wilson adındaki karaktere ‘Kazım Usta’ şeklinde hitap etmeyi tercih eden baba, yeni taşındıkları bir mahallede garip davranışlar sergileyen komşusundan şüphelenmektedir. Merakıyla komşusunun evine gizlice giren baba, komşusunun evinde dolaşarak gizemli odaları, tünelleri ve ipuçlarını keşfederken, “*aaa yani bu artık saçmalıyorsun Wil şey Kazım*”, “*Ne var içeride? Allah, Allah, tattırı dat dat, tattırı dat dat*”, “*Selamünaleyküm Wilson dayı. Kazım usta*”, “*Hişt! Kazım usta. Durma ama burnumun dibine. Ahahahahahah.*” gibi ifadelerle Wilson karakteriyle şakalaşmaktadır. Hatta Wilson karakterine yani ‘Kazım Usta’ya özel şarkı yazarak klip de çekmiştir. Şarkının sözlerinde de oyun karakterini, “Hello Neighbor bıyıklı kazım usta, ne düşünüyorsun bu hususta, bırak artık peşimizi uslan, seni bitirecek bu Mustan, seni bitirecek bu Mustan” (Video Kodu: SÇ001) sözleriyle alaya almaktadır.



Resim 5: Hello Neighbor şarkısının video klibinden bir görüntü

Dark Riddle serisini oynadıkları videolarında, evine girmeye çalıştıkları karaktere, “Sakallı Mahmut amca”, “Heyo Mahmut Usta” diye seslenen baba (SÇ035), oyunda karşılarına çıkan başka bir karaktere de “Selamünaleyküm. Polis emmi. Hişt! Polis emmi! Hişt! Polis amca” şeklinde hitap etmektedir (SÇ059). Mobil platformlar için geliştirilen *Scary Teacher* oyununda ise baba oyuncu, kurgusal öğretmen Miss T’nin (SÇ066) İngilizce konuşmasını Türkçe’ye mizahi bir biçimde tercüme etmektedir. Babanın mizahi kişiliği, Süper Mario Odyssey oynadıkları videolarında da Nintendo oyun şirketinin efsanevi kahramanı Süper Mario’nun (SÇ088) taklidini yaptığı sahnede de görülmektedir. Oyunlarda karşılaşılan zorluklar veya anlık sürprizlerin, baba ve çocuk oyuncuyu gerçek duygusal tepkiler vermeye yönlendirdiği gözlemlenmiştir. Örneğin, oyuncular, zor bir bölümü geçerken yaşanan sevinç veya bir oyunun heyecanlı bir sahnesindeki gerilimle tırnaklarını yemek, dişlerini sıkmak, abartılı nidalarla tepkiler vermek gibi davranışlar sergileyebilmektedir. Bu yolla içeriğin daha samimi ve doğal görünmesini sağlayan kanal oyuncularının kendi aralarında rekabetçi bir şekilde oyun oynadıkları gibi kaybedeni cezalandırdıkları da görülmektedir. Örneğin bir dizi mini oyun ve yarışma içeren Party Panic’in oynandığı videolarda, oyunun sonunda en az puanı alan çocuk, limon yalamakta (SÇ089), babası tarafından su silahıyla ıslatılmakta (SÇ039) ve oyun koltuğunda başı dönene kadar çevrilmektedir (SÇ030). Çocuk oyuncu, oyunun zor seviyesini geçmek gibi bir başarı gösterdiğinde ise babası tarafında ‘*aferin sana, işte böyle*’, ‘*işte bu kadar*’, ‘*işte bu, efsane geçtin*’, ‘*çok az kaldı babam, biliyordum*

başaracağını”, “harikasın, bravo”, “oğlum sen uzmanı olmuştun, prosu olmuştun Redball’ın ya” gibi söylemlerle babası tarafından övülmektedir.

LP Videolarda Görünen Ürün ve Markalar

İncelenen LP videolarında 134 kez video oyunu ismine rastlanılmıştır. Bunların büyük çoğunluğunun, Casual Azur Games (Bricks, Epic 3/Knock'em All/Nerf Pranks), Gluten Free Games (Deer Simulator), Everglow Interactive Inc. (Party Panic), Lions Studios (Zombie Labs), Keplerians Horror Games (Ice Scream Horror Neighborhood), Mojang Studios (Minecraft), Nika Entertainment (Dark Riddle), Nintendo (Süper Mario Odyssey), Studio tinyBuild (Hello Neighbor/Hello Neighbor Alpha 3), Supercell (Brawl Stars), Red Ball Studio (Redball), PopCap Games (Plants VS Zombies), Roblox Corporation (Hello Neighbor Roblox/Roblox), Sluggerfly (Ben and Ed), Z&K Games (Scary Teacher) gibi küresel ölçekte milyarlarca dolarlık bir sektör haline gelen dünya oyun endüstrisinin ana bileşenlerinden birisi olan yayıncı şirketlere ait video oyunları olduğu görülmüştür. İkonik oyun karakterlerini kullandıkları oyunlarını tanıtımları ve pazarlamaları için oyun şirketlerine bir platform olan kanal, çocuk izleyiciyi oyun endüstrisindeki popülerlikle kuşatmaktadır. Çocuk izleyiciyi, oyunları satın almaya, oyun platformlarında indirmeye veya trend olanı takip etme isteği ile daha fazla içerik tüketmeye teşvik edilmektedir. Nitekim, farelerin ve kedilerin eğlenceli bir şekilde çevrim içi bir çatışma içinde yer aldığı oyunu oynayan baba ve çocuk youtuber (SÇ069) “Ratty Catty” oyununun yapımcısından *“oyunun yapımcısı olan kardeşimizin yeni bir oyunu daha çıktı sevgili çocuklar. Easter Egg diye. Onu da yakında oynayacağız”* diyerek bahsettikten sonra, yılbaşı temasıyla çıkan oyunun yeni özelliklerini anlatmaktadır.

LP videolarındaki oyunlar tür olarak kodlandığında 40 oyun türü tespit edilmiştir. Videolarda oynanan oyunun, çocuğun cinsiyetine göre bir yakınlık alanı geliştirdiği ifade edilebilmektedir. Aksiyon ve macera (nişancı, dövüş, gizlilik (stealth), hayatta kalma (survival), korku oyunları), simülasyon, bulmaca/eşleme, strateji gibi oyun türlerini öne çıkaran kanada, erkek çocukları arasında popüler olan oyunların oynandığı tespit edilmiştir. Kanal oyuncularından, topluluk oluşturma amacıyla çocuk izleyicilerle etkileşime geçildiği görülmüştür. İzleyicilerin yorumlarına önem veren ve onların geri bildirimlerine göre oyun seçilen kanalda, oyun seviyelerinde karşılaşılan zorluklar, izleyicilerin yorumlarına dayalı tahminler yer almaktadır. Baba oyuncu, hem çocuk oyuncu sevdiği hem de izleyiciden

gelen geri bildirim doğrultusunda “Minecraft” oyununu stüdyosuna konuk aldığı Emrecan’la (SÇ048), Emirhan’la (SÇ021), Barış’la (SÇ027) birlikte etkileşimli olarak oynamıştır.

İncelenen videolar 5 videoda (SÇ010, SÇ061, SÇ077, SÇ082, SÇ084), baba oyuncunun, oynanan oyuna ücret ödendiği bilgisi sunmakla birlikte, Steam üzerinde düzenlenen indirim etkinliklerinden, özel tekliflerden yararlandıklarını anlatarak bu sayede oyunlarını sürekli olarak güncel tuttuklarını, yeni içeriklerle daha uzun süre oynadıklarını da ifade etmiştir. Küçük yaştaki çocukların bunları takip edebilmesi ve bu indirimlerden yararlanabilmeleri mümkün görünmemektedir. Kaldı ki baba oyuncu, hem kendi kanalında hem de oğlunun kanalında, bu oyunları sürekli olarak oynamakta ve tanıtımını yapmaktadır. Dolayısıyla, kendisine indirim ve ücretsiz oyun hediyeleri gelebilmektedir, ancak çocuk izleyici bu olanaklardan faydalanamayacak ve ailesinin bu oyunları satın almalarını isteyebilecektir. Bununla birlikte baba youtuber, çocuk izleyicilerini, genellikle oyunun çıkışından sonra piyasaya sürülen ve oyunculara ek ücret karşılığında, bazen ücretsiz olarak indirebilecekleri içerikler sunan DLC’lere (Downloadable Content) yani indirilebilir içerikleri kullanmaya teşvik etmektedir. Popüler oyunları genellikle seri şeklinde oynayan baba ve çocuk, hem oyundaki gelecek seri hakkında çocuk izleyiciyi meraklandırmakta hem de aynı türdeki oyunların farklı segmentlerindeki seviyelerini oynayarak oyuna yönelik ilgiyi canlı tutmaktadır. Örneğin baba oyuncu, *Henry Stickmen* oyunun güncellenen yeni versiyonun oynandığı sırada “Yaşı çok küçük kardeşlerimiz çok rahatlıkla oynayabilir. Bu arada mobil ücretsiz bir oyun yine. Android’den indirdik oynuyoruz” (Video Kodu: SÇ084) ifadeleriyle, hem oyuna popülerlik kazandırmakta hem de oyununun nereden ücretsiz yüklenebileceğine dair bilgiyi çocuk izleyiciye aktarmaktadır.

Oyuncuların, oyunu ilerletmek, yeni seviyelere geçmek, öğeler satın almak veya karakterlerini geliştirmek için para veya puan topladıkları tespit edilmiştir. Örneğin, düşmanları yenmek, bulmacaları çözmek, ödüller kazandıran noktalara ulaşmak veya görevleri tamamlamak gibi oyun içi eylemlerle kazanılan para veya puanları genellikle oyun içinde kullanan çocuk ve baba oyuncu, yeni silahlar veya ekipmanlar satın alarak, karakterlerini güçlendirerek veya oyun içi özel içeriklere erişerek harcamaktadır (SÇ058, SÇ066, SÇ093).



Görsel 6: Let's Play Videolarda Oynanan Oyunlar

İncelenen videolarda, diğer ürün ve markaların da ekranda görüldüğü belirlenmiştir. Kanal oyuncularının videolarında, Hello Neighbor, Redball, Spiderman, Süper Mario gibi popüler oyunlara dayalı olarak üretilen bir çizgi film karakterinin lisanslı/logolu tişörtlerini, Adidas, Rodi gibi giyim ürünlerini ve diğer oyuncak ürünleri videolarında kullanmışlardır. Oyun deneyimi ve teknolojiye odaklananan LP videolarında, oyunların grafikleri, ses efektleriyle daha keyifli olduğu vurgusunu yapılarak, çocuk izleyicilerin, oyun deneyimi geliştiren teknolojilere ilgi duymaya teşvik edildikleri tespit edilmiştir. Baba ve çocuk oyuncu, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch gibi video oyunlarında kullandıkları oyun konsolları ile oyun kumandaları, mikrofonlu kulaklıklar, oyun koltukları gibi oyun ekipmanlarını da incelenen videolarda tanıttıkları görülmüştür.

Sonuç

Çalışmanın sonucunda, Çocuk youtuberın babasıyla birlikte, popüler video oyunlarını oynayarak, yorumladığı LP video içeriklerinin, çocukların ilgisini çekerken aynı zamanda ticari potansiyel taşıyan bir platform olarak markalara ürün ve hizmetlerini tanıtmaları için fırsatlar sunan bir platform olarak öne çıktığı tespit edilmiştir. Oyuncunun oyun sırasında yaptığı yorumlar, verdiği anlık tepkiler, sergilenen eğlenceli anlatım stili izleyiciye aktarılarak oyuncuyla videoyu izleyen çocuk arasında bir yakınlık

kurulmakta ve çocuk orada olmadan da oyun dünyasını deneyimleme hissi sağlanmaktadır. Böylelikle çocuk izleyiciye, dijital video oyunu oynama pratiklerini gündelik yaşamın bir parçası olarak gösterilmektedir. LP videoları üzerine olan diğer çalışmalardan farklı olarak, baba ve çocuk youtuber oyuncuların, oyunları oynarken amötörlük ya da beceriksizlik yerine oyunlarda uzmanlığı ön plana çıkardıkları görülmüştür. İncelenen videolarda öne çıkan oyuncunun daha çok baba olduğu, oyununu tutkuyla oynadığı ve çocuk izleyicilere oyun mekaniğiyle ilgili bilgiler verdiği belirlenmiştir. LP videoları üzerine çalışan Kertula'nın çalışmasında olduğu gibi (2019), baba oyuncunun, oyundaki sürükleyiciliği sağlamak için oyun ve karakterlere ilişkin betimleyici, yansıtıcı ve alternatif bir anlatım yürüttüğü ortaya çıkarılmıştır. Dijital oyun pazarı içindeki bir ürüne sahip olmak, bir oyun trendinin takibi, eğlence ve harcama ilişkine bağlı olarak ihtiyaç yaratma gibi söylemlerin, incelenen LP videoları aracılığıyla yeniden üretilmekte olduğu belirlenmiştir. LP videolarında, oyun sırasında markaların ürünlerini göstermekte veya tanıtabilmekte olduğu sonucuna varılmıştır. Bu ürünlerin Casual Azur, Everglow Interactive Inc. Games, Mojang Studios, Roblox Corporation gibi küresel ölçekte milyarlarca dolarlık bir sektör haline gelen dünya oyun endüstrisinin ana bileşenlerinden birisi olan yayıncı şirketlere ait video oyun içeriğiyle ilişkili olduğu tespit edilmiştir.

Kaynakça

- Barbour, K., Marshall, D., & Moore, C. (2014). Persona to persona studies. *M/C Journal: A Journal of Media and Culture*, 17(3), 1–6. <https://hdl.handle.net/10536/DRO/DU:30065079>.
- Burwell, C., & Miller, T. (2016). Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext. *E-Learning and Digital Media*, 13(3–4), 109–125. <https://doi.org/10.1177/2042753016677858>.
- Burwell, C. (2017). Game changers: Making new meanings and new media with video games. *English Journal*, 106(6), 41–47. <https://doi.org/10.58680/ej201729180>.
- Consalvo, M. (2017). When paratexts become texts: De-centering the game-as-text. *Critical Studies in Media Communication*, 34(2), 177–183. <https://doi.org/10.1080/15295036.1304648>.
- Fägersten, K. B. (2017). The role of swearing in creating an online persona: The case of YouTuber PewDiePie. *Discourse, Context & Media*, 18, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2017.04.002>.
- Holler, C., & Klepper, M. (2013). *Rethinking narrative identity: Persona and perspective: Vol. Studies and Narratives 17*. John Benjamins Publishing. https://books.google.com/books/about/Rethinking_Narrative_Identity.html?id=bpz8UHPGJQkC.
- Jung, C. G. (2014). *Two essays on analytical psychology*. Routledge. <https://jungian.center.org/wp-content/uploads/2023/09/Vol-7-two-essays-on-analytical-psychology.pdf>
- Kerttula, T. (2019). “What an eccentric performance”: Storytelling in online let's plays. *Games and Culture*, 14(3), 236–255. <https://doi.org/10.1177/1555412016678724>.
- Kreissl, J., Possler, D., & Klimmt, C. (2021). Engagement with the gurus of gaming culture: Parasocial relationships to let's players. *Games and Culture*, 16(8), 1021–1043. <https://doi.org/10.1177/1555412021100524>.
- Mäyrä, F. (2010). Gaming culture at the boundaries of play. *Game Studies*, 10(1), 1–6. <https://gamestudies.org/1001/articles/mayra>.
- Newman, J. A. (2013). *Videogames*. Routledge.
- Nguyen, J. (2016). Performing as video game players in Let's Plays. *Transformative Works and Cultures*, 22(0), 1–28. <https://doi.org/10.3983/twc.2016.0698>.
- Pietruszka, M. (2016). Watching people playing games: A survey of presentational techniques in most popular game-vlogs. *Res Rhetorica*, 3(4), 54–69.
- Ruiz Segarra, A. (2018). *A Data-Driven Analysis of Video Game Culture and the Role of Let's Plays in YouTube* [Electronic Thesis and Dissertation, The University of Western Ontario]. <https://search.proquest.com/openview/eea3a2b90f7c9ed9a9cc44ce19500e21/1?pq-origsite=scholar&cbl=18750&diss=y>.
- Toniolo, F. (2020). Evolution of the Youtube personas related to survival horror games. *Persona Studies*, 6(2), 54–68. <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.963697291634895>.
- Werning, S. (2017). The persona in autobiographical game-making as a playful performance of the self. *Persona Studies*, 3(1), 28–42. <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.956497704138240>.

Yararlanılan Kaynaklar

- Sese Gel Çocuk. (2019, April 13). Redball 4 Bombacı Mülayim Boss Geldi! Redball 4 Karanlık Fabrika Bitti (38-45 Level). [Video: SÇ002]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-neLrtq3PIs>
- Sese Gel Çocuk. (2019, May 11). Redball 4 Bitti! En Son Büyük Boss! Redball 4 Mağaralar Final! [Video: SÇ007]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=f3RzSqTjB5c>
- Sese Gel Çocuk. (2019, March 20). Dev Ekranda Redball 4 Oynadık! Yeşil Tepeler #1. [Video: SÇ010]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8DZOxfLclhw>
- Sese Gel Çocuk. (2019, June 10). Sır Gibi Saklanan Kapı! Nasıl Açılacak Hello Neighbor #9. [Video: SÇ015]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XRItseVBbSQ>
- Sese Gel Çocuk. (2019, June 2). Gizli Kontrol Odasını Bulduk Ve Trene Bindik! Hello Neighbor #8. [Video: SÇ020]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Z_iphGLOhi4
- Sese Gel Çocuk. (2019, July 9). 3 Kişi Minecraft Kupası ve Her Telden Eğlence! Gülmeye Garantili Minecraft. [Video: SÇ021]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WIAOmQpARo>

- Sese Gel Çocuk. (2019, November 11). Hello Neighbor Kazım Usta Olduk! Egemen Kaan İle Secret Neighbor Oynuyoruz. [Video: SÇ022]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mR-cgvpKh14>
- Sese Gel Çocuk. (2019, December 9). Minecraft_Ta Çiftlik Kuruyoruz! Köpeğimiz Oldu! 3 Kişi Minecraft Oynuyoruz [Video: SÇ027]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZKbV7JL0A3A>
- Sese Gel Çocuk. (2019, December 14). Bu Ceza Başımızı Döndürdü! Egemen Kaan İle Party Panic Oynuyoruz! [Video: SÇ030]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=7IRB0zf_joU
- Sese Gel Çocuk.(2020, March 13). Sakallı Komşunun Gizemli Kontrol Odası! (Hello Neighbor-Scary Teacher Gibi) Dark Riddle Oynuyoruz! [Video: SÇ035]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RtAJo3ThEro>
- Sese Gel Çocuk. (2020, January 20). Kaybeden İslanacak! Su Fıskırtma Cezalı Party Panic! Egemen Kaan İle Party Panic Oynuyoruz! [Video: SÇ039]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Gi2pT46UqyQ>
- Sese Gel Çocuk. (2019, September 25).3 Kişi Minecraft Skyblock Ve Nether! Gülme Garantili Minecraft. [Video: SÇ048]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=p4isqh9ktoM>
- Sese Gel Çocuk. (2020, June 30). Kızgın Öğretmene Dev Slime Dolu Sürpriz Yumurta Şakası! Scary Teacher 3d Oynuyoruz! [Video: SÇ058]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ov16Jaa54H4>
- Sese Gel Çocuk. (2020, March 7).Hello Sakallı Komşu Mahmut Usta! (Hello Neighbor-Scary Teacher Gibi)Dark Riddle Oynuyoruz! [Video: SÇ059]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kctui13KXFo>
- Sese Gel Çocuk. (2020, February 20).Dev Koala Saldırdı! Süper Güçlü Silahımız Oldu! Deer Simulator Oynuyoruz. [Video: SÇ061]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-IzTZrA7uVQ>
- Sese Gel Çocuk. (2020, April 5).Kızgın Öğretmen Şarkısı Ve Yeni Bölümler! Scary Teacher 3d Oynuyoruz! [Video: SÇ066]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pRO1YgEAdA4>
- Sese Gel Çocuk. (2019, December 7).İlk Defa Rakip Olduk! Kedi Vs Fare! Egemen Kaan İle Ratty Catty Oynuyoruz. [Video: SÇ069]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=28jk_wUGcTe
- Sese Gel Çocuk. (2020, May 3). Savaş Topu Ve Kutu Açılımı! Yeni Karakterler Geldi! Egemen Kaan İle Brawl Stars Oynuyoruz! [Video: SÇ077]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vuq6vln-SDI>
- Sese Gel Çocuk. (2019, March 27). Kiraz Seven Şakacı Jöle! Chuchel #3. [Video: SÇ079]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=vOi1_ypOxW8
- Sese Gel Çocuk. (2020, April 21). Hello Neighbor İçinde Dondurmacı Rod Roblox Dondurma Parkuru Yapmış! Youtuber Olduk! [Video: SÇ081]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zSNKD3bJcow>
- Sese Gel Çocuk. (2019, May 22).Hello Neighbor Şarkısı Ve Devasa Yeni Ev! Hello Neighbor #6. [Video: SÇ082]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=x4H9v54uq8A>
- Sese Gel Çocuk. (2020, Ağust 31). Hapishaneden Kaçma Ve Elmas Çalma Yeniden! Hapishaneden Kaçma Oyunu Henry Stuckmin Collection. [Video: SÇ084]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=D0Kqpq21qk8>
- Sese Gel Çocuk. (2019, June 17).Gerçek Süper Mario Kostümü-Beni Yine Trolledi! Super Mario Odyssey #7. [Video: SÇ088]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AkQd1uk3mso>
- Sese Gel Çocuk. (2019, June 19). Limon Yeme Cezalı Party Panic Oynuyoruz! Egemen Kaan İle Party Panic Oynuyoruz! [Video: SÇ089]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LlP_FpeP8tY
- Sese Gel Çocuk. (2020, February 23). Kızgın Öğretmeni Uzaya Uçurduk! Final! Scary Teacher 3d Oynuyoruz! [Video: SÇ093]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=J0YOHVL7Xjk>
- Sese Gel Çocuk. (2019, May 6). Mavi Casus Adam Bizi Hapsetti-Futbol Sahası Bulduk ! Supraland Türkçe #8. [Video: SÇ094]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HwcoQp9nVD0>
- Sese Gel Çocuk. (2020, February 7). Brawl Stars Kutu Açılımı Ve Leon & Frank İle Hesaplaşma! Brawl Stars Oynuyoruz! [Video: SÇ099]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QFHsG--cpyw>

KÜRESELLEŞME PERSPEKTİFİNDEN TÜKETİM KÜLTÜRÜ: ÇİZGİ FİLMLERDEKİ YEMEKLERİN KÜRESEL KİMLİKLERE DÖNÜŞÜMÜ*

Hilal Taşkın **, Beydanur Nizam ***

Giriş

Yemek kültürü, bir arada yaşayan bireylerin paylaştığı ortak kültürel unsurlar arasında bulunmaktadır. Toplumların kültürel özellikleriyle birlikte şekillenen yemek kültürü aynı zamanda kültürün de oluşmasına hizmet etmektedir. Toplumların sahip olduğu coğrafi yer altı ve yer üstü kaynaklar da yiyeceklerin meydana gelmesinde dolaylı olarak etki etmektedir. Coğrafi özellikler çerçevesinde ürünlerin yetiştirilmesi ve elde edilen mahsulün kullanım alanları sahip olunan şartların en önemli yansımaları olarak gösterilebilirken yemeklerin hazırlanışı, sofrada adabı, inanç ve törenlerle ilişkilendirilişi yemek kültürünün diğer bileşenleri olarak sayılabilmektedir.

Sahip olduğu bütün bu özellikler toplumların diğer toplumlar tarafından tanınmasına etki ederken oluşan yöresel yemek kültürüyle birlikte yiyecekler birer kimlik olarak varlık kazanmaktadır. Toplumlar arasındaki yemek kültürlerinin farklılaşmasını sağlayan bu özellikler bölgeler bazında yöresel yemek kültürünün de oluşmasını sağlamaktadır. Bir ülkenin sınırları içerisinde farklı tatların ön plana çıkabildiği bununla birlikte aynı yiyeceklere dair farklı uygulama ve algılamaların oluşabildiği görülmektedir.

Yerel yiyecek kimlikleri; nesiller boyu pratik haline gelen uygulamalarla ve aktarımlarla taşınabilmekteyken diğer yandan göç, savaş, afetler, krizler, hastalıklar ve daha pek çok toplumsal hareketlilikle kültürlerarası bir alışveriş imkanı da bulabilmektedir. Belirtilen kültürel hareketlilik teknolojik gelişmelerle desteklenerek medyanın da sağladığı çeşitli platformlarda farklı yöntemlerle günümüzde devam etmektedir. Başta yemek kültürü olmak üzere kültürün bütün yönlerinin yeryüzündeki bütün bireyler tarafından öğrenilmesine imkan sağlayan güncel yöntemlerden birinin de çizgi filmler

* Makale ICOMS 4. Uluslararası İletişim Bilimleri Sempozyumu'nda sunulan Yiyeceklerin Çizgi Filmler Yoluyla Küreselleşmesi adıyla özet bildiri olarak sunulmuştur.

** Dr., İstanbul, hilalkarakas0@gmail.com, ORCID: orcid.org/0000-0003-0132-4827

*** Öğretim Görevlisi, Haliç Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Otel, Lokanta ve İkram Hizmetleri Bölümü İstanbul, beydanurnizam@gmail.com, ORCID: orcid.org/0000-0002-3702-8432

olduğu görülmektedir. Bu sayede kültüre özgü yemek unsurları küresel çapta tanınarak küresel kimlik özelliklerine sahip hale gelmekte, başta çocuklar olmak üzere bütün bireylere yiyeceğin yaşadığı bu küreselleşme serüveni görülebilmektedir.

Literatürde; medyada kültür üretimi ve küreselleşme, çizgi filmlerdeki kültürel unsurlar ve yemek kültürü, çizgi filmlerin beslenme üzerindeki etkileri gibi temalar çerçevesinde çalışmaların üretildiği görülmüştür. Çalışma konusu kapsamında ortaya konan araştırmacılar ve araştırmalardan bir kısmı; medyada küresel kültür üretimi ve küreselleşme (Kahraman, 2020; Can, 2021; Utma 2020; Rzayeva 2020; Kasap-Dolunay ve Mırçık, 2018; Sancak, 2023; Aynacı 2021; Çelik, 2012; Akıner ve Küngerü, 2015; Akfırat, 2012; Varol ve Tayanç, 2017; Varol, 2018; Yıldız Altın, 2017; Aydın, 2013; Taylan ve Arklan, 2008; Akıncı Çotak ve Sabuncuoğlu İnanç, 2022), kültürün bir parçası olarak yemeğin çizgi filmlerde işlenmesi veya yer verilmesi (Kamacıoğlu, 2017; Selanik-Ay ve Korkmaz, 2017; Türkmen, 2013; Güngör ve Çolak, 2019; Demir, 2019; Erdem, 2020; Pekşen Akça ve Baran, 2018; Keoğlu İşler, 2013; Kanık, 2025; Tozduman Yaralı ve Avcı, 2017; Arslaner Hamarat ve Gürses-Köse, 2024; ;Ünlü-Dalaylı, 2021; Tekin, 2022; Dursun ve Uzuner Yurt, 2017; Demir, 2021; Kaya 2014; Eşitti 2016; Başak; 2017; Anuradha ve Kannan, 2016; Ghosh, 2021; Brau, 2004, Özer ve Bozkurt Avcı, 2015; Cherian ve Thomas, 2023), çizgi filmlerin çocuklar ve beslenmeleri üzerindeki etkileri (Özçelik-Ersü ve Şahiner, 2024; Aydın, 2018; Aydın, 2023; Cesur ve Paker, 2007; Huneiti, 2018; dos Santos ve de Rose, 2019; Tzoutzou vd., 2020; Tzoutzou vd., 2021; Lan ve Zuo, 2016; Korr 2008; Hémar-Nicolas vd., 2021) şeklinde sıralanabilmektedir.

Bu çalışmada ise yiyeceklerin çizgi filmler yoluyla küresel bir kimlik kazanmasına dair yetişkin bireylerin perspektifinin ortaya konması amaçlanmıştır. İki aşamalı bir şekilde gerçekleştirmesi planlanan çalışmada ilk adım olarak 1940-2000 yılları aralığında televizyonda yayınlanmış olan çizgi filmlerde geçerek özdeşleşmiş yiyecekler araştırmacılar tarafından tespit edilecek, bu aşamanın ardından yetişkin izleyici gözünden çizgi filmlerin yiyecekler üzerindeki etkilerine dair fikirleri araştırılacaktır. Nitel yöntemlerden faydalanılarak elde edilen veriler ise betimsel ana MAXQDA programında betimsel içerik analizi yöntemi kullanılarak yorumlanacaktır.

Bugs Bunny, Tom ve Jerry, Temel Reis, Scooby-Doo, Heidi, Şirinler, Garfield, Heathcliff, Ninja Kaplumbağalar, Simpsons, Sünger Bob, Family Guy olmak üzere 12 çizgi film araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

Görüşmelerin oluşturduğu örnekleme ise 25-40 ve 41-65 olmak üzere iki yaş kategorisindeki bireyler olarak belirlenmiştir. Online olarak görüşme formları üzerinden gerçekleştirilen görüşmelerle sağlanacak araştırma sürecinde 52 katılımcıya araştırmacılar tarafından oluşturulmuş 9 adet soru yöneltilmesi planlanmıştır.

Hayatımızın temel kaynaklarından biri olan yemeklerin medyada temsili önem arz etmektedir. Diğer yandan özellikle çocuklar başta olmak üzere severek takip edilen çizgi dizilerin, yemeklerin pazarlanması ve küreselleşme kapsamında incelenmesi konusunun nadir olduğu gözlenmiş olup literatüre katkı sağlayacak bir araştırma olması umulmaktadır.

Küreselleşme Ekseninde Tüketim Kültürünün Yemekle Olan İlişkisi

Küreselleşme ile kitle iletişim araçlarının, teknolojinin, sermayenin; imkanlarını yedeğine alan kültürleri yok etme niyetinin benimsendiği ve bunun insanlığın hayrına olduğu, insanlığın böyle bir dönüşüme, tekilleşmeye ve aynışmaya ihtiyacı bulunduğu öne sürülmektedir (Atasoy, 2007: 174-175). Oluşan global monokültür, tüketimin artırılması temeline dayanmaktadır. Bireysellik, paranın gücü, gösterişi öne çıkartan yeni değerler global tüketim kültürünün aktarılmasındaki yakıtlar olarak kabul edilirken; göstererek tüket, hemen tüket, daha fazla tüket bu dönemlerdeki neslin vazgeçemeyeceği tüketim alışkanlıkları halini almıştır (Odabaşı, 2009: 37).

Yerel kültür ve küresel kültür, küreselleşme bünyesinde karşı karşıya gelmektedir (Wilk, 2006, s.11). Yaşanan bu karşılaşma toplumların sahip olduğu kimlik ve değerlerin de etkileşime uğrayarak yeni bir form kazanmasını sağlamakta, serbest piyasa ekonomisinin de küresel bir hareketlilik kazanması ve metaların sınırsız hale gelmesine imkan sağlamaktadır. Bu hususta Bell ve Valentine (1997: 191) küresel yemek sembollerinin, biz ve öteki tanımının yeniden düzenleyerek küresel hareketliliğin arzu edilmesi ve mümkün kılınmasında önemli bir rol oynadığı ve zihinlerde hayalî dünyaların oluşumuna katkı sunduğunu ifade etmektedir.

Wilk (2006: 9) küreselleşme sürecinde kimlik inşası; güçlü ve etki alanı yüksek küresel kültür yapılarına karşı, yerel kültürlerin direnç gösterme ve kendilerini ifade etme çabalarıyla sıklıkla karşılaşıldığını ifade etmektedir. Yazara göre bu durumda yerel gıdaların, küresel gıdaların hegemonik etkisi karşısında savunma stratejisi geliştirip muhafaza edilerek daha cazip

beslenme seçeneği olması üzerine çalışılmaktadır. Yeme, barınma, giyinme zorunlu ihtiyaçlar olarak kabul edilmekle birlikte modern kapitalist toplum yapılarında bireylerin tüketime yönlendirilişi, mal ve hizmetlerin pazarlanması sağlanmaktadır (Mutlu, 2004: 286). Modern toplumların statü bakımından farklılaşmış ve pazar bakımından bölüntülü hale gelmiş olması tüketim kültürü olarak tanımlandığı Mutlu (2004) tarafından ifade edilmektedir. Yaşanan bu etkileşim süreciyle gıda markalarının küreselleştiği, eğlence endüstrisinin yardımıyla eğlence tüketiminin bir parçası halini aldığı, yerel ürünlerin cazibesini devam ettirmesinin zorlaştığı sonucunun çıkarılacağı söylenebilmektedir. Küreselleşme ekseninde oluşan tüketim kültürünün benimsemiş olduğu birtakım alışkanlıklar ve düşünce kalıpları bulunmaktadır.

Yemek hususunda tüketim kültürü incelendiğinde öncelikle yemeğin toplum nezdindeki anlamları ve hayatları içindeki konumunun açıklanması gerekli görülmektedir. İnsan gruplarının beslenme tarzının kimlik ve aidiyetle yakından ilgili olduğu ortaya konmaktadır (Fischler, 1988: 275). Bu görüşe göre benzer beslenme tarzına sahip olanlar grup olarak birlik ve bütünlük duygularını paylaşırken farklı tarza sahip bireyler öteki olarak konumlanmaktadır. Grup aidiyeti oluşmasında etkin rol oynayan yemeklerin; çeşitliliği, organizasyonu, gıda hiyerarşisi, toplumsal ilişkilerin oluşumu ve devamlılığının sağlanması gibi etkileri de içinde barındırmaktadır. Diğer yandan Akarçay (2016: 35) yemek yeme eyleminin insan hayatı için vazgeçilmez yanına dikkat çekmekle birlikte bazı sınıflar için sosyal statü, ekonomik ve sembolik gösterge formunu aldığına ifade etmektedir. Bourdieu (2017) de benzer zevk ve beğeni tercihlerinin bireyler üzerinde birleştirici yönü olduğuna vurgu yapmaktadır. Yazar orta ve üst sınıflar için beğenin zorunluluklarla şekillenmediğini, bu durumun bir statü sembolü teşkil ettiğini, bu sayede alt sınıflarla ayrışmanın sağlanabildiğini belirtmiştir. Aynı zamanda aile geçmişi ve eğitimle yakından ilgili olan kültürel sermayeyle ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Yazarın beslenme alışkanlıklarına dair örneklemelerinde; alt gelir grubundaki bireylerin az zaman harcayarak tüketimi sağlama, üst gelir grubundaki bireylerin ise tat keşfi ve yeni yiyecekleri deneme odaklı tercihleri olduğunu belirtilmektedir. Bauman (1999: 86-88)'a göre ise genel itibarıyla yeni ve bilinmeyen deneyimleri yaşama hususu vaatleri daha cazip hale getirmektedir. Yeni deneyimler yaşama arzusunun genel geçer ihtiyaçları karşılamaktan daha kıymetli bir hal aldığına görüldüğü bu noktada yeni, farklı yiyeceklerin bilinmeyen tatlarını keşfetmek bazı insanlar için heyecan verici bulunabilir ve tüketiciler

yalnızca değişiklik olması niyetiyle yeme alışkanlıklarını şekillendirebilmektedir. Her bir ayartma ve çekicilik bir öncekinden daha yeni ve daha dikkat çekici olmaktadır (Bauman, 1999: 88). Bunun sonucu olarak da günümüzde insanların ontolojik mottosu, tüketiyorum o halde varım şekline evrilmiş durumdadır (Bayhan, 2011: 246).

Diğer yandan Helman (1990: 32-42) yiyecek olma veya yiyecek olmama, kutsal olan ve olmayan yiyecekler, paralel yiyecek sınıflamaları, sağlık için kullanılan yiyecekler, sağlık ürünlerinin yiyecek olarak kullanılması ve sosyal yiyecekler (statü, meslek, cinsiyet veya grup kimliği ilişkilerine işaret eden besinler) olmak üzere 5 başlık altında bir gruplandırma ortaya koymaktadır.

Fischler (1988) ise bazı yiyecekleri seçme veya reddetme nedenlerinin kimlik, imaj, sosyal aidiyet ve statü endişeleriyle bağlantılı olduğunu ifade etmektedir. Fischler (1988: 275)'ın birinci ve ikinci boyut olarak yiyeceklerin sınıflandırdığı çalışmasında birinci boyut; yiyeceklerin biyolojik ihtiyaçtan kültürel ihtiyaca, beslenme işlevinden sembolik işlevine doğru açıklanmaktadır. İkinci boyutta ise bireysel kolektif ile, psikolojik olan sosyal olanla ilişkilendirilmektedir. Scrinis (2008: 47) beslenme edimini bir ideoloji olarak tanımlamaktadır. Bu görüş etrafında yazar; zihin ve bedenlerin gıda endüstrisinin besin pazarlama stratejileri ve beslenme mühendisliği ürünleriyle uyarlatılıp, uyumlu hale getirdiğini ortaya koymaktadır. İnsanların beslenme danışmanlığı, kilo verme planı, fonksiyonel gıdalara, besin takviyelerine, besinsel olarak geliştirilmiş genetik olarak değiştirilmiş ürünlere, nicelikli yönetilen diyetlere ve bir sürü diğer meta ürün ve hizmete ihtiyaç duyar hale getirildiği yazar tarafından dikkat çekilen diğer noktalar olmuştur.

Jeffery Sobal, Men, Meat, And Marriage: Models of Masculinity (2005) adlı çalışmasında et yeme ve erkeklik arasında bağ olduğunu ortaya koymuştur. Yiyeceklerin; etnik kimlik, din, sınıf ve toplumsal cinsiyet gibi farklı anlamlar ve kültürel olgular taşıdığını belirten yazar, yiyeceklerin cinsiyetlendirilmesinin biyolojik değil kültürel temelli olduğunu ifade etmiştir. Çağdaş Batı toplumlarında özel olarak toplumsal cinsiyet ile et yeme ve erkeklik arasındaki bağlantının çeşitli bakış açılarıyla çalışıldığını belirten yazar, etin erkek yiyeceği olarak et endüstrisinin küreselleşmesiyle desteklendiğini ve etin kitlelere daha uygun hale getirildiği yorumunu getirmiştir.

Yeme eyleminin, yemeklerin temsilinin ve taşıdığı anlamların çok boyutlu bir inceleme alanı sunduğu söylenebilmektedir. Yemek, yalnızca beslenme açısından ele alınan ürünler olmayıp; aynı zamanda bir iletişim sistemi, bir imajın ifadesi, durumların ve davranışların bir yansıması olarak görülmektedir (Barthes, 2008).

Yemeğin Medyada Temsili ve Pazarlanması

Geleneksel ve yeni medya yemeğin temsilinin ortaya konmasında çok sayıda platform opsiyonuna sahiptir. Pek çok popüler olan tema arasında yiyecek modaları olduğu da gözlenmektedir. 2025 yılında, dünyanın birçok noktasında olduğu gibi Türkiye’de de çikolatadan başlayarak çokça ürüne kaynaklık eden Dubai çikolatası, moda haline gelen yiyeceklerle örnek olarak verilebilmektedir. Fox (2003: 8) popüler gıdalar hakkında; bolluk, çeşitlilik ve modanın devreye girdiği bu durumun sağlıklı maskelendiği fakat yiyeceklerin besin değerlerinin şüphe teşkil ettiğine işaret etmekte olup, modaaya uygun tercihler yapma eğiliminin bu tarz tüketimde etkili olduğunu belirtmektedir.

Tobey ve Manore (2014: 128) internet kullanımının yaygınlaşması ve küreselleşme çerçevesinde sosyal medyada takip edilen platform ve içeriklerin bireyleri yeme hissine yönlendirdiği aynı zamanda aşırı yemek tüketiminin beden ve psikoloji üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabildiğini ortaya koymuştur. Yazarlar, ABD’de yetişkin bireylerin %55-67 oranında sağlıklı yaşam bilgilerinin çevrim içi platformlardan sağladığı, bu kapsamdaki işlemler için bireylerin %20-34 oranında sosyal medyayı tercih ettiği bilgilerini paylaşmıştır. Li ve Chen (2013:21) ise yaptıkları çalışmada; sosyal medya platformu olan Foursquare uygulamasının bar, cafe ve restoranların tanınır ve bilinir olmasını sağladığını ifade etmektedir.

Lévi-Strauss (1983) yemeğin dil ile benzer işlevler barındırdığını, yiyeceklerin sosyal ilişkileri anlamlandırmaya yarayan kodlar taşıdığını ifade etmektedir. Kanık (2018) ise gastro-sinema olarak ele aldığı çalışmasında, sinemada yemeğin ana veya yan tema olarak kullanıldığını belirterek filmler üzerinden, yemeğin seyirciye mesaj iletmek için tercih edilen bir gösterge olduğunu ortaya belirtmektedir.

Sinemanın sahip olduğu görsel güç, sosyal yapının bir parçası olan yemek ritüelinin toplumsal temsilin yansıtılması aşamasında önem teşkil etmektedir (Altun, 2020: 53). Diğer taraftan Abdurrezzak (2014) sinemada yemek temasına sıklıkla yer verilmesinin ardında fizyolojik ihtiyaçların

giderilmesinin yanında, içinde barındırdığı simgesel anlamların yoğunluğunun etkili olduğunu öne sürmektedir. Yemek olgusu ve sinemanın kesişimine bakıldığında ise 1895 yılında Lumiere kardeşler tarafından çekilen ilk filmlerden biri olan Bebeğin Yemeği (Le repas du Bébé) adlı filmde bir bebeğin yemek yerken tasvir edilişi görülmektedir. Filmde yemek unsuru, sempatize edilerek, sıradan ve güven verici bir sahne olarak gösterilmiştir. Toplumun bu yeni teknolojiye karşı aidiyet ve güven verici aşinalık oluşmasını sağlamak amacıyla yemeğe başvurulmuştur (Lindenfeld ve Parasecoli, 2016: 6).

Kitle iletişim araçlarının ideolojileri yayma, tüketime yönlendirme veya propaganda aracı olarak kullanıldığı bilinmektedir. Konu kapsamında çizgi filmler de ideolojileri yaymak, bir kültürü inşa etmek veya kültürleri yok etmek amacıyla kullanılabilen silahlar olarak işlev görebilmektedir. Çakı (2018: 56) II. Dünya Savaşı'nda propaganda amaçlı çekilen Walt Disney çizgi filmlerinin üç ana kategoride sınıflandırılabilirdiği belirtmiş; tarımsal üretimi konu alan çizgi filmler, millî seferberlik çizgi filmleri ve psikolojik içerikli çizgi filmler olarak bunları sıralamıştır.

Bu kapsamda tarımsal üretimi arttırmak kapsamında üretilen çizgi filmlerden biri Temel Reis (Popeye) olmuştur. I. Dünya Savaşı'ndan sonrasındaki dönemde, ıspanak ile özdeşleşen ana karakterin başından geçenlerin anlatıldığı çizgi filmin yayınlanmasının ardından ıspanak üretiminin arttığı kaydedilmiştir. Yemeğin güç ile ilişkilendirildiği bir diğer çizgi film, 1984 yılında yaratılan Ninja Kaplumbağalar (Teenage Mutant Ninja Turtles) olmuştur (Erdem, 2020).

Potato (Patates) Pete karakteri ise buğday yerine patates tüketimine yönlendirmek amacıyla yaratılmış bir çizgi film karakteri olarak sunulmuştur (Onaran, 2015: 183). Bu karakter patatesin mutfakta kullanılabileceği çeşitli alanların uygulamalarla gösterildiği tarımsal üretim politikalarından beslenmiştir. Bu alanda örnek verilecek bir diğer yapım 1942 yılında Amerika'daki tarımsal üretimin bolluğunu vurgulamak için hazırlanan Food Will Win The War adlı çizgi film olmuştur (Onaran, 2015: 175). Çizgi film tarımdaki makineleşmenin getirdiği faydaları ve sonuçların izlenmesine imkân sunmaktadır.

METODOLOJİ

Metodoloji başlığı altında çalışmanın amacı, önemi, kullanılan araştırma yöntemi/leri, evren ve örnekleme açıklanacaktır.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Teknolojinin her geçen gün gelişim gösterdiği günümüz dünyasında çizgi film ve animasyon yapımlarının da çeşitlenerek arttığı görülmektedir. Bu araştırmada dizi halinde yayınlanan çizgi filmlerde ortaya konan yiyeceklerin ve kullanım niyetlerinin anlamlandırmalar üzerinden sahip olduğu yerel kimlikler ve küreselleşme ilişkisinin saptanması amaçlanmıştır.

İncelenen çizgi filmlerin sahip olduğu;

- yansıtılan beslenme alışkanlıkları
 - yansıtılan yemek unsurlarında yıllar bazındaki değişiklikler
 - yerel ve ulusal yemek kimlik unsurları
- gibi temel özellikleri araştırılmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

1940-2000 yılları arasında yapılmış olan çizgi diziler öncelikle betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. 12 çizgi filmin 5 kategori, 3 tema başlığı altında yiyecek kullanımı hususunda incelenmesi sağlanmıştır. Amaçlı örneklem yöntemleri bünyesinde bulunan kota örnekleme yöntemi benimsenerek bu hususta çizgi filmlerde yalnızca yemek geçen kısımlar incelemeye tabi tutulmuş olup olay örgüleri ve karakterler inceleme alanı dışında bırakılmıştır. Çizgi filmlerde yer verilen yiyecekler, görüşme sonuçlarıyla karşılaştırılmak üzere tespit edilmiştir. Saptanan yiyeceklerle dair içerikler incelenirken yıllar bazındaki değişiklikler, beslenme alışkanlıkları, yerel ve ulusal kimlik unsurları gibi hususlar çerçevesinde değerlendirilmelerde bulunulmuştur.

Betimsel içerik analizleriyle birlikte çizgi filmlerde bulunan yiyeceklerin kültür kapsamındaki önemi, yerel kültüre dair bir öge iken bütün dünyada tanınır ve tüketilebilir hale gelme hususu yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılarak araştırılmıştır.

Çizgi diziler üzerinden yapılan incelemelerde nitel bir araştırma deseni tasarlanmış olup araştırma yöntemi olarak betimsel içerik analizi ve görüşme yöntemleri tercih edilirken verilerin analizinde MAXQDA yöntemi kullanılmıştır.

Araştırma örnekleme olarak seçilen olan 12 çizgi film sırasıyla verilerek aşağıda görülmekte olan 9 soru görüşmelerde katılımcılara yöneltilmiş ve cevaplar aranmıştır:

1) Yukarıda ismi geçen çizgi filmlerden hangisi en sevdiğiniz çizgi filmidir?

2) Yukarıdaki çizgi filmler arasından seçmiş olduğunuz çizgi filmde en çok hatırladığınız öğeler nelerdir? (Kültürel öğeler)

3) Yukarıdaki çizgi filmler arasından seçmiş olduğunuz çizgi filmde anımsadığınız yemek unsurları nelerdir?

4) Hatırladığınız yemek unsurlarının beslenme düzeninizi olumlu ya da olumsuz etkilediğini düşünüyor musunuz? Beslenmeniz üzerinde etkileri olduysa örnekler üzerinden açıklayınız.

5) Yemek kültürünün çizgi filmler yoluyla öğretilmesi ve yaygınlaşması konusunda neler düşünüyorsunuz?

6) Çizgi filmlerde yer alan yiyeceklerin toplumların kültürel değerlerini yansıttığını düşünüyor musunuz? Örnekler üzerinden açıklayınız.

7) Çizgi filmlerdeki yiyeceklerin küresel kimlik kazanıp-kazanmadığına dair nasıl bir yorum getirirsiniz?

8) Yukarıda adı geçen çizgi filmlerden yola çıkarak Türk kültürüne dair yemek unsurlarının doğru bir şekilde tanıtıldığını düşünüyor musunuz? Açıklayınız.

9) Yukarıda adı geçen çizgi filmlerden yola çıkarak, içeriklerdeki yabancı kültürlerle ait yemek unsurları sizde, o kültürlerle ve ülkelere dair ne gibi düşünceler oluşturmaktadır?

Araştırmanın Varsayımları

Yöneltilen sorularla elde edilecek cevaplara dair;

*İlk üç sorunun kişisel zevkler ve perspektiflerle şekillenebileceği öngörülmektedir.

*Özellikle fastfood yiyeceklerin kullanımının çocuklar ve yetişkinler üzerinde olumsuz etkileri olacağı yönünde katılımcıların fikir beyan etmesi beklenmektedir.

*Yemek kültürünün çizgi filmler yoluyla öğretilmesi ve yaygınlaştırılmasının olumlu bulunduğu yönünde katılımcıların cevaplayacağı öngörülmektedir.

*Çizgi filmlerde yer verilen yiyeceklerin kültürel değerlere dair öğeler barındırdığı şeklinde cevaplara ulaşılması beklenmektedir.

*Çizgi filmlerde kullanılan yiyeceklerin küresel kimlik kazandığı yönünde yorumlar yapılacağı öngörülmektedir.

*Türk kültürüne dair yemek unsurlarının tanıtımı hususunda katılımcıların olumsuz yönde cevaplar vereceği beklenmektedir.

*Çizgi filmlerdeki yiyeceklerin katılımcılarda; deneme, merak etme, kültürlere karşı ilgi duyma gibi duygular oluşturabileceği yönünde cevaplar alınması öngörülmektedir.

şeklinde sonuçlara ulaşmayı beklemektedir.

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Türk yapımı ve yabancı menşei çizgi filmlerden oluşan çizgi film evreni içerisinden incelenmek üzere 1940-2000 yılları arasında izlenmeye sunulmuş dizi formatında olan çizgi filmler örneklem olarak seçilmiştir. Çizgi dizilerde yiyeceğin kullanımı küreselleşme bağlamında incelenmiştir. Amaçlı örneklem yöntemiyle belirlenmiş olan örneklemde yer alan çizgi diziler (12 adet) aşağıda görüldüğü gibidir.

- Bugs Bunny (1940)
- Tom ve Jerry (1940)
- Temel Reis (1960)
- Scooby-Doo (1969)
- Heidi (1974)
- Şirinler (1981)
- Garfield (1982)
- Heathcliff (1984)
- Ninja Kaplumbağalar (1987)
- Simpsons (1989)
- Sünger Bob (1999)
- Family Guy (1999)

Belirtilmiş olan yıl aralığında daha pek çok sayıda çizgi dizi üretimi sağlandığı görülmektedir. İnceleme örneklem alanının belirlenmesinde araştırmacılar tarafından araştırma kapsamında incelenmeye uygun bulunması, yapımlara YouTube, Netflix, Disney gibi internet platformları üzerinden kolaylıkla ulaşılabilmesi gibi kriter ve zaman kısıtı, yapımların çok bölümlü yapısı gibi kısıtlılıklar çevresinde amaçlı örneklem yöntemi

benimsenerek yukarıda paylaşılmış olan 12 adet çizgi filmin çalışmanın örnekleme olması kararı verilmiştir. Çizgi filmlerin içeriklerindeki yemek unsurlarının incelenmesi hususunda ise kota örnekleme yöntemi benimsenmiş olup konu kapsamı sadece yiyecek olan sahneler üzerinden incelemeler sağlanmıştır. Çizgi filmin adı-yiyecek filtresi kullanılarak yayınlandığı platformda (YouTube, Netflix, Disney) yapılan aramalar sonucunda elde edilen ilk 4 bölüm çalışmanın araştırma şemasını oluşturmaktadır.

Diğer yandan görüşme yapılacak bireylerin oluşturduğu örneklemin seçiminde basit rastgele örneklem yöntemi kullanılarak ulaşım sağlanmış olup; çizgi film izleme alışkanlıkları, çizgi filmdeki kültürel öğeler, çizgi filmlerde yer verilen yiyecekler, yiyeceklerin çizgi filmler yoluyla uluslararası bir düzlemde tanınır hale gelmesi ve bireyler üzerindeki etkilerinin yorumlanması temel konu başlıklarında sorular yöneltilmiştir. 25-40 ve 41-65 olmak üzere iki yaş kategorisindeki bireylerle online olarak görüşme formları üzerinden gerçekleştirilen görüşmelerde, 52 katılımcıya 9 adet soru iletilmiştir.

Bulgular

1940-2000 yılları arasında üretilen çizgi filmler içerisinde dizi halinde yayınlanan 12 tanesi kullanılan yiyecekler kapsamında incelenmiştir.

Betimsel İçerik Analizi Bulguları

İncelenmiş olan çizgi filmlere dair elde edilen bulgular sırasıyla bu kısımda paylaşılacaktır. Oluşturulan 5 kategori ve 3 tema başlığı altında çizgi filmlerin sahip olduğu özellikler yorumlanarak betimsel içerik analizlerinin detayları sırasıyla paylaşılacaktır.

Çizgi filmlerdeki yiyeceklerin kullanım durumuna dair aşağıda görülmekte olan kategoriler ekseninde betimsel içerik analizleri sağlanmıştır.

1. Kullanılan yiyecekler
2. Yiyeceklerin tek tip - birden fazla kullanımı durumu
3. Yiyeceklerin tüketilme biçimleri
4. Yiyeceklerin tek başına - topluluk halinde tüketimi durumu
5. Yiyeceklerin tüketiminde verilen mesajlar

İncelenen çizgi filmlerin sahip olduğu özellikler 5 temel kategoride aşağıdaki tablo üzerinde görüldüğü şekilde özetlenebilmektedir.

Tablo 1. Çizgi Filmlerin Sahip Olduğu Özellikler

Çizgi film	Kullanılan yiyecekler	Yiyeceklerin tek tip - birden fazla kullanımı durumu	Yiyeceklerin tüketilme biçimleri	Yiyeceklerin bireysel - topluluk halinde tüketimi durumu	Yiyeceklerin tüketiminde verilen mesajlar
<i>Bugs Bunny</i>	Havuç	Tek tip yiyecek kullanımı	Ana kahraman çiğ bir şekilde, her ortamda yiyeceği tüketmektedir.	Yiyecek bireysel olarak tüketilmektedir.	*Sağlıklı yaşam *Bitkisel yiyeceklerin önemi
<i>Tom ve Jerry</i>	Tavuk, peynir, yumurta, süt, tereyağı, kırmızı et, kremalı pasta, meyve.	Birden fazla yiyecek kullanımı	Bir sofraya düzeni bulunmaktadır. Bununla birlikte ana karakterler hareket halinde yiyecekleri tüketmektedir.	Yiyecekler bireysel olarak ve topluluk halinde tüketilebilmektedir.	*Sağlıklı beslenme *Kahvaltının önemi
<i>Temel Reis</i>	Ispanak	Tek tip yiyecek kullanımı	Yiyecek her ortamda sadece ana karakter tarafından özellikle güç gerektiren zor durumlarda tüketilmektedir.	Yiyecek bireysel olarak tüketilmektedir.	*Sağlıklı beslenme *Bitkisel yiyeceklerin önemi
<i>Scooby Doo</i>	Sandviçler, krakerler, hamburgerler, kremalı pastalar ve bunlara benzer atıştırmalıklar	Birden fazla yiyecek kullanımı	Yiyecekler her ortamda ana karakterler tarafından tüketilmektedir.	Yiyecekler bireysel olarak ve topluluk halinde tüketilmektedir.	*Hızlı tüketim *Pratik yemek yeme alışkanlıkları *Belli bir kültüre özgü olmadan özgürce beslenme
<i>Heidi</i>	Peynir, süt ve ekmek	Birden fazla yiyecek kullanımı	Yiyecekler aileyle evde, sofraya kurularak tüketilmektedir.	Yiyecekler topluluk halinde özellikle de aileyle tüketilmektedir.	*Sağlıklı beslenme *Doğal yaşamdan üretilen yiyeceklerin tüketimi *Aile sofrası adabı
<i>Şirinler</i>	Meyveler, meyvelerle süslenmiş kremler, kekler,	Birden fazla yiyecek kullanımı	Yiyecekler hep birlikte üretilmekte sofraya kurularak	Yiyecekler topluluk halinde tüketilmektedir.	*Birlikte üretim ve tüketim *Doğal

	turtalar ve pastalar		tüketilmektedir.		olan ile hızlı tüketimi birleştirmek
<i>Garfield</i>	Başta lazanya olmak üzere çeşitli kültürlere özgü et, içki, yemek sunumları	Birden fazla yiyecek kullanımı	Cadılar Bayramı, Noel, Şükran Günü gibi özel günlerde büyük ve kalabalık sofralar halinde yiyecekler tüketilmektedir.	Yiyecekler bireysel olarak ve toplu halde tüketilmektedir.	*Karma kültürleri barındıran beslenme biçimi *Çeşitlilik *Yerel yemeklerin küresel bazda tüketimi
<i>Heathcliff</i>	Balık	Tek tip yiyecek kullanımı	Yiyecek ayakta, hareket halinde tüketilmektedir.	Yiyecek tek başına tüketilmektedir.	*Sağlıklı beslenme *Balık-et tüketiminin önemi *Hızlı tüketim
<i>Ninja Kaplumbağalar</i>	Pizza	Tek tip yiyecek kullanımı	Yiyecek sofa kurularak oturarak tüketilmektedir.	Yiyecek toplu halde/ekiple birlikte tüketilmektedir.	*Hızlı tüketim *Tek tip beslenme *Yerel yemeklerin küresel bazda tüketimi
<i>Simpsons</i>	Donut başta olmak üzere, bira, kokteyl, hamburger, sandviç, ıstakoz, deniz ürünlü yiyecekler, hot dog, pan cake, snitzel, makarna, patates kızartması	Birden fazla yiyecek kullanımı	Yiyecek ayakta, hareket halinde ve istenilen yerde tüketilmektedir.	Yiyecek bireysel olarak tüketilmektedir.	*Hızlı tüketim *Yerel yemeklerin küresel bazda tüketimi *Karma kültürleri barındıran beslenme biçimi
<i>Sünger Bob</i>	Hamburger	Tek tip yiyecek kullanımı	Yiyecekler birlikte hazırlanarak oturarak ve masada yenmektedir.	Yiyecekler bireysel olarak ve toplu halde tüketilmektedir.	*Hızlı tüketim * Birlikte üretim ve tüketim
<i>Family Guy</i>	hamburger, pizza, hot dog, patates kızartması, cola, donut	Birden fazla yiyecek kullanımı	Yiyecekler fast food restoranlarında, masada oturur şekilde yenmektedir.	Plastikler bardak ve tabaklar içinde sunulan fast food yiyecekler bireysel ve topluluk halinde tüketilmektedir.	*Hızlı tüketim *Sağlıksız beslenme *Ev yemek kültüründen uzak bir yeme alışkanlığı

Çizgi filmlerde yiyeceklere dair hakim temalar ise;

1. Sağlıklı beslenme
2. Fast food beslenme-(hızlı tüketim)
3. Farklı kültürlerin harmanlandığı beslenme biçimleri - (karma ve tek tip tüketim)

olmak üzere 3 tema başlığı altında gruplandırılmıştır.

Tablo 2. Çizgi Filmlerde Hakim Olan Temalar

Sağlıklı beslenme	<i>Bugs Bunny, Tom ve Jerry, Temel Reis, Heidi, Heathcliff</i>
Fast food beslenme-(hızlı tüketim)	<i>Scooby Doo, Ninja Kaplumbağalar, Simpsons, Sünger Bob, Family Guy</i>
Farklı kültürlerin harmanlandığı beslenme biçimleri- (karma ve tek tip tüketim)	<i>Şirinler, Garfield, Ninja Kaplumbağalar, Simpsons</i>

Çizgi filmler sırasıyla incelendiğinde ise elde edilen bulgular şöyle olmuştur:

Çizgi filmdeki ana karakter-Bugs Bunny'nin yalnızca havuç tükettiği görülmektedir. Tavşan olarak temsil edilen karakterin ormanda ve doğal yaşam içerisinde yaşadığı görülürken tüketimindeki temel yemeğin havuç olması literatür bölümünde bahsedilmiş olan 2. Dünya Savaşı sonrası küresel tarım politikalarıyla ilişkilendirilebilmektedir. Aynı zamanda çizgi filmdeki yemek unsuru kullanımı, bitkisel ürünlerin üretim ve tüketiminin artırılması amacıyla çocuklar ve yetişkinler için sağlıklı bir yaşam mesajı olarak da yorumlanabilmektedir. YouTube üzerinden incelenmiş olan 4 bölümde de ana karakter sadece havuçla beslenmektedir.

Bugs Bunny ile yapımı aynı yıllara paralel olan Tom ve Jerry çizgi filminde; et ürünleri, süt ürünleri, kremalı pastalara sıklıkla yer verilmektedir. Süt, yumurta, biftek, kızarmış tavuk, delikli peynir Tom ve Jerry'nin maceralarında sıklıkla tüketimi yapılan ve ortamda bulunduğu görülen yiyeceklerdir. Sağlıklı beslenme, sağlıklı yaşam mesajları verildiği şeklinde yorum getirilebilirken et ve hayvan kaynaklı yemeklerin kullanımı ata erkil bir toplum yapısına gönderme olarak da görülebilmektedir. Çizgi

filmdeki olayların Amerika’da geçtiği ve Amerikan menşeli olduğu bilgileri de bu noktada ortaya konan mesajlarının bütünün küresel bir izleyici kütlesine hitaben yapıldığı ve benimsenmesi gereken yemek kültürünün bunun benzeri şeklinde olması gerektiği yönünde de anlamlar taşıyabilmektedir. İncelenen 4 bölümde miktarı ve sırası olay örgüleriyle değişmekle birlikte süt ve et ürünleri en çok yer verilen yiyecekler olarak kaydedilmiştir.

Karikatür sayfalarında yayınlanırken 1960 yılında televizyonda izleyiciye ilk kez sunulan Temel Reis çizgi filminde ise Bugs Bunny’de olduğu gibi tek ve bitkisel bir yemek üzerinde durulmaktadır. Özellikle zorlu durumlarda ıspanak yiyerek gücünü toplayan ana kahraman üzerinden incelenen dört bölümde de, çocuk ve yetişkinlere sağlıklı ve bitkisel kaynaklı besinler tüketmeleri gerektiği anlamlarını iletilmektedir.

Scooby Doo çizgi filminde suçluların peşine düşen bir grup arkadaşın maceraları izlenmektedir. Yemek kültürü kapsamında yapım incelendiğinde, sandviçler, krakerler, hamburgerler, kremalı pastalar ve bunlara benzer atıştırılmalıklara yer verildiği görülmektedir. Amerika’da geçen olay örgüsünde ev yemeği ya da yerel yemek unsurları görülmezken, atıştırılmalık ve hızlı bir şekilde tüketime hazır yiyecekler tüketilmektedir. Söz konusu yemekleri ana kahramanlar hareket halinde, ayakta, sofraya unsurları tam olarak kurulmamış bir şekilde tüketmektedir. Yansıtılan öğeler; Amerika ile birlikte; sofraya kültüründen uzak, fast food ağırlıklı bir tüketim mesajlarının çizgi filmin yayınlandığı ülkelerdeki izleyicilere iletilmek istendiği yorumu getirilebilmektedir.

İsviçre’nin Alp Dağları’nda geçen Heidi çizgi filmindeki yemek unsurları gözlemlendiğinde; peynir, süt ve ekmeğin sıklıkla tüketildiği görülmektedir. Doğal hayatın içinde şehirden uzak yaşayan Heidi ve dedesinin yemeklerinin ekseninden seyretmesi yaşanan bölgenin yaşam koşulları ve yöresel yemek alışkanlıklarıyla ilişkilendirilebilmektedir. Keçilere çobanlık yaparak hayatını devam ettiren ana karakter ve dedesi, katkı ürünü ve makineleşme unsuru olmadan sağdıkları sütlerden başta peynir ve tereyağı olmak üzere evde kendi yemeklerini üretmektedir. Çizgi filmde doğal ve sağlıklı yaşam unsurları çerçevesinde bir tüketim kültürü sunumunun yapıldığı söylenebilmektedir. Dede ve torunun evlerinde kurdukları sofrada birlikte yemek yemesi de yemek kültüründe aile ve kültürel değerlere bağlılığın bir unsuru olarak nitelendirilebilmekte, Scooby Doo’daki ayakta ve hızlı

tüketimin aksine Heidi çizgi filmi sofrta kültürü çerçevesinde geleneksel bir yemek kültürü sunumu olarak yorumlanabilmektedir.

1981 yılında ilk kez televizyonda izleyiciye sunulan Şirinler çizgi filmindeki yemek unsurlarına bakıldığında meyveler, meyvelerle süslenmiş kremalı kekler, turtalar ve pastaların sıklıkla yapıldığı izlenmektedir. Belçika ve Amerikan ortak yapımı olarak sunulan çizgi filmdeki özellikle kremalı kek, turta ve pastalar, küresel yemek kültüründeki hızlı ve fast food kültürüne gönderme olarak nitelendirilebilmekte, Avrupa ve Amerikan kültürünün bu çerçevede harmanlandığı söylenebilmektedir.

1982 yılında ilk defa TV’de gösterilen Garfield, ana karakter kedinin lazanyaya düşkünlüğüyle akıllarda yer etmiştir. Çizgi filmin bazı bölümlerinde Cadılar Bayramı, Noel, Şükran Günü gibi özel günlerde büyük ve kalabalık sofralar kurulduğu görülmektedir. Belirtilen özel günlerin küresel bazda pek çok ülkede inanış veya özel gün kabulüyle gerçekleştirildiği bilgisinden hareketle bu günlere özel yiyeceklerin soflarda yer almasının ve seyircilere gösterilmesinin küreselleşme kapsamında önemli mesajlar barındırdığı yorumu getirilebilmektedir. Çeşitli yemeklerin aynı sofrada inanışlarla bütünleştirilmesi, küresel bir kültür oluşturulması niyetiyle de açıklanabilmektedir. Özel günlerde aynı sofrta etrafında toplanan aile bireylerinin yemekle birlikte, dua ettiği, kendi geleneklerini devam ettirdiği, sahip olduğu Amerikan menşeli kültür unsurlarının diğer kültürlere mensup bireylere iletildiği de söylenebilmektedir.

Garfield gibi bir kedi ana karakterin maceraları etrafında gerçekleşen Heathcliff çizgi filminde ise tek tip bir yemek kullanımı görülmektedir. Ana kahraman Heathcliff, sadece balık tüketmektedir. Bu durum sağlıklı beslenme kültürüne dair bir temsil olarak yorumlanabilmekte olup çocuklara sağlıklı beslenmeleri yönünde bir mesaj olarak kabul edilmektedir.

İncelenen bir diğer yapım Ninja Kaplumbağalar olmuştur. Kanalizasyonda yaşayan 4 mutant kaplumbağanın Amerika’yı kötü karakterlerden korumak üzere başından geçenlerin anlatıldığı çizgi filmde ana karakterlere Rönesans Dönemi sanatçılarının (Leonarda, Raphael, Michelangelo ve Donatello) isimleri verilmiştir. Uzak Doğu dövüş sanatlarında usta olan ana karakter, kaplumbağa gibi görünmekte fakat insan gibi yaşamakta ve yaşamını devam ettirirken temel besin maddesi olarak pizza tüketmektedir. İtalyan kültürüne ait bu yemeğin kullanımı, çizgi filmin diğer unsurlarıyla birlikte değerlendirildiğinde küresel bir kimlik temsili halini kazandığı söylenebilmektedir. Uzak Doğu kültürü (dövüş sanatları),

Avrupa kültürü (İtalya-pizza) ve Amerikan yaşam biçiminin devamlılığının korunması öğeleri birleştirildiğinde Amerikan yaşam biçiminin temsilinin sunulduğu bunun da çok kültürlü, küresel kimlikler haline gelen alışkanlık ve yerel yemek kültür unsurlarının birleşimiyle mümkün olacağı yorumunun getirilmesi mümkün hale gelmektedir. İncelenen 4 bölümde de ana karakterler özellikle galibiyetlerinden sonra pizza yiyerek kutlama yapmakta ve karnını doyurmaktadır.

Homer (baba), Marge (anne) ve çocukları Bart, Lisa ile Maggie'den oluşan Simpsons ailesinin Amerika'nın Springfield şehrinde başından geçenlerin anlatıldığı Simpsons çizgi filmde çokça yemek sahnesi ve yiyecek unsuru kullanıldığı görülmektedir. Donut başta olmak üzere, bira, kokteyl, hamburger, sandviç, istakoz, deniz ürünlü yiyecekler, hot dog, pan cake, snitzel, makarna, patates kızartması en çok yer verilen yiyeceklerden bir kısmı olarak sıralanabilmektedir. Bölümlerin bazılarında dünyadaki pek çok kültüre özgü yerel yiyeceklere yer verildiği de yapılan bir diğer gözlem olmuştur.

Çizgi filmde donut insan formuna bürünmüş şekilde görülmektedir. Çizgi film sahnesindeki bu görseller, Amerikan menşeli olan yapımın, Amerikan kültürüne ait tatlardan biri olan donuta kişisel özellikler ve kimlik yüklendiği yorumunun yapılmasına imkan sağlamaktadır. Fast food kapsamında değerlendirilen yiyeceklere çok sayıda yer verilirken alkol ürünleri, et görselleri, yağlı yiyecekler de sıklıkla izleyiciye sunulmaktadır. Bu yiyeceklerin Amerikan yaşam tarzı ve kültürü hakkında ayırt edici göstergeler olduğu söylenebilmektedir. Ev yemeği kültüründen uzak bu yemeklerde; sebze kullanımının az olması, et görsellerinin fazlalığı, yemeklerin sunulduğu sahnelerde ana karakterlerden erkek bir karakterin (Homer) aktif rol oynadığı, hatta neredeyse sadece bu karakter üzerinden yemek sunumunun yapıldığı izlenmektedir. Yemeklerin yenmesi aşamasının ise; nezaket kurallarından oldukça uzak, kaba ve oldukça iştahlı, çevreyi umursamaz bir biçimde gerçekleştiği görülmektedir. Belirtilen yemek yeme davranışlarının Amerika'dan başlayan küreselleşme dalgalarının birer dışa vurumu olarak değerlendirilebilirken yemek yeme sahnelerinde ana karakterin feminist olarak temsil edilen kızının (Lisa) mutsuz ve yadırgayan bir şekilde babasını izlemesi, pasif konumda bulunuyor olması ata erkil toplum yapısının uzantısı olarak da kabul edilebilmektedir. Küreselleşme kapsamında yapılan bu değerlendirmelerle birlikte önemli görülen bir diğer nokta yemek çeşitliliğidir. Dünyanın pek çok noktasında yerel bazda

üretilecek tüketime sunulan yiyecekler Amerika’da veya olay örgülerinin gerçekleştiği diğer yerlerde kolaylıkla tüketilebilmektedir. Tek bir dünya düzeni oluşmasına zemin hazırlayan küreselleşmenin sağladığı kolay ulaşılabilirlik ve çok kültürlülüğün tek bir kültüre dönüştürülmesinin yansımaları olarak yerel yemeklerin küresel birer kimlik kazanması olarak yorum getirilebilmektedir.

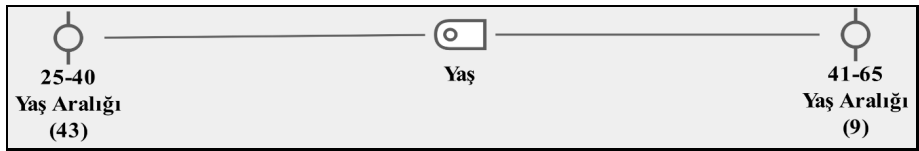
Denizde yaşayan bir grup canlının hayatının anlatıldığı Sünger Bob çizgi filminde; fast food yemeklere yer verildiği izlenmektedir. Sıklıkla hamburger üreten, satan ve yiyen ana karakterlerin temel besin kaynağı bu yemektir. Çizgi filmde, fast food tüketimiyle küreselleşen ve hızlı tüketime yönelen bir tüketim kültürünün temsil edildiği söylenebilmektedir.

Son olarak incelenen çizgi film Family Guy olmuştur. Çizgi filmde hamburger, pizza, hot dog, patates kızartması, cola, donut gibi fast food kullanımına başvurulduğu görülmektedir. Bu durum tüketim kültürünün ve küreselleşerek tek tipleşen yeme alışkanlıklarının temsili olarak yorumlanmıştır.

MAXQDA Bulguları

İstanbul Rumeli Üniversitesi 28.08.2024 tarihli 2024-06 sayılı Etik Kurul toplantı kararıyla onaylanmış görüşme soruları, belirlenmiş olan katılımcılara online olarak iletilmiştir.

52 katılımcıya araştırmacılar tarafından oluşturulmuş olan 9 soru yöneltilmiştir. Katılımcıların yaş ve cinsiyet dağılımı aşağıdaki şekiller üzerinde görülmektedir.

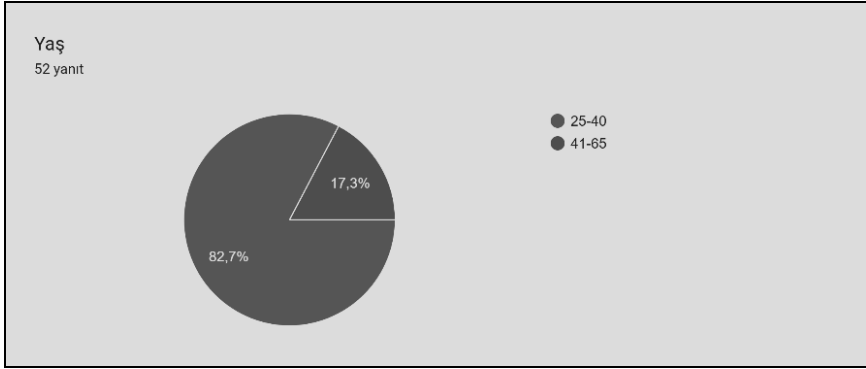


Şekil 1. Yaş-Tek Vaka Modeli

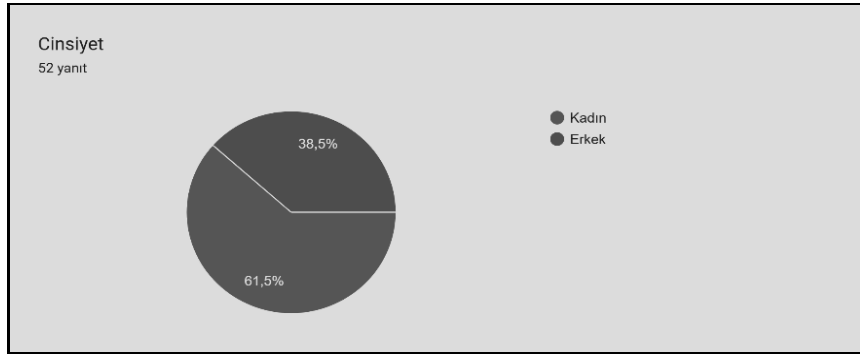


Şekil 2. Cinsiyet-Tek Vaka Modeli

Katılımcıların yaş ve cinsiyet dağılım oranları ise aşağıdaki grafiklere yansıtılmıştır.



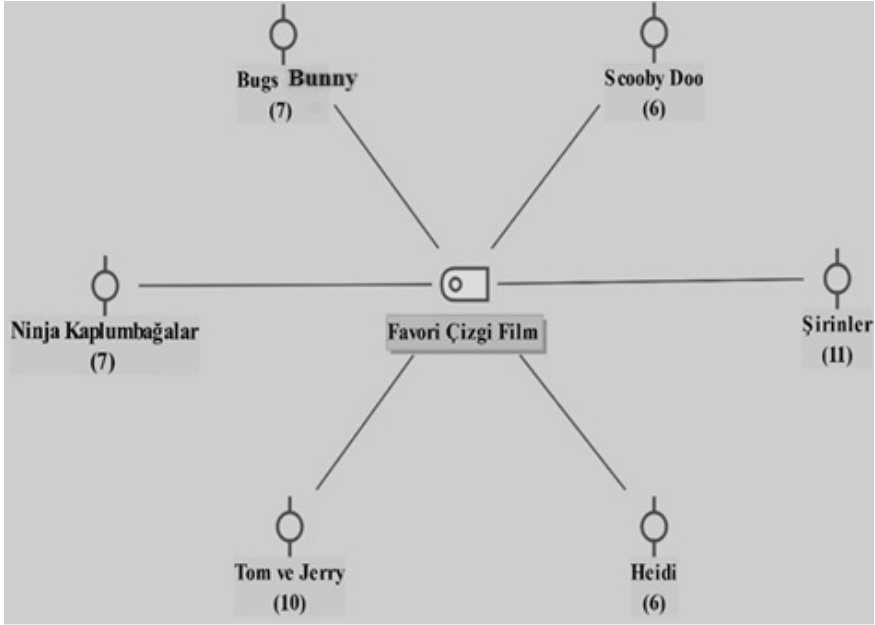
Şekil 3. Yaş Dağılımı Grafiği



Şekil 4. Cinsiyet Dağılımı Grafiği

Katılımcıların %82,7'sini 25-40 yaş aralığında bireyler oluştururken; %61,5'i kadınlar olarak saptanmıştır.

1. soru olarak katılımcılara 12 adet çizgi film içerisinde en sevdikleri/ en çok izledikleri çizgi film sorulmuştur. Simpsons ve Heath Cliff çizgi filmleri tercih edilmezken geriye kalan 10 çizgi film içerisinde en çok seçilen 6'sı aşağıdaki Tek Vaka Modeli grafiği üzerinde görülmektedir.



Şekil 5. Favori Çizgi Film-Tek Vaka Modeli

Katılımcıların en sevdiği veya izlemeyi tercih ettiği çizgi film Şirinler (11 kişi) olurken; Tom ve Jerry (10 kişi); Ninja Kaplumbağalar (7 kişi) ve Bugs Bunny (7 kişi); Heidi (6 kişi) ve Scooby Doo (6 kişi) şeklinde en çok tercih edilen 6 yapım sıralanabilmektedir.

Katılımcılara 2. soru olarak belirtilen çizgi filmler arasından seçmiş oldukları çizgi filmde en çok hatırladığınız kültürel öğelerin neler olduğu sorulmuştur. Alınan cevaplardan oluşturulan Kelime Bulutu (100 adet kelime) aşağıda görülmektedir.



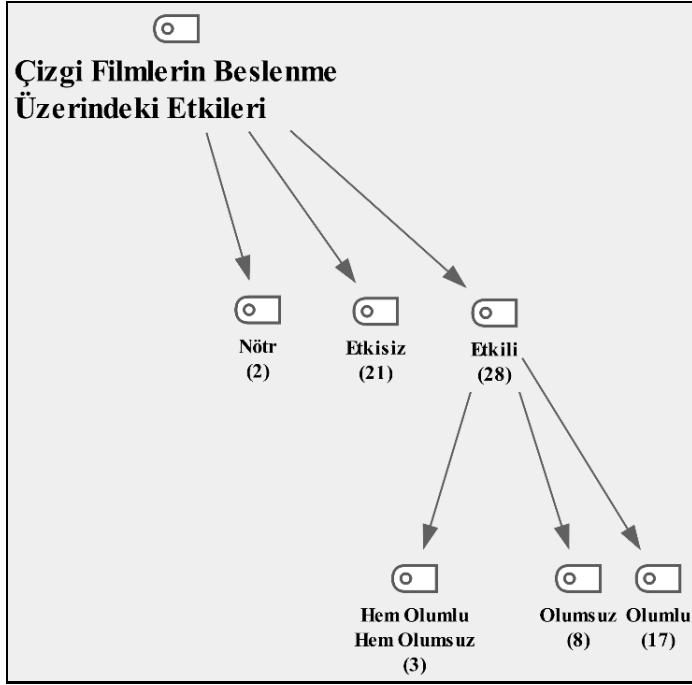
Şekil 6. Kültür Unsurları- Kelime Bulutu

Katılımcılara 3. soru olarak seçmiş oldukları çizgi filmde anımsadığı yemek unsurları sorulmuştur. Katılımcılar tarafından verilen cevaplar içerisinde en çok öne çıkan 30 adedi aşağıdaki şekilde görülmektedir.



Şekil 7. Yemek Unsurları- Kelime Bulutu

Katılımcılara yöneltilen 4. soru, ‘Hatırladığınız yemek unsurlarının beslenme düzeninizi olumlu ya da olumsuz etkilediğini düşünüyor musunuz? Beslenmeniz üzerinde etkileri olduysa örnekler üzerinden açıklayınız.’ olmuştur. Soruya verilen yanıtlar aşağıdaki şekil üzerinde görülmektedir.

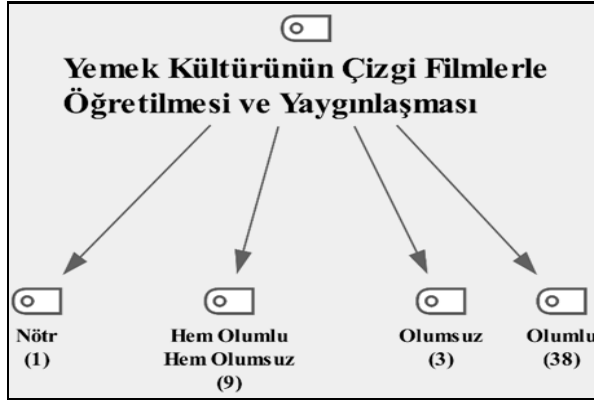


Şekil 8. Çizgi Filmlerin Beslenme Üzerindeki Etkileri- Hiyerarşik Kod Modeli

Katılımcılardan elde edilen veriler Nötr (2), Etkisiz (21) ve Etkili (28) olmak üzere 3 temel kodda gruplandırılmıştır. Genel itibariyle katılımcılar beslenme düzenleri üzerinde çizgi filmlerin etkili olduğunu belirtirken Etkili kodu altında Hem Olumlu Hem Olumsuz (3), Olumsuz (8), Olumlu (17) şeklinde 3 alt kod başlığı altında bulgular gruplandırılmıştır. Bu noktada beslenme düzenleri veya bilgi düzeyleri üzerinde izlenen çizgi filmlerin olumlu etki ettiği anlaşılmıştır.

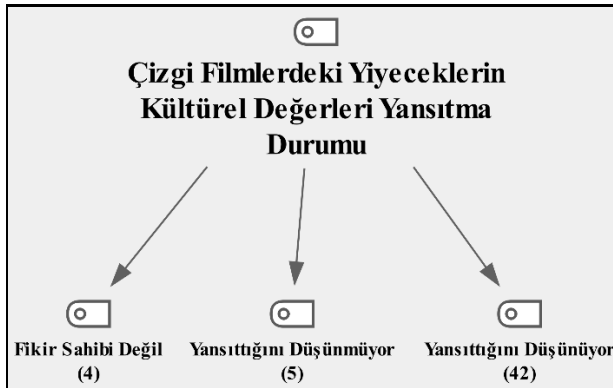
Katılımcılara yöneltilen 5. soru ‘Yemek kültürünün çizgi filmler yoluyla öğretilmesi ve yaygınlaşması konusunda neler düşünüyorsunuz’ şeklinde olmuştur. Katılımcılardan elde edilen cevaplar Nötr, Hem Olumlu Hem Olumsuz, Olumsuz, Olumlu şeklinde 4 temel kod altında toplanabilmektedir. Çizgi filmler yoluyla yemek kültürlerinin öğretilmesi ve yaygınlaştırılması katılımcılar tarafından genel itibariyle olumlu olarak değerlendirilirken; belirtilen olumlu etkilerin özellikle çocukluk çağında, çocuklar üzerinde olabileceği, faydalı, mantıklı, etkili, pazarlama açısından olumlu gibi ifadelerle ortaya konmuştur. Olumsuz yönde yapılan değerlendirmelerde katılımcılar fast food yönünde özendirilmelerin olabileceği ve yerel kültürlerin yeni beslenme alışkanlıklarından olumsuz etkilenebileceği gibi değerlendirmeler getirerek cevaplandırmıştır. Hem olumlu hem de olumsuz

etkileri olabileceğini ön gören katılımcılar ise bu durumu; dengeli sunumlar yapılmadığı takdirde yerel kimliklerin yok olacağı ve sağlıksız beslenmeye teşvik edeceği örnekleri üzerinden açıklamıştır.



Şekil 9. Yemek Kültürünün Çizgi Filmler Yoluyla Öğretilmesi ve Yaygınlaşması- Hiyerarşik Kod Modeli

Katılımcılara yöneltilen 6. soru ‘Çizgi filmlerde yer alan yiyeceklerin toplumların kültürel değerlerini yansıttığını düşünüyor musunuz? Örnekler üzerinden açıklayınız.’ olmuştur.

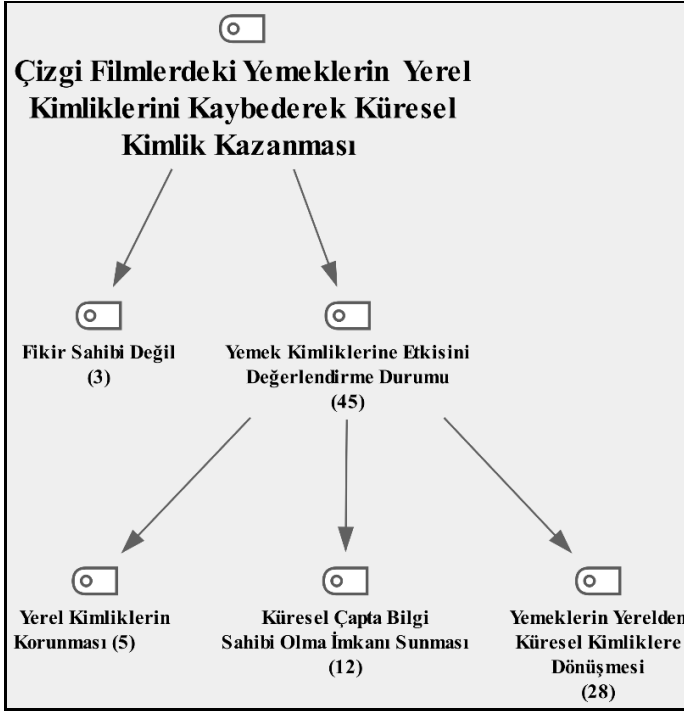


Şekil 10. Çizgi Filmlerin Yiyeceklerin Kültürel Değerleri Yansıtma Durumu - Hiyerarşik Kod Modeli

Katılımcıların büyük bir kısmı çizgi filmler yoluyla kültürel değerlerin özellikle günümüzde yansıtılabildiğini ortaya koyarken Amerikan kültürüne ait yiyeceklerin (hamburger vb. fastfood) sıkça kendine yer bulduğu, bunu takiben, Japon kültürünün ve İtalyan kültürünün de çizgi filmlerde yemekleriyle tanınır olduğu örnekleri verilmiştir. Çizgi filmlerdeki yemeklerden yola çıkan katılımcıların bazıları ise Türk kültürüne dair ibarelerin yerli ve yabancı yapımlarda kendine yer bulamadığı bu yüzden

Türk kültürünün doğru anlatılamadığı eleştirisini getirmiştir. Diğer yandan Fikir Sahibi Değil olarak konuya dair görüşlerini belirten katılımcıların kültürel değerlerin geniş bir alan teşkil ettiğini bu yüzden bu konuda detaylı incelemeler sonucunda cevap verilebileceği yorumunu getirmiştir.

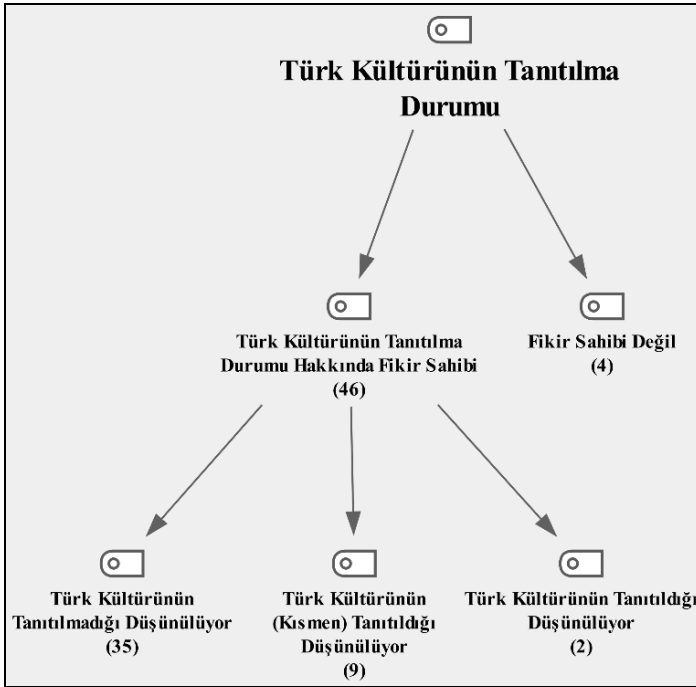
Katılımcılara yöneltilen 7. soru ‘Çizgi filmlerdeki yiyeceklerin yerel kimliklerini kaybederek küresel bir kimlik kazandığına dair nasıl bir yorum getirirsiniz?’ olmuştur.



Şekil 11. Çizgi Filmlerdeki Yemeklerin Yerel Kimliklerini Kaybederek Küresel Kimlik Kazanması- Hiyerarşik Kod Modeli

Çizgi filmlerin, yemeklerin yerel kimliklerini kaybederek küresel kimlik kazanması üzerindeki düşünceleri sorulan katılımcıların verdiği cevaplar Fikir Sahibi Değil (3) ve Yemek Kimliklerine Etkisini Değerlendirme Durumu (45) olarak iki ana kod altında toplanmıştır. 48 görüşün bildirildiği soru kapsamında Yemek Kimliklerine Etkisini Değerlendirme Durumu kodu altında; Yerel Kimliklerin Korunması (5), Küresel Çapta Bilgi Sahibi Olma İmkânı Sunması (12) ve Yemeklerin Yerelden Küresel Kimliklere Dönüşmesi (28) şeklinde alt kodlar oluşturularak verilen bilgiler sınıflandırılmıştır.

Katılımcılara yöneltilen 8. soru araştırma örneklemindeki çizgi filmlerden yola çıkarak Türk kültürüne dair yemek unsurlarının tanıtımı hususunda olmuştur. Katılımcılara yöneltilen soruya elde edilen bulgular çerçevesinde Fikir Sahibi Değil (4), Türk Kültürünün Tanıtılma Durumu Hakkında Fikir Sahibi (46) olmak üzere iki ana kod başlığı altında incelemeler sağlanmıştır. Türk Kültürünün Tanıtılma Durumu Hakkında Fikir Sahibi olan katılımcılar; Türk Kültürünün Tanıtıldığı Düşünüyor (2), Türk Kültürünün (Kısmen) Tanıtıldığı Düşünüyor (9), Türk Kültürünün Tanıtılmadığı Düşünüyor (35) şeklinde alt kodlar altında incelenmiştir. Genel itibarıyla katılımcılar örneklemden yola çıkarak Türk kültürüne dair çizgi filmler yoluyla tanıtımının yapılmadığı ortak görüşünü paylaşmaktadır.



Şekil 12. Türk Kültürünün Tanıtılma Durumu - Hiyerarşik Kod Modeli

Katılımcılara yöneltilen 9. soru, araştırma örneklemindeki çizgi filmlerdeki içeriklerdeki yabancı kültürlerle ait yemek unsurlarının o kültürlerle ve ülkelere dair ne gibi düşünceler oluşturduğuna dair olmuştur. Elde edilen verilerden oluşturulan Kelime Bulutu (500) aşağıdaki şekil üzerinde görülmektedir.

oluşturmuş ve yemek öğeleri dışında kalan çizgi film kısımları çalışma dışında bırakılmıştır. Çizgi filmlerin örneklemine belirlenmesinde etkili olan yıl aralığı; küreselleşme etkilerinin gözlemlenebilmesi amacıyla küreselleşmenin başladığı dönem (1980), öncesi ve sonrası olarak 1940-2000 yılları olarak seçilmiştir.

Araştırma çizgi filmlerin bölümlerinde geçen yemek öğelerinin anlamlandırıldığı betimsel analiz bölümü ve 52 katılımcıyla yemek kültürünün çizgi filmlerde küresel kimlik kazanması hususunda yapılan görüşmelerin MAXQDA programında analiz edilmesi şeklinde paralel 2'li bir süreçte gerçekleştirilmiştir. Elde edilen sonuçlar şu şekilde sıralanabilmektedir.

- Çizgi filmlerdeki yemek unsurlarının incelenmesi aşamasında; sağlıklı beslenme ve yaşama özendirme niyeti, çocuk ağırlıklı hedef kitlenin izlenmesi kabulüyle havuç, ıspanak, protein ağırlıklı kahvaltı ve yemek ürünlerinin gösterilmesi doğru ve dengeli beslenmeye yöneltme mesajları olarak kabul edilmiştir. Ortaya çıkan bu sonuç Çakı (2018)'nin II. Dünya Savaşı'nda propaganda amaçlı çekilen Walt Disney çizgi filmlerinin tarımsal üretimi konu alan çizgi filmler, millî seferberlik çizgi filmleri ve psikolojik içerikli çizgi filmler olarak üç ana kategoride sınıflandırılabilirdiği yönündeki aktarımıyla karşılaştırıldığında bitkisel yemek unsurlarının Bugs Bunny, Temel Reis gibi çizgi filmlerde sunularak etki sağlamaya çalışıldığı yorumu getirilebilmektedir.

- Sağlıklı beslenme politikasının yansımaları Tom ve Jerry, Heidi çizgi filmlerinde de görülmektedir. Belirtilen iki çizgi filmde protein ağırlıklı - peynir, süt, yumurta, et ürünleri- yemek unsurlarının çokça sunumunun yapıldığı izlenmektedir. Bir diğer sağlıklı beslenme mesajlarının olduğu saptanan yapım Heathcliff çizgi filminde ise ana karakter neredeyse sadece balık tüketmektedir. Çocuk ve yetişkin sağlığı için çok önemli bir besin olduğu bilinen balık tüketimi, çizgi film sayesinde özendirilmekte olup küresel çapta benimsenme mesajı verilmek istediği yorumu getirilebilmektedir.

- Tom ve Jerry'de yer alan biftek, tavuk, but parçaları sağlıklı beslenme niyetinin yanında toplum kültürü hakkında da yorum getirilmesine imkan sağlamaktadır. Sobal (2005) Men, Meat, And Marriage: Models of Masculinity çalışmasında et yeme ve erkeklik arasında bağ olduğunu ortaya söylemektedir. Bu bağlamda Amerika menşeli, Amerika'da olayların

geçtiğinin bilindiği çizgi film Amerikan kültüründeki ataerkilliğe bir gönderme olarak da açıklanabilmektedir.

- Scooby Doo çizgi filmi yemek kültürü kapsamında incelendiğinde; sandviçler, krakerler, hamburgerler, kremalı pastalar; Simpsons çizgi filminde fast food kapsamında değerlendirilen yiyeceklere (hamburger, patates kızarması, kızarmalar, donut) çok sayıda yer verilirken alkol ürünleri, et görselleri, yağlı yiyecekler ve lokal bazda bilinen yerel tatlar ön plana çıkmaktadır. Sünger Bob çizgi filminde; fast food yiyeceklere (hamburger) yer verildiği izlenmektedir. Family Guy çizgi filminde; hamburger, pizza, hot dog, patates kızartması, cola, donut gibi fast food kullanımına başvurulduğu görülmektedir. Belirtilmiş olan 4 çizgi filmde genel itibariyle fast food ağırlıklı beslenme ekseninde yemek temsilleri sunulmaktadır. Sağlıklı beslenme mesajlarından uzak olan bu yemek sunumlarında gösterilen yiyecekler, küreselleşme ekseninde oluşan tek tip bir beslenme kültürünün yansımaları olarak yorumlanmıştır. Dünyanın her yerinde herkesin ulaşabileceği, aynı şekil ve içeriklere sahip yiyeceklerin ana karakterler tarafından tüketim anlarının da sıklıkla gösterildiği çizgi filmlerde, kahramanların yemek yeme biçimlerinin de sahip olunan kültürün anlamlandırılmasında önemli olduğu düşünülmektedir. Nezaket kuralları çerçevesinde kurulu sofranın etrafında tüketilmediği görülen yemeklerin tüketim alanlarının; deniz altı, sokaklar, doğa, parti alanları, kafe ve restoranlar gibi çeşitli yerler olduğu görülmekte, yemek yeme biçimleri ise elle ve kaba hareketlerle gerçekleşmektedir. Diğer yandan Sobal (2005)'dan yola çıkarak, erkek karakterlerin yemek yeme eylemindeki aktif rol üstlenmesi, et ağırlıklı ürünlerin bu bireyler tarafından tüketimi, yemek yeme biçimindeki kaba yemek yeme biçimleri ata erkil toplum yapısının dışı vurumu olarak yorumlanabilmektedir. Bu duruma verilebilecek örneklerden biri Simpsons çizgi filminde ana karakter Homer'ın yemek yediği sahneler feminist olarak konumlandırılan kızı Lisa da eşlik etmekte ama babasının yemek yeme davranışı esnasında ona katılım sağlamamakta, olumsuz mimik ve söylemlerle değişen konulara dair yorumlar getirmektedir. Kadın rolünün geri planda kaldığı bu sahnelerde, erkek rolü iştahlı ve softa adabından uzak bir şekilde bolca et ürünü tüketimi gerçekleştirmektedir.

- Tek tip besin kullanımının hakimiyet gösterdiği çizgi filmlerde bulunmaktadır. Bugs Bunny (havuç), Temel Reis (ıspanak), Ninja Kaplumbağalar (pizza); Şirinler (turtalar, kremalı pastalar), Heathcliff (balık) bu kapsamda bulunan çizgi filmlerdir. Ninja Kaplumbağalar çizgi

filminde Uzak Doğu dövüş sanatları yapan ana kahramanlar temel besin maddesi olarak pizza tüketmekte ve Amerika'nın suçlulardan korunmasını sağlamaktadır. Garfield çizgi filminde; İtalya-Avrupa'ya özgü olan lazanya yemeği, Amerika'da yaşayan bir kedi ve sahibine yemeklerde, çeşitli kutlama ve özel günlerde eşlik etmektedir. Bu özel günlerin Şükran Günü, Noel gibi günler olduğu izlenirken lazanyanın yanında hindi, kremalı pastalar ve daha pek çok yemeğin sunumunun yapıldığı izlenmektedir. Helman (1990)'ın yemek sınıflandırmasında kutsallık yüklenen günlere özgü yemeklerin de kutsal kabul edilebileceği bu çizgi filmdeki temsillerden yola çıkarak söylenebilmektedir. Bununla birlikte bütün dünyada belirtilen özel günleri kutsal atfeden kültüre mensup bireylerin bu yiyecekleri tüketmesi ve farklı kültürlere mensup bireylerin de bu kültürün belirtilen unsurlarını öğrenerek benimsemesi sağlanabilecektir. Bu bağlamda Ninja Kaplumbağalar ve Garfield farklı kültürlerin buluşturulduğu, kültür çeşitliliğiyle tek tip bir kültür yapısının oluşturulması yolunda birer temsil olarak görülebilmektedir. Bu duruma benzer bir durumun Şirinler çizgi filminde de olduğu söylenebilmektedir. Çizgi filmde çilek gibi sağlıklı yiyeceklerle birlikte kremalı pastalar ve turtalar ana kahramanların temel besin maddesi olarak sunulmaktadır. Belçika ve Amerikan yapımı olan çizgi filmde Avrupa'ya özgü meyveli turtalar ve Amerika'ya özgü kremalı pastalar birlikte sunulmakta Avrupa ve Amerikan kültürlerinin çok kültürlüğünün meydana getirdiği küresel bir tek tip beslenmeye özendirildiği yorumu getirilebilmektedir.

- Çizgi filmler yıllar bazında tüketim alışkanlıklarının temsili hususunda incelendiğinde doğrusal bir model çizmek mümkün olmamakla birlikte 1980 sonrası yapımların fast food kültürü temelinde yemek sunumu yaptığı rahatlıkla söylenebilmektedir. 1980 öncesindeki çizgi filmlerde sağlıklı beslenme ve fast food beslenme temsilleri değişkenlik göstermiştir.

- Yerel ve ulusal kimliklere dair bilgi edinilmesi noktasında yemekler aracılığıyla çizgi filmler üzerinden yorumlar getirilebilmektedir. Yapımların genel itibarıyla Amerikan menşeli oluşu, genelde olayların Amerika'da geçiyor oluşu gibi etkenler yerel kimliklerin tam olarak anlaşılmasına imkan sağlamamaktadır. Olay örgülerinde lokal tatlılara da kolaylıkla ulaşabilen ana kahramanların yeme alışkanlıkları, tüketim toplumunun ve küreselleşmenin en önemli işaretleri olarak yorumlanmıştır. Sağlık unsurunun önemsenmediğinin anlaşıldığı, tek tip beslenme, fast food beslenme, kolay

ve sofrada adabından uzak bir beslenme temsili bu yorumun getirilmesinde etkili olmuştur.

- Diğer yandan farklı olay örgülerinde farklı kahramanlar tarafından tüketilen yemeklerin ortaya koyduğu statüsel anlamlarda düşünülmektedir. Fischler (1988)'ın yemekleri sınıflandırmasında ikinci boyutta yer verdiği yemeklerin sembolik anlamlarının olabildiği görüşünden hareketle, temsil edilen çizgi filmlerdeki aile hayatı, arkadaş çevresi, kendisinin sahip olduğu ortamlarda analiz edilen yemek alışkanlıkları birer sosyal ihtiyaç ve statü karşılığı olabilmekte ve izleyenlere de bu mesaj verilebilmektedir. Simpsons ve Family Guy'daki baba figürlerinin yemek tüketimindeki fast food ağırlığı ve yeme eylemindeki aktif rol oynama durumları bu hususta örneklendirilebilmektedir.

Barthes (2008)'ın yemek ve onunla ilişkili hususların temsiline çok boyutlu bir inceleme alanı sunduğu görüşü ve iletişim sistemi olduğu yönündeki açıklaması ortaya konulan bütün bu sonuçların bireyler nezdinde farklı anlamlara ve yorumlamalara açık olduğu hatırlanmalıdır.

Aynı zamanda ortaya konan anlamlandırmalara dair diğer bireylerin fikirlerinin ne yönde olduğu hususunda araştırmacıların meraklarını cezbetmiş, çalışmanın detaylandırılabilmesi için 52 katılımcıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Görüşmelerden elde edilen veriler MAXQDA programında analiz edilmiş olup ulaşılan sonuçlar şu şekilde özetlenebilmektedir:

- Katılımcıların en sevdiği veya izlemeyi tercih ettiği çizgi film Şirinler (11 kişi) olurken; Tom ve Jerry (10 kişi); Ninja Kaplumbağalar (7 kişi) ve Bugs Bunny (7 kişi); Heidi (6 kişi) ve Scooby Doo (6 kişi) şeklinde en çok tercih edilen 6 yapım olmuştur.

- Katılımcılara seçtikleri çizgi filmde hatırladıkları kültürel özellikler sorulduğunda, yemek, aile ilişkileri, Amerikan kültürü, ev içindeki yaşam ve unsurları başlıklarında cevaplar alınırken ulaşılan cevaplardan 100 adedi bulgular kısmında kelime bulutu şeklinde verilmiştir.

- Seçilen çizgi filmde hatırladıkları yemek unsurları sorulan katılımcılardan alınan cevaplar; pizza, peynir, hamburger, lazanya, havuç, çorba, et şeklinde olurken ulaşılan cevaplardan en çok tekrarlanan 30 adedi kelime bulutu olarak bulgular kısmında paylaşılmıştır.

• Katılımcılara yöneltilen 4. soru ‘Hatırladığınız yemek unsurlarının beslenme düzeninizi olumlu ya da olumsuz etkilendiğini düşünüyor musunuz? Beslenmeniz üzerinde etkileri olduysa örnekler üzerinden açıklayınız.’ olmuştur. Katılımcılardan elde edilen veriler Nötr (2), Etkisiz (21) ve Etkili (28) olmak üzere 3 temel kodda gruplandırılmıştır. Genel itibariyle katılımcılar beslenme düzenleri üzerinde çizgi filmlerin etkili olduğunu belirtirken Etkili kodu 3 alt kod başlığı altında Hem Olumlu Hem Olumsuz (3), Olumsuz (8), Olumlu (17) olarak bulgular gruplandırılmıştır. Katılımcıların cevapları ışığında beslenme düzenleri veya bilgi düzeyleri üzerinde izlenen çizgi filmlerin olumlu etki ettiği söylenebilmektedir.

• Katılımcılara; 5. soru ‘Yemek kültürünün çizgi filmler yoluyla öğretilmesi ve yaygınlaşması konusunda neler düşünüyorsunuz?’ yöneltilmiş, elde edilen cevaplar 4 temel kod altında; Nötr, Hem Olumlu Hem Olumsuz, Olumsuz, Olumlu şeklinde analiz edilmiştir. Çizgi filmler yoluyla yemek kültürlerinin öğretilmesi ve yaygınlaştırılması katılımcılar tarafından genel itibariyle olumlu olarak değerlendirilmekle birlikte; olumlu etkilerin çocukluk çağı başta olmak üzere faydalı, mantıklı, etkili, pazarlama açısından olumlu olabileceği yönünde fikirlere ulaşılmıştır. Olumsuz yönde yapılan paylaşımlarda; fast food beslenmenin özendirilerek yerel yemek kültürlerinin yok olabileceği düşünceleri iletilmiştir. Hem olumlu hem de olumsuz etkileri olabileceğini yönünde yorum getiren katılımcılar ise çizgi filmlerdeki yemek kullanımlarında dengeli bir üslup ve temsil sistemine başvurulması gerektiğine işaret etmiştir.

• Katılımcılara yöneltilen 6. soru ‘Çizgi filmlerde yer alan yiyeceklerin toplumların kültürel değerlerini yansıttığını düşünüyor musunuz? Örnekler üzerinden açıklayınız.’ olmuştur. Katılımcıların büyük bir kısmı çizgi filmler yoluyla kültürel değerlerin özellikle günümüzde yansıtılabildiğini ortaya koyarken Amerikan kültürüne ait yiyeceklerin (hamburger vb. fastfood) sıkça kendine yer bulduğu, bunu takiben, Japon kültürünün ve İtalyan kültürünün de çizgi filmlerde yemekleriyle tanınır olduğu örnekleri verilmiştir. Diğer yandan Fikir Sahibi Değil olarak konuya dair görüşlerini belirten katılımcıların ise kültürel değerlerin geniş bir çerçevede incelenmeye muhtaç bir alan olduğu bu yüzden tek bir değişken üzerinden yorumlamanın imkanı olmayacağı açıklamasını getirdiği görülmüştür.

- Katılımcılara yöneltilen 7. soru ‘Çizgi filmlerdeki yiyeceklerin yerel kimliklerini kaybederek küresel bir kimlik kazandığına dair nasıl bir yorum getirirsiniz?’ şeklindedir.

Katılımcıların verdiği cevaplar; Fikir Sahibi Değil (3) ve Yemek Kimliklerine Etkisini Değerlendirme Durumu (45) olarak iki ana kod altında incelenmiştir. 48 görüşün bildirildiği soru kapsamında Yemek Kimliklerine Etkisini Değerlendirme Durumu kodu altında; Yerel Kimliklerin Korunması (5), Küresel Çapta Bilgi Sahibi Olma İmkânı Sunması (12) ve Yemeklerin Yerelden Küresel Kimliklere Dönüşmesi (28) şeklinde alt kodlar oluşturularak verilen bilgiler analiz edilmiştir. Elde edilen verilerden yola çıkarak katılımcıların yemeklerin yerel kimliklerini kaybederek küresel birer kimlik haline geldiği yönünde bir yorum getirdiği söylenebilmektedir.

- Katılımcılara yöneltilen 8. soru araştırma örneklemindeki çizgi filmlerden yola çıkarak Türk kültürüne dair yemek unsurlarının tanıtımı değerlendirmeleri olmuştur. Fikir Sahibi Değil (4), Türk Kültürünün Tanıtılma Durumu Hakkında Fikir Sahibi (46) olmak üzere iki ana kod başlığı altında bulgular incelenmiştir. Türk Kültürünün Tanıtılma Durumu Hakkında Fikir Sahibi olan katılımcılar; Türk Kültürünün Tanıtıldığı Düşünüyor (2), Türk Kültürünün (Kısmen) Tanıtıldığı Düşünüyor (9), Türk Kültürünün Tanıtılmadığı Düşünüyor (35) şeklinde 3 alt kod altında incelenmiştir. Genel itibarıyla katılımcılar örneklemden yola çıkarak Türk kültürüne dair çizgi filmler yoluyla iyi bir şekilde tanıtımının yapılmadığı ortak görüşüne sahiptir.

- Katılımcılara yöneltilen 9. soru, araştırma örneklemindeki çizgi filmlerdeki içeriklerdeki yabancı kültürlere ait yemek unsurlarının o kültürlere ve ülkelere dair ne gibi düşünceler oluşturduğuna hususunda olmuştur. Elde edilen verilerden 500 adet paylaşım oluşturulan kelime bulutunda bulgular kısmında paylaşılmış olup, bilgi sahibi olma, özenme, imrenme, merak, deneme isteği, küreselleşme gibi başlıklar altında his paylaşımlarının yapıldığı görülmüştür.

Ortaya konmuş olan sonuçlar çalışma örneklemini çerçevesinde geçerli olup değişen örneklemlemlerle birlikte elde edilen bulgu ve sonuçların değişkenlik gösterebileceği hatırlatmasının yapılması gerekmektedir. Daha geniş örneklemelerde veya derinlemesine çizgi filmlerin tek başına incelemelerinde ulaşılabilecek sonuçların farklı olabileceği öngörülebilmektedir. Aynı zamanda belirtilen hususların daha sonra yapılacak araştırma

kapsamları olarak diğer araştırmacılar tarafından değerlendirilebileceği önerisi getirilebilmektedir.

Bu araştırma çerçevesinde elde edilmiş olan sonuçların daha sonra yapılacak olan çalışmalara kaynak oluşturması temenni edilmekte olup araştırmacılara çalışılması önerilen araştırma alanlarından bir kısmı şöyle sıralanabilmektedir:

- Türk yemeklerinin çizgi filmlerde temsili
- Küreselleşme etkisi ve fast food yemek kültürünün çizgi filmlerde sunumu (Avrupa & Amerikan & Japon menşeli çizgi filmlerin karşılaştırılmalı incelenmesi)
- TRT çizgi filmleri ile Amerikan menşeli çizgi filmlerde tüketim kültürünün yiyecekler üzerinden incelenmesi
- Japon çizgi filmlerinde yemeğin temsili ve küresel kodların analizi

Kaynaklar

- Abdurrezzak, A. O. (2014). İşlevsel teori bağlamında yemek kültürünün iletişimsel yönü. *Electronic Turkish Studies*, 9(11), 1-16.
- Akarçay, E. (2016). Beslenmenin sosyolojisi: Orta sınıf (lar)ın yeme içme ve eğlence örüntüleri. Ankara: Phoenix Yayınları.
- Akfırat, İ. F. (2012). Türkiye’de 1990 sonrasında televizyon yayıncılığında dönüşümler: CNN Türk ve Fox TV Örnekleri. (Yayınlanmamış doktora tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Akıncı Çotak, N & Sabuncuoğlu İnanç, A. (2022). Kültürden medyaya reklamdan aileye perspektifler. İstanbul: Eğitim Yayınevi.
- Akiner, N ve Küngertü, A. (2015). Küresel hegemonik ideolojinin popüler tektipleştirme pratiklerine bir örnek: Selfie. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (24), 132-147.
- Altun, A. (2020). Sinemada ete dönüştürülen hayvanın temsili ve ataerkilliğin üretimi. *Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi*, 2(1), 47-59.
- Anuradha, M. ve Kannan, S. (2016). Cultural constructs in popular television cartoon programs-a content analysis. *International Journal of Research in Engineering and Social Sciences*, 6(05), 35-49.
- Arslaner Hamarat, H. ve Gürses Köse, İ. (2024). Türkiye’de uydu üzerinden yayın yapan tematik çocuk kanallarının kültür aktarımındaki yeri. *Global Media Journal Turkish Edition*, 14(28), 31-60.
- Atasoy, F. (2007). Kültürler üzerinde bilişim devriminin etkileri. *Modern Türklük Araştırmaları Dergisi*, 2, 163-178.
- Aydın, B. (2018). Türkiye’de çocuk televizyon kanallarındaki çizgi filmlerin çocukluğa etkisi üzerine bir içerik analizi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Aydın, I. (2013). Medyanın küreselleşmesi ve yabancı sermayenin Türk medyasına ilgisi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aydın, A. (2023). Yeni medyanın ekonomi politüğü. *Pamukkale Üniversitesi İletişim Bilimleri Dergisi*, 1(2), 199-214.
- Aynacı, C. (2021). Küregeçleşme: Gençliğin küreselleşmesi sürecinde milli(leşemeyen) kültür. *Sosyal Sağlık Dergisi*, 1(1), 1-20.
- Barthes, R. (2008). Toward a psychosociology of contemporary food consumption, C. Counihan ve P. Van Esteri (Ed.), *Food and culture içinde*, (s. 28-35). New York: Routledge.
- Başak, R. (2017). Identity construction in Pepée-cartoon series: A critical analysis based on visual culture approach. *International Journal of Humanities and Management Sciences (IJHMS)*, 5(1), 135-139.
- Bauman, Z. (1999). Küreselleşme: Toplumsal sonuçları. İstanbul: Ayrıntı.
- Bayhan, V. (2011). Tüketim toplumunda bireyin ontolojik mottosu: Tüketiyorum öyleyse varım. *Sosyoloji Konferansları*, 43, 221-248.
- Bell, D. ve Valentine, G. (1997). *Consuming geographies: We are where we eat*. London: Routledge.
- Bourdieu, P. (2017). Ayrım: Beğeni yargısının toplumsal eleştirisi. Ankara: Heretik.
- Brau, L. (2004). Oishinbo's adventures in eating: Food, communication, and culture in Japanese comics. *Gastronomica*, 4(4), 34-45.
- Can, A. (2021). Küresel egemen sistemin bir enstrümanı olarak Netflix. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 8(67), 812-822. <https://doi.org/10.26450/jshsr.2400>
- Cherian, G. ve Basil, T. (2023). The politics of cuisine: Portrayal of food culture in the cartoons of toms. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1), 403-409.
- Çelik, H. (2012). Küreselleşme sürecinde kimlik tartışmaları ve medyanın rolü: Kosova örneği. *Global Media Journal: Turkish Edition*, 2(4), 21-44.
- Demir, R. (2019). Türkiye’de çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerde dini ve kültürel değerler eğitimi. (Yayınlanmamış doktora tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Demir, R. (2021). Canım Kardeşim Benim-Uzaylılar mı gelmiş çizgi filmine folklorik bir bakış. *Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 71-83. <https://doi.org/10.33905/bseusbed.911912>

- Cesur, S. ve Parker, O. (2007). Televizyon ve çocuk: Çocukların TV programlarına ilişkin tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(19), 106-125.
- dos Santos, S. L. ve de Rose, J. C. (2019). Influence of cartoon characters on children's food preference via transfer of functions. *The Psychological Record*, 69(2), 153-163.
- Dursun, Z. & Uzuner Yurt, S. (2017). Popüler kültür karşısında yerelliğin sunumu: Maysa ve Bulut örneği. *EKEV Akademi Dergisi*, 69, 117-129.
- Erdem, G. (2020). Maysa ve Bulut örneğinde yemek kültürü inşası. *Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 82-99.
- Eşitti, Ş. (2016). Çizgi filmlerde küresel ve yerel kültürün inşası: Caillou ve Pepee örneği. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, (32), 125-144.
- Fischler, C. (1988). Food, self and identity. *Information (International Social Science Council)*, 27(2), 275-292.
- Fox, R. (2003). Food and eating: An anthropological perspective. *Social Issues Research Centre*, 1-21
- Ghosh, A. (2021). Accio food: Food and its magical properties in cartoons and fantasy literature. *Food Culture Studies in India: Consumption, Representation and Mediation*, 23-30.
- Güngör, A. C. & Çolak, A. (2019). Popüler kültür bağlamında çizgi filmlerin kültür aktarımındaki yeri ve önemi: İstanbul Muhafızları İncelemesi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 59, 923-931.
- Helman, C. G. (1990). Culture, health and illness. *Butterworth heinemann Ltd*.
- Hémar-Nicolas, V., Hapsari, H. P. Stephanie Angka & Olsen, A. (2021). How cartoon characters and claims influence children's attitude towards a snack vegetable-An explorative cross-cultural comparison between Indonesia and Denmark. *Food Quality and Preference*, 87, 104031.
- Huneiti, K. S. (2018). The influence of junk food commercials in cartoon channels on children's consuming behaviour in Jordan. *Kurgu*, 26(3), 320-328.
- Judith D., Wang, F., Williams, A. & Li, H.. 2021. Unsafe to eat? How familiar cartoon characters affect children's learning about potentially harmful foods. *Appetite*, 167, 105649.
- Kahraman, O. K. (2020). Mcdonaldlaşma teorisi bağlamında medyanın küresel kültür üretimine etkisi. *Journal of International Social Research*, 13(69), 354-362.
- Kamacioğlu, B. (2017). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Hayao Miyazaki çizgi filmleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 1-18. <https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.393478>
- Kanık, İ. (2025). Kral Şakir çizgi filminde yemek kültürünün analizi. *Folklor/Edebiyat*, 31(121), 157-178. <https://doi.org/10.22559/folklor.2723>
- Kanık, İ. (2018). *Gastro sinema*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Kasap, F., Dolunay, A. & Mırçık, A. M. (2018). Küreselleşmenin Medya üzerinde etkileri: küresel medyaya sürükleniş. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(2), 515-532.
- Kaya, T. (2014). Tematik çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerde yerel ve küresel izler. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 63-78.
- Keloğlu İşler, E. İ. (2013). Kültürel ekme kuramı bağlamında Türkiye üretimi çizgi filmler ve çocuk bilincinin inşası. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 65-80.
- Korr, J. L. (2008). Healthy cartoons? A content analysis of foods in children's animated television programs. *Food, Culture & Society*, 11(4), 449-462.
- Lan, C. & Zuo, D. (2016). Pictorial-verbal metaphors in Chinese editorial cartoons on food safety. *Metaphors and the Social World*, 6, 20-51.
- Levi-Strauss, C. (1983). *The raw and the cooked: Mythologiques*. University of Chicago Press, 1(1).
- Lindenfeld, L & Parasecoli, F. (2016). *Feasting our eyes: Food films and cultural identity in the united states*. Columbia University Press.
- Li, N. & Chen, G. (2013). *IEEE Xplore Digital Library*. IEEE Xplore Digital Library: <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=5578914>
- Mutlu, E. (2004). *İletişim sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Odabaşı, Y. (2009). *Tüketim kültürü-yetinen toplumdan tüketen topluma*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Onaran, B. (2015). *Mutfakta tarih: Yemeğin politik serüveni*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Özçelik Ersü, D. ve Şahiner, M. (2024). Türkiye'de yayımlanan bazı çocuk çizgi filmlerinde yer alan beslenme ilişkili faktörler, obezitenik davranışlar ve vücut ağırlığına dayalı damgalama.

- Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 13(3), 1174-1184.
<https://doi.org/10.37989/gumussagbil.1505220>
- Özer, D. ve Bozkurt Avcı, İ. (2015). Cartoons as educational tools and the presentation of cultural differences via cartoons. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 418-423.
- Pekşen Akça, R. ve Baran, G. (2018). Çizgi filmlerin Türk kültürüne ait özellikler açısından incelenmesi: Pepee örneği. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(17), 215-224.
- Rzayeva, S. (2020). Küreselleşmenin kültürel akışları ve somut olmayan kültürel miras üzerindeki etkiler. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(29), 33-52.
- Sancak, İ. T. B. (2023). Medyanın dördüncü kuvvet rolü ile devletin ideolojik aygıtları arasındaki geleneksel tartışmaya kuramsal bir bakış. *Akademik MATBUAT*, 7(2), 264-274.
- Scrinis, G. (2008). On the ideology of nutritionism. *Gastronomica*, 8(1), 39-48.
- Selanik Ay, T. ve Korkmaz, Ç. (2017). Sosyal bilgiler programında yer alan değerler ve kültürel öğeler bağlamında Küçük Hezarfen çizgi filmi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(2), 49-62.
- Sobal, J. (2005). Men, meat, and marriage: Models of masculinity. *Food and Foodways*, 13(1-2), 135-158.
- Taylan, H. H. ve Arklan, Ü. (2008). Medya ve kültür: Kültürün medya aracılığıyla küreselleşmesi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 86.
- Tekin, Z. (2022). Kültür aktarımında çizgi filmlerin önemi: Kral Şakir çizgi filmindeki evrensel ve milli değerler. *Veche*, 1(1), 1-14.
- Tobey, L. N. ve Manore, M. M. (2014). Social media and nutrition education: The food hero experience. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 46(2), 128-133.
- Tozduman Yarah, K. ve Avcı, N. (2017). Bir çizgi filmin popüler kültür açısından incelenmesi: Rafadan Tayfa. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 449-470.
- Türkmen, N. (2013). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.
- Tzoutzou, M., Bathrellou, E. ve Matalas, A. (2020). Body weight of cartoon characters in children series is associated to food consumption, attractiveness, and physical activity engagement. *International Journal of Behavioral Medicine*, 27, 707-716.
- Tzoutzou, M., Bathrellou, E. ve Matalas, A. (2021). Cartoon Characters in Children's Series: Gender Disparities in Body Weight and Food Consumption. *Sexes*, 2(1), 79-87.
- Utma, S. (2020). İletişim çağında medya ve kültür etkileşimi: Medyatikleşen kültürler. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 39-52.

TRANSMEDYA HİKAYE ANLATIMI BAĞLAMINDA TELEVİZYON DİZİLERİNDEKİ AİLE KAVRAMI: ULAN İSTANBUL DİZİSİ

Bahire Özad**, Gülen Uygarer***

Giriş

Hikaye anlatımı, insan yaşamının temel bir parçası olup, bireylerin dünyayı anlamlandırmasına yardımcı olur. Günlük yaşamda farklı platformlar aracılığıyla deneyimlenen hikayeler, farklı katılım biçimlerini mümkün kılmaktadır. Bu araştırmanın ana odağı, hikaye anlatımı için önemli bir platform olan televizyondur. Televizyon, özellikle aile ve aile ilişkileri gibi temaların işlendiği diziler aracılığıyla, günümüzün en popüler medya biçimlerindendir ve en büyük hikaye anlatıcısıdır. Televizyon dizileri, modern halk masalları işlevi görerek kitlelere ucuz ve ulaşılabilir eğlence sunar (Riegel, 1996; Sabuncuoğlu, 2006; Murphy, 2011; Blumenthal, 1997; Tunio & Shouka, 2015; Vukovic, 2015) ve böylece popüler kültürün temel unsurlarından birini oluşturur. Özellikle aile teması, dizilerde sıkça işlenmiş ve aile hayatlarının temsili önemli bir inceleme konusu olmuştur (Skill, 1983; Karaoşkun, 2002; Zieps, 2012; Vint, 2013). Televizyonun bu araştırmadaki odak noktası olmasının yanı sıra, iletişim ve medya teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte hikaye anlatımındaki değişimler ve bunun izleyici üzerindeki etkisi de temel konulardandır. Teknolojik gelişmeler, medya araçlarının entegre olmasına ve izleyici tepkilerinin "transmedya" ortamında birleşmesine zemin hazırlamıştır. Bu entegrasyona, "medya yakınsaması"; farklı medya araçlarının (tablet, akıllı telefon, bilgisayar vb.) tek bir cihazda birleşerek farklı içerik biçimlerini tek bir ekran üzerinden sunmasına katkıda bulunmuştur. Yakınsama, aynı zamanda medya biçimlerinin bir arada bulunmasına ve farklı platformlarda etkileşime olanak tanır. Jenkins (2001) medya yakınsamasını beş temel terimle sınıflandırmıştır: Teknolojik, Ekonomik, Sosyal veya Organik, Kültürel ve Küresel Yakınsama. Günümüzde bu süreçler, medya ve iletişim alanında önemli dönüşümlere yol açmaktadır (Jenkins, 2001; Jenkins, 2005; Matheson, 2006; Jenkins, 2006; Deuze, 2007; Örnebring, 2007; Jenkins ve

** Prof.Dr. Doğu Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölüm, Gazimağusa, bahire.ozad@emu.edu.tr, ORCID: orcid.org/0000-0003-36/5-5090

*** Doç.Dr., Doğu Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Gazimağusa, gulen.uygarer@emu.edu.tr, ORCID: orcid.org/0000-0002-1481-6540

Deuze, 2008; Suhr, 2009; Gümüş ve Özad, 2011; Hay ve Couldry, 2011) ve Jenkins (2006) tarafından ortaya konulan "yakınsama kültürü" kavramı ile dikkat çekmiştir. Bu gelişmeler ışığında, "transmedya" ve "transmedya hikaye anlatımı" kavramları, izleyicilerin çoklu platformlarda etkileşimini ifade etmektedir (Bolin, 2007; Lin, Chang ve Chen, 2007; Evans, 2007; Long, 2007; Abba, 2009; Lemke, 2009; Scolari, 2009; Dena, 2009; Jenkins, 2010; Evans, 2011; Lamb, 2011; Martens, 2011; Stein ve Busse, 2012; Jansson, 2013; Scolari, 2013). İnternet teknolojisi, geleneksel tek yönlü kitle iletişim araçlarını etkileşimli hale getirerek transmedya kavramının doğuşuna zemin hazırlamış ve bu, "yakınsama çağının" kültürel bir özelliği olarak kabul edilmiştir (Evans, 2011). Bir transmedya hikayesi, Jenkins'in (2008: s. x) tanımıyla, "her yeni medyanın tüm hikayeye farklı ve değerli katkılar sağladığı, çeşitli platformlarda bütünlük içerisinde ortaya çıkan bir yapıdır." İnternet teknolojisinin gelişimi sayesinde bireyler, elektronik posta ve mobil cihazlar aracılığıyla zaman ve mekân kısıtlaması olmadan içeriklere kolayca erişebilmekte, aktif katılım gösterebilmekte, tepkilerini ve görüşlerini aktarabilmektedirler. Çevrimiçi platformlar sayesinde insanlar anlatılara katkıda bulunmakta ve eleştirileri takip edebilmektedir. Bu niteliksel araştırma, yeni medya platformlarında yayımlanan Türk televizyon dizilerindeki transmedya hikâye anlatımını inceleyerek, ailesel temaların izleyici algıları üzerindeki etkisini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Kitle İletişiminde Dönüşüm ve Değişim Süreçleri

Kitle iletişimi, yıllar içinde tek yönlü ve doğrusal modellerden etkileşimli paradigmalara doğru önemli bir değişim yaşamıştır (Barnett ve Gunter, 2010). Bu dönüşümün başlangıcında, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan ve Hipodermik İğne Modeli olarak da bilinen Sihirli Mermi Modeli yer alır (Lasswell, 1927). Bu model, medya mesajlarının pasif izleyiciye anında ve tekdüze etki eden "mermiler" gibi olduğunu varsayarak güçlü, doğrudan etkiyi vurgulamıştır. Ancak zamanla, uzmanlar izleyicinin pasif alıcı değil, aktif katılımcı olduğunu ortaya koymuştur. Barnlund (1970) tarafından geliştirilen İletişimin İşlemsel Modeli, bu değişimi yansıtır. İşlemsel model, iletişimi göndericilerin ve alıcıların sürekli olarak birbirlerini etkilediği, dinamik ve iki yönlü bir süreç olarak tanımlar (McQuail, 2010). Önceki tek yönlü modellerin aksine, İşlemsel Model, karşılıklı etkiyi, geri bildirimi ve bağlamı vurgular. Bu yaklaşım, izleyicilerin mesajları kendi deneyimlerine ve sosyal bağlamlarına göre farklı yorumladığı modern anlayışı destekler (Littlejohn ve Foss, 2008). Bu süreçleri tamamlayan Everett Rogers'ın

(1962) Yeniliklerin Yayılması Teorisi, yeni fikirlerin ve teknolojilerin bir toplum içinde yayılma hızını ve bu süreçteki sosyal ağlar, kanaat önderleri ve kültürel faktörler gibi etmenlerin rolünü açıklar. Teori, değişimin kademeli olduğunu ve sosyal bağlamlar tarafından aracılık edildiğini vurgular (Rogers, 2003). Esasında, Sihirli Mermi'den İşlemsel Model'e evrim, kitle iletişiminde pasif hedeften aktif alıcıya doğru gerçekleşen temel bir değişimi yansıtmıştır.

Tarihsel olarak pasif kitlelere mesaj ileten kitle iletişim araçları, dijital ve internet medyasının ortaya çıkışıyla etkileşimli bir paradigmaya kaymıştır (Lasswell, 1948; Jenkins, 2006). Sosyal medya platformlarının yükselişi, kitlelerin yalnızca içerik tüketmekle kalmayıp aynı zamanda anında geri bildirim üretmesine ve paylaşmasına olanak tanıyarak bu değişimi hızlandırmıştır. Bu katılımcı kültür, anlamın tüm katılımcılar arasında birlikte inşa edildiği İşlemsel Modeli örneklendirir. İşlemsel modele geçiş, izleyicilerin aktif katkıda bulunanlar olarak görülmesini teşvik ederek katılımı ve içeriğin kişiselleştirilmesini artırır (Barnett ve Gunter, 2010).

Hikaye Anlatımında Transmedya Kavramı

Hikaye anlatımı, insan toplumlarının en temel iletişim biçimi ve tüm kültürlerde var olan bir sanat formudur (McKendry, 2005; Denning, 2005). Basılı medyadan (Brake, 2001; Bostrom, 2007) dijital platformlara geçiş, medya endüstrilerini büyütmüş ve alternatif hikaye anlatma biçimlerini artırmıştır. 21. yüzyıldaki hızlı teknolojik değişimler dijital medyayı bilgi akışında baskın platform haline getirmiş (Hobbs, 2010) ve televizyonun da dijital ortama taşınmasıyla alternatif tüketim yolları oluşmuştur (Mora, 2012; Ford vd., 2011). Dijital teknolojiler, çoklu yayın ve veri iletimi gibi fırsatlar sunarken, medya yapımlarında benzersiz hikaye anlatma ve multimedyaı kolaylaştırmıştır (Mora, 2012). Yeni medya platformları (YouTube, Facebook vb.), hikaye anlatımını paylaşmak ve öğrenmek için kullanılmakta, etkileşimli hikayeler izleyiciyi içine alabilmektedir (Grossberg ve ark., 2006; Wand, 2002; Fedorov, 2002; Kaleshar & Solhi, 2012). Medya, sadece hikayeleri aktarmakla kalmayıp, aynı zamanda toplumu sembolize eden ve toplumsal değişimlere tanıklık etme imkanı sunan bir araçtır.

Televizyon dizilerinde aile temalarını incelemek için bu çalışmada kullanılan kilit kavram, Henry Jenkins (2003) tarafından ortaya konulan "Transmedya" ve "Transmedya hikâye anlatımı"dır. Transmedya, medya üretimi ve tüketimindeki dijitalleşme ve çoklu platform kullanımıyla yakından ilişkilidir. Jenkins (2006), transmedya hikâye anlatımını, "farklı

medya platformlarında gelişen ve her yeni metnin bütününe katkıda bulunan bir hikaye" olarak tanımlar. Bu yaklaşım, her kanalın kendi benzersiz katkısını yaptığı çoklu biçimde anlatılan hikayeleri vurgular (Davis, 2003; Dilli, 2014). Transmedya, izleyicilerin aktif katılımıyla hikayelerin çeşitli yeni giriş noktalarıyla paylaşılmasını ve kişisel deneyimlerin oluşturulmasını sağlayan, geleceğin eğlence sektöründe çoklu platformlar aracılığıyla zenginleştirilmiş hikaye anlatımı sunar (Jenkins, 2003; Staffans, 2011; Iacobacci, 2008; Westenberger, 2011). Jenkins (2009), transmedyanın yedi temel ilkesini sıralarken, Scolari (2009) ise tüketiciyi tek bir içerik tüketicisinden çoklu medya katılımcısına doğru üç aşamada sınıflandırır. Bu araştırma, özellikle sosyal medya ve Facebook gibi online platformlarda yapılan transmedya hikaye anlatımını incelemektedir (Jenkins, 2003; Iacobacci, 2008; Staffans, 2011; Westenberger, 2011).

Dijital Dönüşüm ve Medya Yakınsaması

Televizyon, bir hikaye anlatıcısı ve medya rolü üstlenerek önemli kültürel olayları yansıtır ve insanların bir kültürü paylaşması için ortak bir referans sağlar (Kalehsar ve Solhi, 2012). İnternet teknolojisindeki gelişmeler, televizyonun konumuna yeni bir anlam katmıştır. Kurtz (2014), televizyon dünyasındaki değişimleri teknolojik, anlatısal ve katılımcı olmak üzere üç farklı mutasyona bağlar. Edgerton (2013) ise televizyonun dijital teknoloji içindeki uyarlanmasının bir evrim halinde olduğunu ve "eski ile yeni arasındaki fay hatlarında yer aldığını" ileri sürer. Dijital teknolojiler, programlama ve dağıtımı altüst ederek televizyon içeriğini giderek daha fazla platformlar arası hale getirmektedir (Edgerton 2013: s. 21). İstasyon yöneticileri çevrimiçi iletişimin önemini kabul etmekte (Greer & Ferguson, 2001:s. 202) ve televizyon, Edgar ve Edgar'ın (2008) belirttiği gibi, viral bir medya ve "harika bir hikaye anlatıcısı" oluşturmaktadır. Yüzyılda sosyal medya platformları, küresel ölçekte çağdaş kültürün merkezinde yer almış (boyd, 2014), dijitalleşme ise hikaye iletme yollarını değiştirerek çevrimiçi topluluklar ve etkileşimler sağlamıştır (Bachman, 2009). Sosyal medya, günlük yaşamın önemli bir parçası olmuş (Sawyer, 2013), akıllı telefonlar sayesinde çevrimiçi hikaye anlatımı ve izleyici görüşleri de araştırılmaya başlanmıştır.

Türk Televizyon Dizilerinde Aile Teması ve Temsili

Bu çalışma, evrensel tanımı zor olmakla birlikte duygusal bağlara ve ortak yaşama dayanan (McCulloch, 2002; Harwitz, 2007; Murdock, 1949) ve sürekli değişen yapısı televizyon tasvirlerine yansıyan (Skill ve Wallace,

1990; Moore, 1992; Robinson ve Skill, 2001; Callister vd., 2007; Dates ve Stroman, 2001; Lamana vd., 2014) aile temasına odaklanmaktadır. Televizyon dizileri, popüler kültürün önemli bir parçası olup (Yiğit, 2012; Marx, 2007; Riegel, 1996) toplumsal sınıfları tasvir eder, empati sağlar (Geraghty, 1991; Ward, 2000; Grossberg vd., 2006) ve kültürel değerleri aktaran modern halkmasalları işlevi görür (Gillespie, 2005; Blumenthal, 1997; Burrell, 2000). 1960'lardan itibaren gelişen ve izleyiciler üzerinde davranışsal etikler yaratan bu yapımlar (Cantor ve Pingree, 1983; Geraghty, 2005; Brown & Cody, 1991; Pitout, 1998) 2001 sonrası ihracat odaklı büyüme ile küresel ölçekte (Balkanlar, Orta Doğu) büyük kitlelere ulaşarak kültürel ve ekonomik bir araç haline gelmiştir (Balli vd., 2013).

YÖNTEM

Bu çalışma, oluşumcu yapıyı temel alan paradigmaya uygun olarak yürütülmektedir. Guba ve Lincoln (1994) her paradigmayı, ontoloji, epistemoloji ve metodoloji olmak üzere üç terim üzerinden en iyi şekilde anlaşılabileceğini savunur. Kısacası, oluşumcu paradigma tercih edilen çalışmada nitel araştırma metodolojisi kullanılmıştır. Bu çalışma, oluşumcu paradigmaya dayanan nitel metodoloji kullanılarak yapılan vaka çalışmasıdır. Veri, araştırmacıların katılımcı gözlemci olarak gözlemleri, saha notları, odak grup mülakatları ve yeni medya platformlarını inceleme yoluyla toplanmıştır.

Örneklem

Bu bağlamda örneklem, amaca uygun olarak amaç odaklı seçilmiştir. Tek bir vaka olarak bir aile dizisi üzerinden yürütüleceği için, çalışmanın merkezi konusu ve konunun derinleşmesini sağlayacak bir örnek olarak “biyolojik aile dışı/alternatif platformlarda yayınlanan dizi” kategorisinde Ulan İstanbul dizisi seçilmiştir. Veriler, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti İskele bölgesinde yaşayan kadınlarla geleneksel olan sabah kahvesi görüşmelerinde odak grup mülakatı, dizinin Facebook beğeni sayfasının incelenmesi ve araştırmacıların gözlem notlarından oluşmaktadır.

BULGULAR

Bu çalışmanın amacı, "Türk televizyon dizilerinden biri olan Ulan İstanbul dizisindeki aile sorunlarının aktarılmış hikâye anlatımına ilişkin izleyici görüşlerini incelemektir". Türk televizyon dizisi olan Ulan İstanbul dizisindeki aile/lerin aktarılmış hikâye anlatımını incelemek için öncelikli kaynak olarak resmi Facebook beğeni sayfaları kullanılmaktadır. Resmi

Facebook beğeni sayfaları, çevrimdışı ortamlar yerine televizyon dizilerini incelemek için alternatif platformlardan biri haline gelmiştir ve insanlar hikâye anlatımlarını çevrimdışı ortamlardan çevrimiçi ortamlara kolayca genişletebilmektedir. Böylece izleyiciler yapımları takip etmekte ve etkileşim yoluyla yapımları yeniden şekillendirmektedir. Örneğin, izleyiciler başkalarının neyi beğenip beğenmedikleri konusundaki görüşlerini belirleyebilir ve televizyon dizilerinin içeriği hakkındaki kendi fikirlerini test edebilirler. Ulan İstanbul dizisi resmi Facebook beğeni sayfasındaki bir bölümü hakkında çeşitli tartışmalar incelenmiştir. Ayrıca, bu platform, diziyle ilgili istekleri ve bekledikleri konusunda benzer fikirlere sahip geniş grupları incelemek için de kullanılmıştır. Bu nedenle, transmedya, çevrimiçi platformlarda hikâye anlatmanın alternatif yollarını belirlemeye ve televizyon izleme içeriklerini izleyicinin isteklerine göre yeniden şekillendirmeye yardımcı olur.

Bu çalışmada aile tasviri Ulan İstanbul dizisi ile sınırlıdır. Her dizi farklıdır dolayısıyla senaryoları ve karakterleri aile tasvirini etkilemiştir. İzleyicilerin yorumu, kendi yaşamlarındaki ve televizyondaki aileye dair benzersiz anlayışlarıyla sınırlıdır. Odak grup görüşmeleri, araştırmacı günlükleri ve resmi Facebook Beğeni Sayfaları, takip edilen dizi ile ilgili aile anlayışlarını içerir. Başka bir deyişle, izleyiciler söz konusu televizyon dizi ile ilgili ortak noktalarda buluşabilirler. Yorum ve eleştiriler kültürel değerlere ve kişisel değerlere dayanmaktadır. Katılımcılar/izleyiciler genellikle aile içi ilişkilerden şikayetçidir ve şiddetten sıkılırlar. Barış arasalar da bu tür televizyon dizilerini takip ederler. İzleyiciler ayrıca içeriği genişletir ve dizilerdeki hikâyeyeyle ilişkilendirilebilecek haberleri paylaşırlar. Bazı izleyiciler ticari bağlantılar, iş fırsatları, dini mesajlar ve gayri resmi hayran sayfaları paylaşmaktadır. Böylece izleyiciler, söz konusu dizinin resmi Facebook beğeni sayfaları aracılığıyla kendi ihtiyaçlarını karşılayabilmektedir. Ayrıca, Facebook'un teknolojik gelişimi, kolay erişim sayesinde neredeyse ücretsiz bir platformdur. İzleyiciler, bağlamla nasıl etkileşim kuracaklarına dair kolay bir yol keşfedebilirler. Odak grup görüşmeleri ve resmi Facebook beğeni sayfası analiz edildiğinde, resmi Facebook beğeni sayfası izleyicileri de odak grup katılımcıları gibi hikayeler anlatmaktadır. Ancak, resmi Facebook beğeni sayfası izleyicileri, resmi Facebook beğeni sayfaları üzerinden diziler hakkında hikayeler paylaşabilirler. Resmi Facebook beğeni sayfaları, sistematik paylaşımlarda serilik ve süreklilik

sağlar. İzleyiciler ve hayranlar, anlatıların konusunu kolayca canlandırabilirler.

Dünyada birçok farklı ırk, etnik köken, kültür ve demografik geçmiş bulunmaktadır. Televizyon, ortak imgelerin paylaşıldığı platformlardan biridir (Chamaroman, 2007). Bu çalışmada, Ulan İstanbul Türk televizyon dizisindeki aile tasvirlerinin nasıl ifade edildiğini incelemek için televizyonda hikâye anlatımı bir platform olarak tercih edilmiştir. Televizyon dizilerinde hikâye anlatımı, izleyicilerin "Televizyon kanalları televizyon dizilerinde ortak aile imgelerini nasıl merkezileştiriyor?" sorusuna verdiği tepkiyi ortaya koymak için çeşitli örneklerle ve zengin bir bağlama sahiptir. İzleyicilerin tepkileri, televizyon kanalları ve yapımcıları için gelecekteki çalışmalara geri bildirim kaynağı olarak önemlidir. Mevcut çalışmanın bulgularına odaklanıldığında, odak grup katılımcılarının genellikle "sosyal yaşam/gerçek yaşam" ve "televizyon dizilerindeki yaşam" kavramlarının farkında oldukları ve görüşlerinin de hikaye anlatımının başlangıç noktasının somut olmadığını gösterdiği görülmektedir. Örneğin, bazı izleyiciler televizyon dizilerinin "gerçek yaşam"dan uyarlandığını belirtmiştir. Bununla birlikte, bazıları televizyon dizilerinin kurgusal hikayeler içerdiğini iddia etmiştir. Matris analizinde, televizyonun odak grup katılımcılarının yaşamlarındaki yeri ve görüşleri, televizyon hikayelerinin kendi durumlarıyla ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca, odak grup katılımcıları kendi yaşamlarından paylaşmak yerine televizyon dizilerindeki/dizilerdeki hikayeleri paylaştıklarını belirtmektedirler. Sabah kahvesi saatleri paylaşım için fırsatlardan biridir. Odak grup katılımcıları Kıbrıslı Türklerdir ve farklı bir kültüre ait ortak hikâyeler nedeniyle Türk televizyon dizilerini takip etmektedirler. Hem kurgusal hem de gerçek hikâyeler toplumları yansıtır ve toplumlara sabah kahvesi saatleri olarak geri döner. Böylece bu hikâyeler bir kültürden diğerine yayılır. Bu bağlamda, televizyon dizileri aracılığıyla yayılan kültür sayesinde toplum, televizyon dizilerinde ortaya çıkar. Bu şekilde, televizyon dizileri izleyicileri etkileyebilir ve televizyon, izleyiciler üzerinde bir şeyler öğrenme işlevi görür. Katılımcıların bazıları, en sevdikleri televizyon dizilerini örnek olarak nitelendirmektedir. Bu, insanların televizyondaki hikâyelerden bir şeyler öğrenebileceği anlamına gelir. Televizyon dizileri bir mit anlatıcısı görevi görür ve izleyiciler bu hikâyeleri izleyerek bir şeyler öğrenmektedirler.

Televizyon dizileri bir topluma ait olarak ve popüler kültüre önemli bir katkı sağlar. Zorunlu olmasa da, ortak bir paylaşımdır. Kültürel

paylaşımın görünürlüğünün, izleyicilerin tercihleri ve dizileri takip etme yoğunluklarıyla bağlantılı olduğu varsayılabilir. Örneğin, izleyiciler bir dizideki karakterleri giyim/tarz, aksesuar ve konuşma tarzı açısından takip eder.

Ulan İstanbul'un yapay aile hikâyeleri içeren bir içeriğe sahiptir. Bu dizi, hayatlarındaki sorunlar ve zorluklarla başa çıkmak için alternatifler sunmak adına biyolojik olmayan bir aile hikâyesine sahiptir. Onlara göre, hayatla başa çıkmanın en iyi yolunu bulurlar. Bu dizilerin değerlendirilmesi sıradan değildir, çünkü aile değerleri izleyicilere farklı duygular getirebilir. Ancak izleyicilerin algılarına bakış açısı, gerçek hayatta ve kurgusal hayatta bunu kolaylaştırır. Çünkü bu tür bir aile örneğiyle kişisel bağlantılar kurmak değerlendirmeyi oldukça zorlaştıracaktır. Bu nedenle televizyon dizileri toplumdaki örneklerden beslenir. Ayrıca izleyiciler de bu tür örnekleri değerlendirme fırsatı bulur. Böylece yumurta-tavuk hikâyesi ortaya çıkar. Örneğin, izleyiciler Ulan İstanbul'u değerlendirerek Ulan İstanbul'un toplumdan nasıl etkilendiğini, toplumda nasıl tohumlar ektiğini ve insanların neden onu izlediğini sorgulayabilirler. Kısa bir süre ulusal bir televizyon kanalında gösterildikten sonra Ulan İstanbul çevrimiçi platformlara taşınmıştır ve genç nesil genellikle Ulan İstanbul'u çevrimiçi olarak para ödeyerek takip etmektedir. Teknoloji ve teknolojik değişimler, medyadaki katkı ve değişimleri incelemek için bu çalışmanın önemli bir parçasıdır. Teknoloji terimi "tekne" ve "logos" olmak üzere iki kelimeden oluşur. "Tekne" kelimesi eski Yunanca'da bir şey yapmayı veya bir şey yaratmayı ifade etmek için kullanılırdı. "Logos" kelimesi ise eski Yunanca'da bir şeyi bilmeyi ifade etmek için kullanılırdı. Dolayısıyla teknoloji, toplum, sosyal bağlam ve toplumsal anlam kazanma üzerine bir yansımadır (Atabek, 2005). Mevcut çalışmanın bulguları, hikâye anlatımının elektrik kesintisi döneminden televizyonla ve ardından internetle karşılaşmaya geçişini göstermektedir. Mevcut çalışmada, odak grup katılımcıları neredeyse dört farklı kuşaktan oluşmaktadır ve teknolojinin gelişimi ve hikâye anlatımının değişimi konusunda farklı deneyimlere sahiptirler.

Yetişkinlikten sonra teknolojiyle karşılaşan kişiler/izleyiciler, doğduktan sonra teknolojiyle karşılaşanlara (yeni nesil) kıyasla teknolojiyi nasıl kullanacaklarına tamamen yabancısıdır. İnternet teknolojisini kullanan yeni nesil, dijital yerlilerdir (Prensky, 2001). Mevcut çalışmanın bulguları, hikâyelere ulaşmak ve hikâyelerle etkileşimde bulunmak için teknolojik/teknolojik olmayan platformlar aracılığıyla nesiller arasında

farklılıklar ve geçişler olduğunu göstermektedir. Bu süreç, hikâyelere ulaşma ve paylaşma konusunda farklı kitle profilleri arasında çeşitlilik göstermektedir. Örneğin, son zamanlarda teknolojiyle karşılaşan kişiler/izleyiciler çoğunlukla televizyonu ve televizyon programlarını geleneksel yöntemlerle takip etmeyi tercih etmektedir. Ancak, yeni teknolojik gelişmelere aşina olan yeni nesil, yeni teknolojiyi takip etmeyi tercih etmektedir. Bu şekilde, izleyiciler/insanlar (yeni nesil), hikâyeler hakkındaki görüşlerini bir ölçüde paylaşmak ve hikâyelere katkıda bulunmak için çoklu platformları kullanırlar. Ayrıca, bu platformları kişisel ilgi alanları doğrultusunda kullanma fırsatları da yaratırlar.

Sonuç olarak, bu çalışma, internet teknolojisinin izleyiciler ve medya metinleri üzerindeki gücünün farkına varmamızı sağlamaktadır. Günümüz izleyicileri, medya metinleriyle etkileşim kurmak ve onları takip etmek için alternatif yollara sahiptir. Ancak, her izleyici bu alternatifleri aynı düzeyde kullanamıyor, yani profilleri İnternet teknolojisini kullanmada önemli bir rol oynuyor. Ulan İstanbul, geleneksel izleyiciler ile yeni nesil izleyiciler arasındaki farkı göstermek için iyi bir örnek. İnternet teknolojiyle yeterince ilgilenen yeni nesil izleyiciler, Ulan İstanbul'u internette takip ediyor. Ancak, geleneksel izleyicilerin bir kısmı Ulan İstanbul'u takip etmek için televizyon düğmesinden kişisel bilgisayar/tablet/telefon düğmesine geçemedi. Prensky, 2001 yılında dijital yerli ve dijital göçmen kavramlarını tanımladı ve bu kavramlar, hangi profil izleyicisinin birden fazla platformda medya metniyle daha aktif bir şekilde etkileşim kurduğunu anlamak için önemli. İnternet teknolojisinin sunduğu fırsatlar, izleyicilerin daha etkileşimli ve daha katılımcı olmasını sağlar, ancak bu, İnternet'i ne kadar kullanabildiklerine bağlıdır.

TARTIŞMA

Mevcut çalışma esas olarak medyadaki hikâye anlatıcılığıyla ilgilidir. Hikâye anlatıcılığı, Mazalek (2001) tarafından daha önce belirtildiği gibi, insan kültürünün bir parçasıdır. Dahası, hikâye anlatıcılığının yeri insan etkileşimiyle ilişkilidir (Alveroda vd., 1987). Hızla gelişen internet teknolojisi, yeni iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır: aracsız anlatım. "Dijital medya nesneleri, çoğu zaman bu durumdan koparak sürekli bir üretim içindedir; izleyicilerle ve diğer dijital ürünlerle sürekli bir diyalog ve dönüşüm içindedir" (Miller, 2011, s.44). Transmedya anlatıları, eğlence, eğitim, pazarlama ve reklamcılık gibi çeşitli alanlarda hızla ortaya çıkmıştır (Stackelberg, 2011). İnternet teknolojisinin gücü her zaman

vurgulanmaktadır. İnternet teknolojisinin gelişmesiyle birlikte televizyon ve televizyon programlarının biçimi yeni boyutlar kazanmıştır. Bunun nedeni, izleyicilerin aynı izleyiciler olmaması, yani aynı zamanda dizilerin de takipçisi olmalarıdır. Dena (2009), transmedyanın izleyicilerin farklı platformlarda farklı yapıtlarla etkileşim kurmasına yardımcı olduğunu ileri sürer. Örneğin, izleyiciler oturma odasında televizyon izlerken aynı zamanda bilgisayarda oyun oynar veya tablette roman okurlar. Dolayısıyla, mevcut çalışma teknolojinin anlatımdaki önemini göstermektedir. İnternet kullanım oranı televizyon kullanımıyla ilişkilidir (Brasel ve Gips 2011). Türk televizyon dizilerinin popüleritesi farklı ülkelere yayılmıştır. Aynı zamanda, Türk televizyon dizileri kültürel işaretleri de (ulusötesilik ve transaile) aktarmaktadır. Ciancia (2013), transmedyanın anlamının, izleyicilerin anlatı dünyalarında anlam oluşturma sürecine katılmalarını sağlayan kültürel bir paradigma olduğunu ileri sürmektedir. Ayrıca, transmedya hikâye anlatımı sayesinde hikâyeler multimedya aracılığıyla paylaşılmakta ve her birey bütüne bir katkıda bulunmaktadır (Dena, 2008). "[İzleyicilerin] işlevi, yaratıcıdan (senarist/hikaye anlatıcısı, yapımcı, tanıtım yöneticisi) daha fazlasıdır" (Giovagnoli, 2011, s.19).

Ayrıca, Türk televizyon dizilerinin Facebook beğeni sayfalarındaki takipçiler, bu çevrimiçi platformları kullanarak hikayelerini genişletmenin bir yolunu gösteriyor. Görüş ve isteklerini ifade etmenin yeni alternatif platfromlarda paylaştılar, Facebook beğeni sayfalarında. Çevrimiçi platformlar, özellikle hayran kültürlerini örneklendiriyor ve çevrimiçi tartışmaları içeriyor (Shefrin, 2004). Dahası, İnternet, hayran topluluklarına en sevdikleri mevcut hikayelerin ürünlerini kullanarak yeni hikayeler yaratma fırsatı sunuyor (Spaulding, 2012). Dahası, bu platformları satmak istedikleri her şeyi tanıtmak için kullandılar. Çok platformlu açık alanlar ve izleyicilere pazarlama fırsatları da sunuyor (Gupta, 2015). Bu şekilde, transmedyatik hikâye anlatımının gücü, izleyici etkileşim düzeyini artırmaktadır (Rutledge, 2011; Ganzert, 2015). Örneğin, Twitter kullanıcıları hashtag işlevi aracılığıyla sosyal etkileşimi kullanabilirler (Dağtaş ve Yıldız, 2015). Her şeyden önce, bu platformlar derinlemesine keşif yapma ve anlatıyı genişletme konusunda güçlüdür. Böylece izleyici, hikâye dünyasına girebilir ve hikâyenin çeşitli yönlerini benimseyebilir. Dahası, bu platformlar izleyicinin üretmesine ve transmedya anlatısının bir parçası olmasına yardımcı olur. Bunun yanı sıra, izleyici kimin konuştuğunu ve kimin adına konuştuğunu da düşünür. Bu paylaşımlar, transmedya anlatısının kendisi için önemli bir geri bildirim kaynağıdır (Jenkins, 2009).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Özetle, televizyonun her yönü önemli ölçüde değişecektir. Örneğin, televizyonla etkileşim kurma biçimi, televizyon izlerken birbirimizle (nesne/araç) etkileşim kurma biçimimiz ve ilişkilerimizin içeriği (Puopolo vd., 2011). Televizyon dizilerinin sayısı, Facebook beğenilerinin paylaşımını ve hayran etkinliklerinin paylaşımını artırıyor (Ganzert, 2015). Hayran etkinliklerinin de dizinin hikayesinin gelişmesinde bazı etkileri oluşturmaktadır.

Anlatılar üzerine (Ganzert, 2015) izleyici, her mecra aracılığıyla ortaya çıkan hikâyelere kendi katkısını yapar (Jenkins, 2011). Sosyal medya kullanıcıları, transmedya hikâye anlatımı için birden fazla okuryazarlık düzeyine sahip olmalıdır (Weedon ve Knigh, 2015). Transmedya hikâye anlatımı, çeşitli medya platformlarında yaratıcılığı teşvik eder (Sousa, Zagalo ve Martinc, 2015). Miller (2008), transmedya hikâye anlatımının insanlara etkileşimli bir mecrada aktif olarak yer alma fırsatı sunduğunu belirtir. Yakınsama medyası, kolektif imge dünyasındaki her şeyi içerir. İnsanların, hikâyelerindeki sadelikten ziyade, karmaşıklığın bir parçası olmalarını ve bu karmaşıklığı sevmelerini sağlar (Jenkins, 2006). Bu çalışmadan varılan en önemli sonuca bakıldığında zaman; farklı ekranlar, farklı anlatımlar ortaya çıkarıyor. Böylece artık geleneksel televizyonda yer verilen televizyon dizisi olarak sunulan medya metinlerinin hikaye anlatıcılığındaki akıllı televizyon ve benzeri akıllı mobil cihazlar bireysel izleme deneyimini kolaylaştırmaktadır. Bu da televizyonun ailenin ortak bitiş saatine bağlı bir araya getirme ihtimalini neredeyse ortadan kaldırdığını söylenebilir. Geleneksel ortak ailece izleme, aile içi ortak tartışmalar paylaşımlar yerini sosyal medya, platform içi yorumlar ikinci ekran deneyimleri gibi bireysel izleyicilerin aktif katılımını artırmaktadır. Aile bağlarının zayıflaması; kültürel referansların azalması, ev içi sohbetlerde ortan bir “an” eksikliği yaratma ihtimalini günden güne artırıyor. Böylece; televizyon aile içi ortak ritüelden çıkıp kocaman kişisel ekrana dönerek evdeki aile üyelerin bireysel olarak kişileştirilmiş içerik çeşitliliğe dahil oldukları hikâyelerin anlatıma şahitlik etmektedir.

Kaynaklar

- Abba, J. (2009). Transmedia and Interactive Narratives. *Journal of Media & Entertainment*, 16(3), 45–60.
- Alveroda, K., O'Connel, D. C., O'Connel, M., & O'Connel, M. (1987). Storytelling and Human Interaction. *Journal of Language and Social Psychology*, 6(2), 1-15.
- Atabek, E. (2005). *İletişim/Teknoloji/Kültür*. Sistem Yayıncılık.
- Bachman, E. (2009). The Digital Revolution and Changes in Story Transmission: Online Communities and Interactions. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(4), 789–805.
- Balli, E., Aydın, M. K., & Coşkun, Y. (2013). The Rise of Turkish Television Series in the Global Market. *Journal of Media Economics*, 26(4), 221–238.
- Barnett, G. A. ve Gunter, B. (2010). *Mass Communication: An Introduction*. Sage Publications.
- Barnlund, D. C. (1970). A Transactional Model of Communication. İçinde K. K. Sereno & C. D. Mortensen (Ed.), *Foundations of Communication Theory* (s. 83–102). Harper & Row.
- Blumenthal, M. (1997). The Modern Folktale: Television Series as Cultural Transmission. *Media, Culture & Society*, 19(3), 303–320.
- Bolin, G. (2007). The Concept of Transmedia in Media Studies. *European Journal of Cultural Studies*, 10(3), 391–405.
- Bostrom, R. (2007). The Rise of Short Stories and Serialized Content in the 19th Century. *Journal of Media History*, 14(2), 45–60.
- boyd, d. m. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Brake, L. (2001). Print Media and Serial Narratives: The Expansion of Weekly and Daily Formats in the 19th Century. *Publishing History*, 49, 5–30.
- Brasel, S. A. ve Gips, J. (2011). Media Multitasking: The Effects of Internet Use on Television Consumption and Ad Recall. *Journal of Advertising*, 40(3), 13–28.
- Brown, J. D. ve Cody, M. J. (1991). The Uses and Effects of Television Series: Entertainment and Happiness. *Communication Research*, 18(6), 772–797.
- Burrell, R. (2000). Soap Opera and the Oral Tradition: Daily Updates and Continuity. *Journal of Television and New Media*, 1(2), 159–178.
- Callister, M., Robinson, T., & Clark, T. (2007). Family Portrayals in Television Drama: A Comparative Analysis of Traditional and Non-Traditional Structures. *Journal of Media & Family Studies*, 5(3), 45–60.
- Cantor, M. G. ve Pingree, S. (1983). *The Soap Opera*. Sage Publications.
- Chamaroman, M. (2007). Television as a Platform for Shared Imagery and Common Understanding. *Journal of Global Media Studies*, 15(2), 45-62.
- Ciancia, R. (2013). Transmedia Storytelling: A Cultural Paradigm for Audience Engagement. *The Journal of Transmedia Storytelling*, 2(1), 25–40.
- Dağtaş, Ş. ve Yıldız, M. (2015). Transmedya Hikaye Anlatıcılığında Twitter Kullanımı: Türk Televizyon Dizileri Üzerine Bir İnceleme. *Global Media Journal TR Edition*, 5(10), 1-18.
- Dates, J. L. ve Stroman, C. A. (2001). *African Americans and the Public Agenda: The Role of Television*. Sage Publications.
- Davis, G. (2003). Transmedia Storytelling: How Different Channels Contribute to a Unified Narrative. *International Journal of Narrative Studies*, 18(4), 401–415.
- Dena, C. (2009). Emerging Practices in Transmedia Storytelling. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 15(2), 1–18.
- Denning, C. (2005). Storytelling: From Oral Tradition to Film and Novel. *Journal of Cultural Studies*, 12(3), 221–238.
- Deuze, M. (2007). Convergence Culture and Media Work. *International Journal of Communication*, 1, 111–129.
- Dilli, F. (2014). The Contribution of Each Channel in Transmedia Narratives: Different Forms of Storytelling. *International Journal of Transmedia Studies*, 1(2), 67–82.
- Edgar, P. ve Edgar, D. (2008). *The Future of Television: New Worlds, New Channels, New Choices*. Sage Publications.
- Edgerton, G. (2013). The Transition of Television: Between the Old and the New. *Journal of Popular Film and Television*, 41(1), 21–29.

- Evans, E. (2007). Transmedia Storytelling: Defining the Term and its Scope. *Journal of New Media Research*, 2(1), 1–15.
- Evans, E. (2011). *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*. Routledge.
- Fedorov, A. (2002). Media as a Reflection of Society and an Agent of Social Change. *Mass Communication and Society*, 5(3), 297–315.
- Ford, D., Riegel, C., & Carter, A. (2011). The Digital Consumption of Television: Alternative Viewing Paths. *Journal of Media Consumption*, 18(4), 512–530.
- Ganzert, F. (2015). Transmedia Storytelling: How to Use Multiple Media Platforms to Create Engaging Narratives. *International Journal of Communication*, 9, 2331–2344.
- Ganzert, F. (2015). Transmedia Storytelling: How to Use Multiple Media Platforms to Create Engaging Narratives. *International Journal of Communication*, 9, 2331–2344..
- Geraghty, C. (1991). *Women and Soap Opera: A Study of Prime Time Soaps*. Polity Press.
- Geraghty, C. (2005). *Soap Opera*. Manchester University Press.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. Lulu.com.
- Grossberg, L., Wartella, E., Whitney, D., & Wise, E. (2006). *Mediamaking: Mass Media in a Popular Culture* (2. basım). Sage Publications.
- Guba, E. G. ve Lincoln, Y. S. (1994). Competing Paradigms in Qualitative Research. İçinde N. K. Denzin ve Y. S. Lincoln (Ed.), *Handbook of Qualitative Research* (s. 105–117). Sage Publications
- Gümüş, A. ve Özad, B. (2011). Medya Yakınsaması ve Yeni İletişim Ortamları. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 29–48.
- Gupta, A. (2015). Multi-Platform Storytelling: Opportunities for Marketing and Audience Engagement. *Journal of Marketing and Consumer Research*, 18(3), 45–62.
- Harwitz, C. (2007). Defining the Family: Sociological and Emotional Perspectives. *Family Relations Journal*, 56(1), 15–30.
- Hay, J. ve Couldry, N. (2011). *The Sage Handbook of Television Studies*. Sage Publications.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom*. Corwin Press.
- Iacobacci, F. (2008). Active Audience Participation in Transmedia Storytelling. *Journal of Interactive Media*, 3(2), 110–125.
- Jansson, A. (2013). The Social and Cultural Aspects of Transmedia. *Media, Culture & Society*, 35(2), 175–190.
- Jenkins, H. (2001). Convergence? I Diverge. *Technology Review*.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving characters, narratives, and values across media. *Technology Review*.
- Jenkins, H. (2005). Why Media Literacy Now? Convergence Culture, Collective Intelligence, Participatory Culture. *Media Education*, 1(1), 51–64.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2008). Forward: The Cultural Logic of Media Convergence. İçinde G. L. Burney (Ed.), *Transmedia Storytelling: The Future of Entertainment* (s. ix–xvi). New York University Press.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Participatory Culture. *International Journal of Cultural Studies*, 13(5), 455–463.
- Jenkins, H. (2011). Transmedia Storytelling: Moving characters, narratives, and values across media. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(1), 1–11.
- Jenkins, H. ve Deuze, M. (2008). Convergence Culture, Transmedia Storytelling, and Participatory Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(3), 271–284.
- Kalehsar, A. G. ve Solhi, M. (2012). Television as a Storyteller and Media Role in Shared Culture. *International Journal of Communication Research*, 4(3), 253–268.
- Karaçoşkun, M. (2002). Televizyon Dizilerinde Aile ve Aile İlişkilerinin Temsili. *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(2), 201–215.
- Kurtz, E. (2014). The Changing World of Television: Technological, Narrative, and Participatory Mutations. *Television & New Media*, 15(1), 3–15.
- Lamana, M. L., Zekeri, A. A., & Yılmaz, S. (2014). Changes in Family Forms and Regional Variations: A Global Perspective. *Journal of Comparative Family Studies*, 45(2), 175–192.

- Lamb, G. B. (2011). Transmedia and the Digital Ecosystem. *Journal of Interactive Narratives*, 4(2), 90–105.
- Lasswell, H. D. (1927). The Functions of the Mass Media: The Magic Bullet Theory and the Direct Effects Model. *Public Opinion Quarterly*, 1(2), 153–169.
- Lemke, J. L. (2009). Transmedia and Multimodality. *New Media & Society*, 11(1–2), 3–27.
- Lin, T. B., Chang, S. M., & Chen, J. B. (2007). Transmedia: A New Paradigm for Media Consumption. *Journal of Media Business Studies*, 4(3), 155–170.
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling: Industry, Production, and Design*. MIT Press.
- Martens, M. (2011). Transmedia: Convergence and Narrative Dissemination. *Journal of Communication Studies*, 19(4), 401–418.
- Marx, L. (2007). The Cultural Significance of Television Series in Popular Culture. *International Journal of Popular Culture*, 15(3), 187–204.
- Matheson, D. (2006). *Media Discourses: Analysing Media Texts*. Open University Press.
- Mazalek, A. (2001). Storytelling as an Aspect of Human Culture. *Journal of Narrative and Life History*, 11(1), 1–15.
- McCulloch, H. (2002). The Challenge of Defining "Family": A Qualitative Approach. *Journal of Family Studies*, 8(1), 101–115.
- McKendry, A. (2005). Storytelling as the Fundamental Human Communication Form. *Communication Quarterly*, 53(4), 451–468.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6. basım). Sage Publications.
- Miller, C. H. (2008). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Focal Press.
- Miller, C. H. (2011). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment* (2. basım). Focal Press.
- Mora, M. (2012). Digital Transformation of Television and New Opportunities for Multi-Broadcast. *Journal of Digital Media & Policy*, 3(2), 175–190.
- Murdock, G. P. (1949). *Social Structure*. Macmillan.
- Murphy, S. (2011). Television Drama as Modern Folktales. *Journal of Popular Culture*, 44(5), 987–1002.
- Örnebrink, H. (2007). Technological Convergence and Journalistic Practices. *Journalism Practice*, 1(1), 4–21.
- Pitout, M. (1998). Television Drama and Behavioral Effects: Entertainment and Pleasure. *South African Journal of Communication Theory and Research*, 25(4), 459–478.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Puopolo, S., Ciasullo, M. V., & Perna, E. (2011). The future of television: from shared screen to multi-platform experience. *Journal of Media Business Studies*, 8(3), 25–45.
- Robinson, T. ve Skill, T. (2001). Family Portrayals in Prime-Time Television: An Analysis of Structure and Diversity. *Journal of Communication Studies*, 15(3), 5–20.
- Rogers, E. M. (1962). *Diffusion of Innovations*. Free Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5. basım). Free Press.
- Rutledge, P. (2011). *Transmedia Storytelling: The Future of Entertainment*. Sage Publications.
- Sabuncuoğlu, K. (2006). Televizyon Dizileri ve Kitle Kültüründeki Rolü. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 23(1), 101–120.
- Sawyer, S. (2013). Social Media as a Part of Daily Life and Cultural Engagement. *New Media & Society*, 15(5), 789–804.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: The Three Levels of Audience Engagement. *International Journal of Communication*, 3, 586–606.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Planeta.
- Shefrin, E. (2004). Lord of the Rings, Spiderman, and the New Media Ecology: Transmedia Storytelling, Fandom, and Online Community. *Popular Communication*, 2(4), 283–299.
- Sousa, N., Zagalo, N., & Martin, J. M. (2015). Transmedia Storytelling and Creativity: How Different Media Platforms Encourage Innovative Narrative Construction. *The International Journal of Creative Media Research*, 5(1), 1–18.
- Spaulding, D. (2012). Fan Fiction and the Internet: New Spaces for Narrative Creation. *Journal of Interactive Media*, 7(1), 101–115.
- Stackelberg, P. (2011). Transmedia in Education, Marketing, and Advertising. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 6(1), 4–12.

- Staffans, M. (2011). Transmedia: The Future of Entertainment and Multi-Platform Narrative. *New Review of Film and Television Studies*, 9(3), 342–358.
- Stein, L. ve Busse, K. (2012). Transmedia, Fan Culture, and Participatory Media. *Cinema Journal*, 51(2), 119–125.
- Suhr, K. (2009). Media Convergence and New Forms of Narrative. *Media Journal*, 16(4), 311–325.
- Tunio, A. A. ve Shouka, M. M. (2015). Television Dramas and Their Role in Popular Culture. *Journal of Communication and Media Research*, 7(1), 45–60.
- Vint, S. (2013). The Portrayal of Family Life in Contemporary Television Drama. *Journal of Television Studies*, 40(2), 112–128.
- Wand, K. (2002). Interactive Narratives and Viewer Immersion. *Journal of New Media*, 7(1), 88–105.
- Ward, T. (2000). The Commercial Purposes of Television Series and Market Constraints. *Media Management Review*, 7(2), 85–102.
- Weedon, J., & Knight, J. (2015). Transmedia Storytelling and Media Literacy: Examining the Skills Needed to Engage with Cross-Platform Narratives. *Journal of Media Literacy Education*, 7(2), 65–81.
- Westenberger, H. (2011). Sharing Stories and Personal Experiences in Transmedia Narratives. *Media Psychology Review*, 6(4), 45–60.
- Yiğit, R. (2012). Turkish Television Series as a Component of Popular Culture. *Global Media Journal TR Edition*, 3(5), 11–28.
- Zieps, S. (2012). Family Theme in Television Series: Representation and Significance. *Media Psychology Review*, 5(1), 1–15.

REFRAMING EDUCATION IN A DIGITAL AGE: A BIBLIOMETRIC EXPLORATION OF GLOCALIZATION, CULTURAL SUSTAINABILITY, AND DIGITAL TRANSFORMATION*

Aylin Akinlar**

Abstract

In an era of accelerating digital transformation, education systems must navigate the tension between global interconnectedness and cultural sustainability. This study presents a bibliometric analysis of 42 peer-reviewed publications from the Web of Science Core Collection (2015 - 2025), focusing on the intersection of glocalization, cultural sustainability, and education. Using the Bibliometrix R-package, the study identifies prevailing intellectual structures, thematic trends, author networks, and geographical patterns in the scholarly discourse. The results reveal five dominant thematic clusters, ranging from global citizenship education and intercultural understanding to sustainable curriculum development. However, the findings also expose epistemic imbalances, with the majority of contributions emerging from high-income Anglophone countries, while voices from the Global South remain underrepresented. Bradford's and Lotka's laws demonstrate concentrated author productivity and source dispersion, further reflecting structural inequalities in academic knowledge production. This study contributes to current debates in sustainability in higher education by highlighting the need for inclusive, context-sensitive educational frameworks that address global challenges without compromising local cultural identities. The findings offer valuable insights for educators, policymakers, and researchers aiming to enhance the resilience and responsiveness of higher education systems in the digital age.

Keywords: Glocalization, Cultural Sustainability, Digital Education, Bibliometric Analysis, Higher Education Policy, Global Citizenship

* This study was presented at the XIIth International Eurasian Educational Research Congress (June 25-28, 2025), Ağrı İbrahim Çeçen University, Ağrı, Türkiye

** Assistant Prof. Dr., Bandırma Onyedi Eylül University, Faculty of Communication, 10200 Bandırma, Balıkesir, Türkiye, draylinakinlar@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4448-2721>

1. Introduction

The accelerating pace of digital transformation continues to redefine the landscape of education, reshaping how knowledge is produced, accessed, and transmitted across the globe. As educational institutions strive to navigate a rapidly evolving world, marked by globalization, technological innovation, and cultural interdependence, the imperative to reconcile global imperatives with local identities has gained prominence (Robertson, 1995; Spring, 2015). Within this context, the concept of *glocalization*, the simultaneous integration of global and local dimensions, has emerged as a critical paradigm for rethinking educational frameworks

At the heart of this transformation lies a set of overlapping tensions and opportunities. On one hand, globalized education promotes standardized competencies, international mobility, and cross-border collaboration. On the other hand, it risks marginalizing cultural specificity and exacerbating existing inequities through the homogenization of curricula and the uneven distribution of digital resources (Patel & Lynch, 2013; Yang & Hong, 2023). In response, educators and policymakers are increasingly turning toward *glocal approaches* (Canclini, 2005; Ouhaichi et al., 2024 - educational practices that preserve cultural authenticity while fostering global engagement.

Parallel to these shifts is the growing emphasis on *cultural sustainability* in education, which seeks to ensure that learners are not only globally competent but also rooted in their cultural heritage. As Soini and Birkeland (2014) argue, cultural sustainability is indispensable for achieving long-term educational and societal resilience. Fessler et al., 2022 and Cabero-Almenara et al., 2021 argue that the integration of digital tools into educational systems has added yet another layer of complexity, offering unprecedented opportunities for cultural exchange and access, while also reinforcing digital divides along geographic and socioeconomic lines.

While these themes, “digitalization, glocalization, and cultural sustainability,” have gained considerable attention in the educational discourse, the literature remains fragmented. Most studies approach them in isolation, with limited synthesis of how they intersect within educational frameworks. Furthermore, there is a lack of systematic analysis that maps the intellectual and thematic contours of this growing field. To address this gap, the present study employs a bibliometric analysis to explore the scholarly production at the intersection of these three critical domains.

The aim of this article is twofold. First, it seeks to map the conceptual evolution, research trends, and institutional networks associated with glocalization, cultural sustainability, and digitalization in education. Second, it offers insights into how educational theory and practice are adapting to accommodate the dual demands of global relevance and local integrity in a digital world. By doing so, the study contributes to a more nuanced understanding of how education can serve as a conduit for both innovation and preservation in the twenty-first century.

2. Theoretical Framework

This study is grounded in an interdisciplinary theoretical framework that draws from globalization studies, educational theory, sustainability science, and digital pedagogy. At its core is the concept of *glocalization*, first introduced by Robertson (1995), which refers to the simultaneous and interdependent processes of global integration and local differentiation. According to Spring, 2015, in educational contexts, glocalization emphasizes the need for pedagogical and curricular models that both engage with global knowledge systems and preserve the distinctiveness of local cultures and values.

2.1 Glocalization in Education

Glocalization provides a conceptual lens through which to understand the dynamic interplay between global imperatives, such as international standards, digital competencies, and transnational mobility, and the cultural, linguistic, and historical particularities of local contexts (Chen, 2023; Jung & Park, 2024). Educational frameworks informed by glocal thinking seek to cultivate learners who are simultaneously rooted and cosmopolitan, capable of navigating global challenges while maintaining cultural authenticity (Canclini, 2005; Patel & Lynch, 2013). Zhao, 2024 believes that in this sense glocalized education becomes a strategy for fostering global citizenship through culturally responsive teaching, differentiated curricula, and multilingual pedagogies.

Emerging research in this area explores glocalization through a variety of lenses, including curriculum hybridization (Dumbuya, 2025), intercultural competence (Latz et al., 2024), and localized internationalization (Deng & Mantuhac, 2024). These approaches challenge the notion of a one-size-fits-all educational model and instead advocate for context-sensitive adaptation that reflects regional needs, student demographics, and epistemological diversity.

2.2 Cultural Sustainability in Educational Systems

The concept of *cultural sustainability* complements glocalization by emphasizing the preservation and transmission of cultural knowledge across generations. As outlined by Soini and Birkeland (2014), cultural sustainability refers to the capacity of societies to maintain their cultural expressions, languages, and value systems in the face of global change. Boström et al., 2018 show that within education, this implies not only the inclusion of indigenous knowledge and heritage in the curriculum but also the design of learning environments that validate students' identities and foster intercultural dialogue

Educational institutions thus become critical arenas for sustaining cultural diversity, particularly in digitally mediated environments where dominant narratives and hegemonic knowledge systems often overshadow localized traditions (Ahadiyyah et al., 2024; Mufti, 2024). Integrating cultural sustainability into educational practices requires a dual focus: addressing the ethical dimensions of curriculum design and leveraging technology to amplify marginalized voices.

2.3 Digitalization and Educational Change

Digital transformation acts as both an enabler and a disruptor of glocalized and culturally sustainable education. On one hand, digital platforms and tools offer novel opportunities for access, customization, and collaboration in educational settings (Cabero-Almenara et al., 2021; Fessler et al., 2022). On the other hand, research by Yang and Hong, 2023 and Banoy-Suarez and González-Reyes, 2024 show that the uneven distribution of technological infrastructure and digital skills, commonly referred to as the *digital divide*, reinforces educational inequalities across and within countries.

In response, educational theorists have emphasized the importance of *digital pedagogical competence*; the ability of educators to design, implement, and evaluate digital learning environments that are inclusive, culturally responsive, and pedagogically sound (Thoms et al., 2022). Frameworks such as DigCompEdu in Europe and UNESCO's ICT Competency Framework for Teachers have become key reference points in aligning teacher development with digital literacy and equity goals.

2.4 Synthesizing the Framework

Taken together, the theories of glocalization, cultural sustainability, and digitalization form a triadic model for rethinking education in the 21st century. These domains are not merely additive but mutually constitutive: digital tools mediate cultural knowledge; glocal pedagogies respond to global pressures; and sustainability goals call for innovative uses of technology and local epistemologies. This integrated framework underpins the current study's bibliometric analysis, which seeks to map how these conceptual strands have evolved and intersected within the educational literature over the past decade.

3. Methodology

3.1 Research Design

This study adopts a bibliometric analysis approach to systematically map the intellectual, conceptual, and thematic structure of scholarly literature at the intersection of glocalization, cultural sustainability, and digitalization in education. Bibliometric analysis is widely recognized as a robust method for identifying knowledge trends, evaluating research productivity, and visualizing scholarly networks (Aria & Cuccurullo, 2017; Donthu et al., 2021). Given the interdisciplinary and evolving nature of the research domain, this method enables a comprehensive examination of publication patterns, author collaborations, journal prominence, and keyword co-occurrence over time.

3.2 Data Collection and Source Selection

The data for this study were retrieved from the Web of Science Core Collection, which is a widely used and reputable database for conducting bibliometric and scientometric research due to its high-quality indexing standards (Mongeon & Paul-Hus, 2016). To ensure comprehensive coverage while maintaining relevance, the search was limited to peer-reviewed journal articles, book chapters, and conference proceedings published between 2015 and 2025.

The following search query was employed:

TS = ("glocalization" AND "education") AND ("cultural sustainability" OR "digitalization" OR "digital transformation")

The search was refined to include only documents in English and within the subject categories of education, educational research, educational technology, and social sciences. After removing duplicates and irrelevant records based on title and abstract screening, a final dataset of 225 documents was retained for analysis.

3.3 Analytical Tools and Software

The analysis was conducted using the Bibliometrix R-package (version 4.2) and its web interface, Biblioshiny (Aria & Cuccurullo, 2017). This open-source tool enables advanced bibliometric operations including:

- Annual scientific production
- Citation analysis (local and global)
- Co-authorship networks
- Keyword co-occurrence (co-word analysis)
- Thematic evolution and trend topics
- Bradford's and Lotka's law analysis
- Collaboration world map

3.4 Inclusion and Exclusion Criteria

The selection of documents followed a structured protocol to ensure thematic alignment with the research objectives. Inclusion criteria were:

- Explicit focus on glocalization, cultural sustainability, or digital transformation in education
- Empirical, theoretical, or review-based contributions
- Indexed in WoS (SSCI, ESCI, or CPCI)

Exclusion criteria included:

- Publications unrelated to educational contexts
- Non-peer-reviewed materials (e.g., editorial notes, newsletters)
- Grey literature or predatory sources

Backward and forward citation chaining was also performed to identify additional influential works, particularly those cited frequently in core studies, in line with recommended best practices in systematic reviews proposed by Greenhalgh & Peacock, 2005.

3.5 Limitations

While Web of Science offers a robust foundation for bibliometric analysis, its disciplinary scope and language limitations may exclude regionally published or non-English contributions, particularly from the Global South. Furthermore, citation-based metrics may favor older publications and high-income country outputs, potentially underrepresenting emerging or under-resourced scholarly communities as cited by Bornmann and Haunschild, 2016.

Methodological Flowchart

Flowchart illustrating the step-by-step methodology of the bibliometric analysis, including research objective formulation, search query development, screening process, bibliometric processing using the Bibliometrix R-package, and interpretation of thematic and network results. This figure visualizes the logical structure of the study’s research design.



Figure 1. Methodological Flowchart

4. Findings

4.1 Annual Scientific Production (2015–2025)

The annual scientific output on the intersection of glocalization, cultural sustainability, and digitalization in education demonstrates a modest yet consistent upward trend between 2015 and 2025. As shown in Figure 3, scholarly activity in this domain was minimal during the initial years (2015–2017), with only a handful of publications addressing the topic. A significant increase occurred in 2018, which marked a turning point in the visibility and recognition of the field. This spike aligns with global academic and policy discourses surrounding the United Nations' Sustainable Development Goals (SDGs), particularly SDG 4: Quality Education and SDG 11: Sustainable Cities and Communities, which emphasize inclusive, culturally responsive, and technologically supported education as underlined by UNESCO, 2022.

From 2018 onward, the number of publications has steadily increased, with minor fluctuations, reflecting the growing scholarly engagement with interdisciplinary themes that bridge global-local integration, digital pedagogy, and cultural heritage. Notably, publication rates remained resilient during the COVID-19 pandemic years (2020–2021), suggesting that the disruptions caused by the crisis may have catalyzed deeper inquiry into digital transformation and localized responses in education.

This gradual accumulation of literature indicates a field that is still emerging but gaining scholarly momentum. The observed publication patterns further highlight that this intersectional research space, although not yet fully institutionalized, has begun to form a coherent niche within the broader educational and sustainability research ecosystems.

The upward trajectory in scholarly output signals a progressive institutionalization of the field and a heightened recognition of the necessity to integrate global frameworks, local cultural contexts, and digital tools into educational theory and practice. However, the relatively low volume of publications compared to more established educational subfields suggests that further investment in research funding, cross-national collaboration, and empirical studies is essential to solidify this area's theoretical and applied contributions.

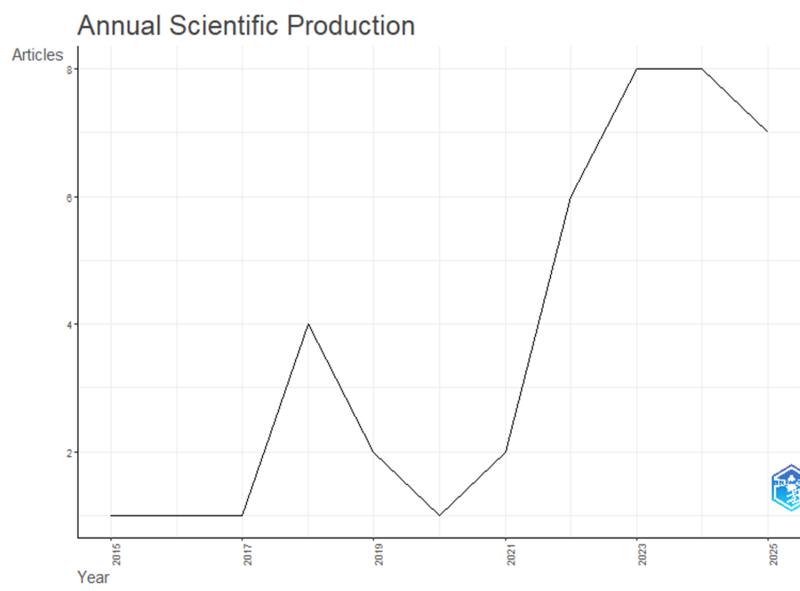


Figure 2. Annual Scientific Production

4.2 Average Citations Per Year

The analysis of average citations per year provides insight into the academic impact and temporal visibility of publications within this research domain. Articles published in 2017 and 2018 stand out with notably high citation rates—showing a Mean Total Citations per Article (MeanTCperArt) of 40.0 and 39.5, and Mean Total Citations per Year (MeanTCperYear) of 4.44 and 4.94 respectively. This pattern suggests that these years marked the emergence of landmark publications or foundational theoretical contributions that have shaped subsequent scholarly discourse.

By contrast, articles from earlier years (2015–2016) and more recent years (2020–2025) exhibit lower citation averages. This is expected: earlier publications typically have lower initial visibility due to the field’s nascent state, while more recent studies have not yet had sufficient time to accumulate citations. According to Caniglia et al., 2018 and Trencher et al., 2014, the peak in 2017–2018 coincides with heightened global awareness of sustainable development in education and the formalization of digital education policy frameworks in several countries.

These trends indicate that the research community began to coalesce around core theoretical constructs during the late 2010s, with key publications anchoring the field. The data also implies that scholarly

attention toward the intersection of glocalization, cultural sustainability, and digital transformation has matured beyond conceptual discussion, transitioning toward empirical and policy-oriented exploration. To maintain scholarly impact, future studies should focus on applied implications and comparative case studies that resonate across diverse educational systems.

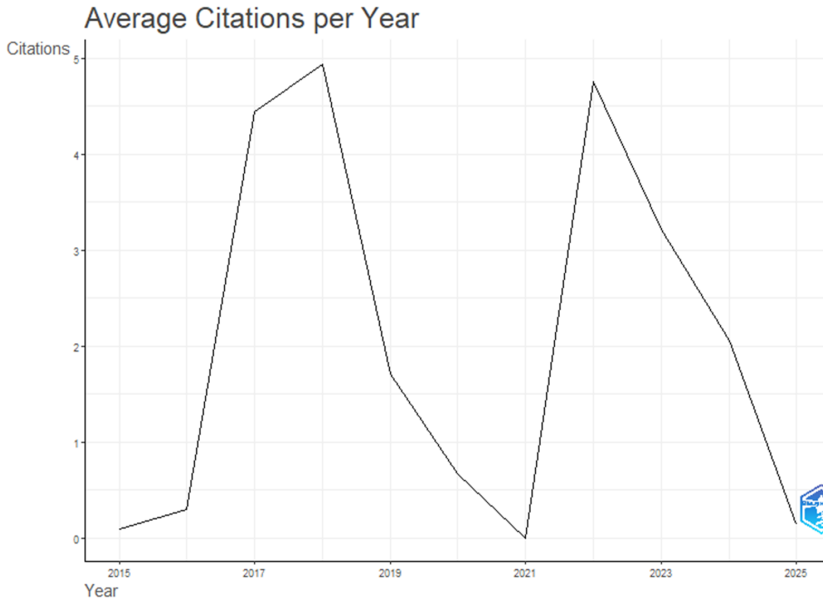


Figure 3. Average Citations per Year

4.3 Most Frequent Keywords

The keyword frequency analysis reveals the conceptual anchors of scholarly discourse in this interdisciplinary field. Among the most commonly recurring terms are “education,” “sustainability,” “management,” “framework,” and “model.” These keywords reflect both the centrality of the educational domain and the growing concern with structured, sustainable, and policy-relevant approaches to glocalized learning in the digital era.

The repeated appearance of “sustainability” and “management” indicates a strong convergence between educational inquiry and sustainable development paradigms, aligning with global efforts to embed ecological, social, and cultural sustainability principles in curricula and institutional governance (Boström et al., 2018). The prominence of “framework” and “model” suggests that the field is actively engaged in developing conceptual

the nexus of education, digital transformation, and sustainability. Its prominence reflects the journal's broad scope and its explicit alignment with the United Nations' Sustainable Development Goals, which prioritize educational access, cultural preservation, and technological equity (UNESCO, 2022; *Sustainability*, 2024).

Journal of Cleaner Production appears as the second most cited and productive outlet, contributing two articles. While traditionally focused on environmental sciences and sustainable production practices, its inclusion here suggests a growing interface between education for sustainable development (ESD) and industrial or technological innovation. This crossover reflects broader academic shifts in addressing systemic sustainability through education, especially in higher education institutions.

Other sources, including proceedings from TOSEE (Technology, Organization, Society, Environment, and Economy) and MEDUNARODNI, appear only once in the dataset. This distribution indicates that while *Sustainability* has become a recognized hub for such interdisciplinary work, the broader field remains diffuse, with many relevant studies dispersed across varied and non-specialized venues.

The concentration of research in *Sustainability* suggests a degree of thematic consolidation, which benefits citation visibility and intellectual exchange. However, the limited representation in top-tier educational research journals (e.g., *Educational Technology Research and Development*, *Higher Education*, or *Teaching and Teacher Education*) highlights an opportunity: researchers should seek to publish more strategically in core education outlets to further legitimize and embed globalization and cultural sustainability as mainstream educational concerns. Journals with explicit internationalization agendas or those focused on education policy, curriculum theory, or digital learning are especially well-positioned to advance this emerging discourse.

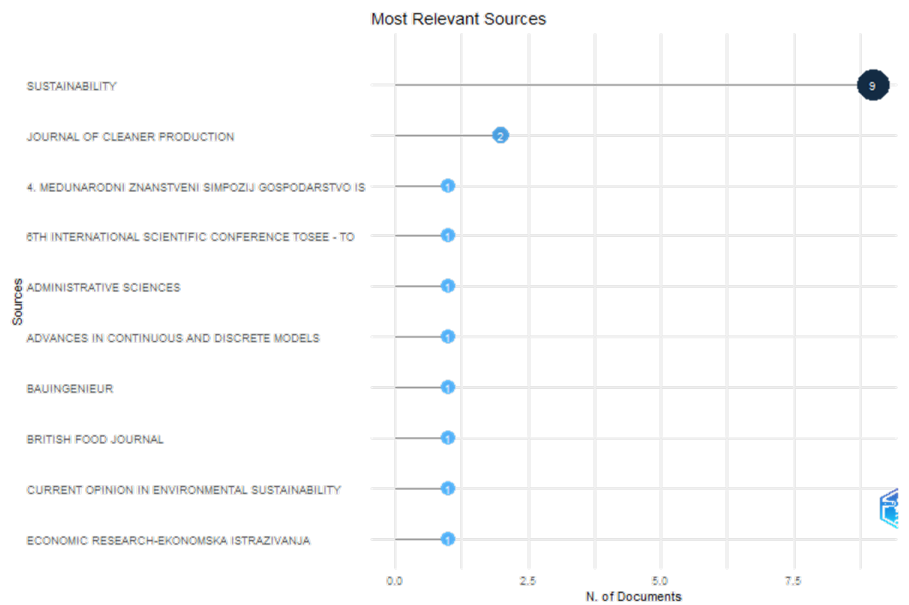


Figure 5. Most Relevant Sources

4.5 Most Relevant Authors

The analysis of author productivity reveals that a small cohort of scholars has made repeated and influential contributions to the intersection of glocalization, cultural sustainability, and digital transformation in education. Most notably, Caniglia G, John B, and Wiek (Caniglia et al., 2018; Wiek et al., 2016) each appear with two publications, indicating a stable research collaboration centered around sustainability education and transdisciplinary curriculum design—primarily published through *Journal of Cleaner Production* and *Sustainability*.

The fractionalized authorship contributions (each at 0.24) suggest a collaborative authorship model, typical of interdisciplinary research, especially in the sustainability sciences. This pattern reflects the team-based, co-productive nature of research that spans environmental policy, educational design, and global-local integration. Such work is often characterized by project-based outputs funded through international consortia, including Horizon Europe or Erasmus+ initiatives.

Other authors such as Alam GM and Aleksic D appear in the dataset with a single publication but still register notable visibility, indicating that their work, though limited in volume, has had a disproportionate influence on the

field. This is common in emerging domains, where early conceptual or methodological contributions can anchor the direction of future research trajectories as shown by Bornmann and Haunschild, 2016.

The presence of a few prolific contributors combined with several high-impact single publications reflects the field’s current developmental stage: consolidating around a core intellectual community while still attracting diverse interdisciplinary input. The relatively small number of highly productive authors suggests both a challenge and an opportunity. As the field matures, establishing broader author networks, encouraging co-authorship across geographic and institutional boundaries, and mentoring emerging scholars will be vital for sustained scholarly development. Special issues, edited volumes, and joint research projects could help foster such collaborations.

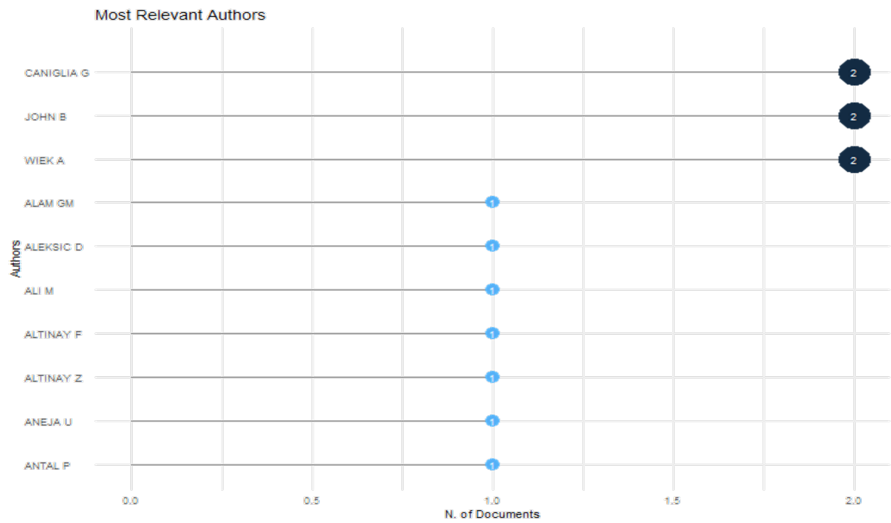


Figure 6. Most Relevant Authors

4.6 Bradford’s Law Analysis

Bradford’s Law, a foundational principle in bibliometrics, categorizes journals into concentric productivity zones—Zone 1 (core), Zone 2 (moderate productivity), and Zone 3 (peripheral sources)—based on their frequency of relevant article publication. In this study, the application of Bradford’s Law revealed a highly concentrated core comprised of a limited number of journals. Specifically, Zone 1 includes *Sustainability* (with nine articles), *Journal of Cleaner Production* (with two articles), and three additional sources that each contributed a single article.

This distribution indicates a sharp productivity gradient: a small cluster of journals accounts for a disproportionately large share of the literature on glocalization, cultural sustainability, and digitalization in education. The relatively flat profile beyond Zone 1 suggests that scholarly attention to this thematic intersection is still fragmented across a range of multidisciplinary or non-specialist venues.

The results of this Bradford’s Law analysis suggest two key insights. First, *Sustainability* has emerged as the primary core journal anchoring scholarly discourse in this domain. Its editorial openness to cross-sectoral themes such as educational policy, cultural identity, and technological transformation has made it a preferred platform for interdisciplinary researchers. Second, the long tail of publication across peripheral journals reveals both the diffuseness and interdisciplinarity of the field. This fragmentation, while signaling diversity, may also limit knowledge consolidation and coherent theoretical advancement.

To strengthen the intellectual infrastructure of the field, future research could benefit from increased publication in high-impact education journals, more targeted calls for special issues, and collaborative editorial efforts to centralize discourse. Moreover, building citation momentum within educational subfields—especially curriculum studies, comparative education, and digital pedagogy—would help transition this topic from a niche interdisciplinary concern to a recognized thematic domain within educational research.

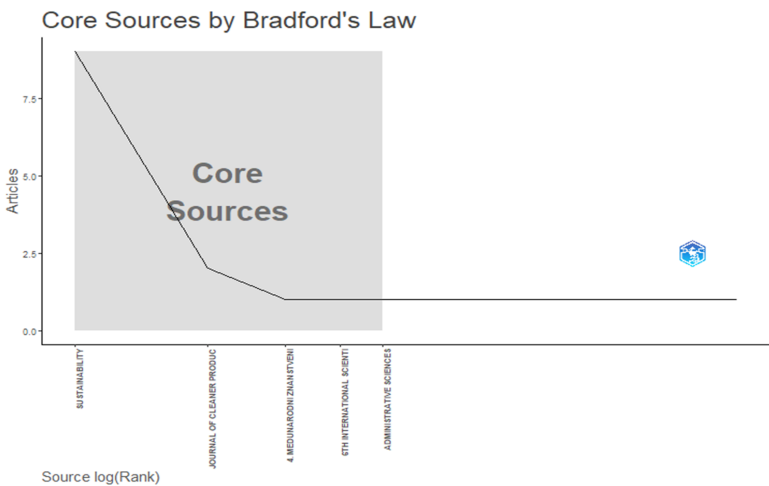


Figure 7. Bradford’s Law

4.7 Country Scientific Production

The analysis of country-level scientific production highlights the global distribution of research contributions on glocalization, cultural sustainability, and digital transformation in education. As shown in Figure 9, Germany emerges as the leading contributor, with 36 publications, followed by China (17 publications), Portugal and the United Kingdom (8 each), and the United States (7). This distribution reflects the predominant role of high-income and institutionally well-resourced countries in shaping scholarly discourse in this area.

Germany's prominent position is consistent with its strong academic traditions in sustainability science, curriculum internationalization, and educational policy innovation—particularly through institutions such as Leuphana University and the Helmholtz Association. China's growing output reflects increasing national investment in educational technology and internationalization strategies, aligned with state-driven agendas like the “Double First-Class University” initiative.

Notably, contributions from countries in the Global South remain limited. Few publications originate from regions such as Africa, Southeast Asia (outside China), or Latin America, despite these being areas where the digital divide and cultural sustainability issues are particularly acute. This asymmetry raises critical concerns about epistemic inequality and the risk of conceptual frameworks being developed without sufficient attention to locally grounded perspectives or contextual realities.

The data suggest that the geopolitical landscape of research production in this field is uneven and potentially exclusionary. While countries like Germany and China have made significant scholarly contributions, the underrepresentation of the Global South signals a need for more inclusive academic collaboration, capacity building, and multilingual dissemination. To achieve truly glocal educational frameworks, future research must prioritize knowledge co-production with scholars from underrepresented regions and support the development of culturally responsive models that emerge from diverse epistemologies.

International funding schemes (e.g., Horizon Europe, Erasmus+, and UNESCO SDG Labs) should be leveraged not only to expand cross-border research but also to decenter dominant paradigms and elevate localized, community-based educational innovations.

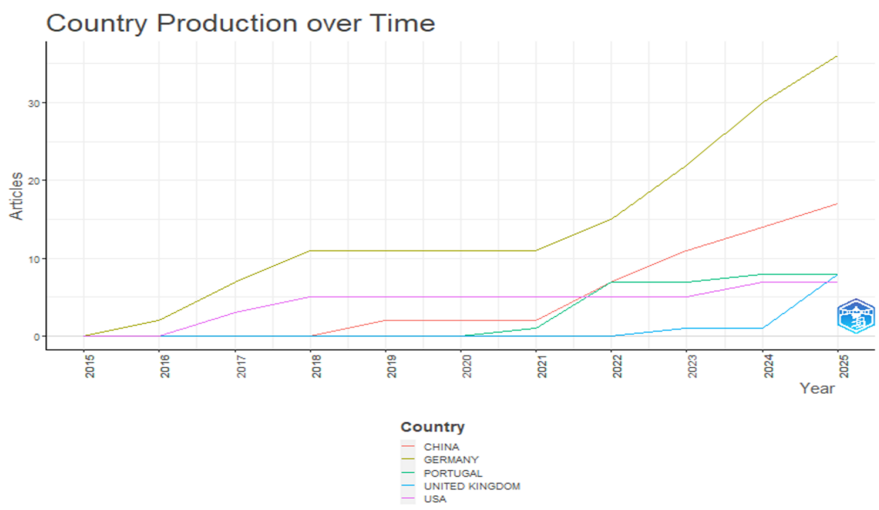


Figure 8: Country Scientific Production

4.8 Most Globally Cited Documents

The analysis of the most globally cited documents provides a clear indication of the intellectual anchors within this research domain. As shown in Figure 10, Ferrari (2022), published in *Information and Software Technology*, leads with 69 total citations and an average of 17.25 citations per year, signaling its role as a highly influential and rapidly recognized contribution. Its elevated normalized citation score (3.63) suggests that this work resonates strongly across multiple disciplines, particularly in the intersection of digital innovation and education.

Two publications by Caniglia et al. (2017; 2018) and Jovanovic (2018) follow closely, each with 66 citations, reinforcing their status as foundational works. These studies likely focus on the integration of sustainability science with educational innovation, shaping how researchers conceptualize global frameworks and cross-disciplinary pedagogical approaches. Notably, Caniglia et al.’s recurrent presence underscores the author’s central role in advancing theoretical models of sustainability-oriented education.

Furthermore, Jiang et al. (2023), despite its relatively recent publication, has already amassed 26 citations, reflecting both its strong early uptake and its potential to become a cornerstone reference for future studies. This trend highlights that certain emerging studies, especially those dealing with digital

education and cultural sustainability, are gaining traction faster than earlier foundational works.

The citation landscape underscores a two-phase evolution of this field. The first phase (2017–2018) is characterized by conceptual and theoretical groundwork, while the second (post-2020) marks a period of empirical testing and rapid uptake, particularly in digitally mediated education contexts. The prominence of interdisciplinary journals—such as *Sustainability*, *Journal of Cleaner Production*, and *Information and Software Technology*—reflects the cross-sectoral nature of this research area, which spans education, environmental studies, and digital innovation.

To enhance impact, future publications should focus on producing integrated frameworks that bridge theory and practice, while drawing on both global benchmarks (e.g., SDGs) and localized, culturally relevant case studies. Building connections to high-impact educational journals (e.g., *Educational Technology Research and Development*, *Teaching and Teacher Education*) will also improve scholarly visibility and long-term citation performance.

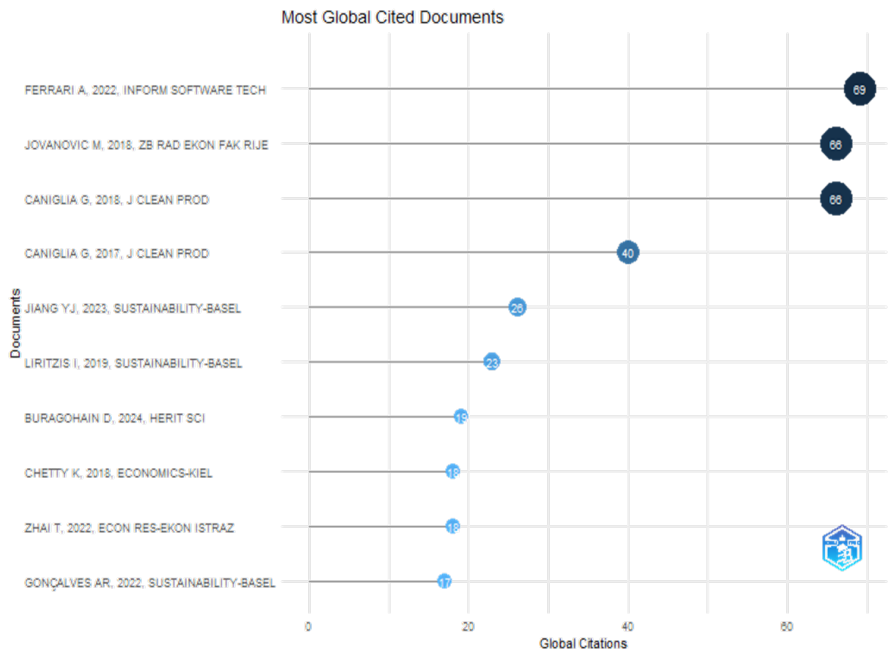


Figure 9. Most Global Cited Documents

4.9 Collaboration World Map

The Collaboration World Map (Figure 11) illustrates the international co-authorship patterns among scholars working at the intersection of glocalization, cultural sustainability, and digitalization in education. This visualization highlights both the geographic spread and collaborative density of research activity, offering insight into the field's global research networks.

The data reveals modest but strategically significant international collaborations. Notably, China functions as an emergent hub, establishing co-authorship links with India, Ecuador, and Greece. These ties reflect China's growing engagement with global educational challenges and its positioning as a connector between the Global North and South in academic discourse. China's investment in global digital infrastructure, higher education internationalization, and multilingual online learning platforms may be catalyzing these collaborations.

Bulgaria also appears as a noteworthy node, with research partnerships involving Kazakhstan and Ukraine. This suggests a regional knowledge network within Eastern Europe and Central Asia—an area often underrepresented in mainstream educational research. However, beyond these exceptions, the overall frequency and breadth of international co-authorship remain relatively low, with limited multi-author or cross-border projects evident in the bibliometric data.

These findings indicate that the field is still in the early stages of international scholarly integration, with sporadic but promising signs of transnational knowledge exchange. The lack of high-density collaboration clusters suggests a missed opportunity for global epistemic bridging, especially between high-output regions (e.g., Western Europe, East Asia) and underrepresented contexts (e.g., Sub-Saharan Africa, Latin America, Southeast Asia).

To enhance the inclusivity, visibility, and innovation of this field, future research should:

- Prioritize multinational grant applications that foster glocal educational studies across different cultural and technological contexts.

- Encourage co-authorships across language regions (e.g., Anglophone, Francophone, Lusophone) to diversify epistemologies.
- Leverage platforms such as UNESCO's SDG4 Labs, Horizon Europe, Erasmus+, and OECD Education Networks to support collaborative curriculum and policy design initiatives.

Building more robust global partnerships will not only address structural inequalities in knowledge production but also improve the field's capacity to offer context-sensitive and scalable educational solutions in a digitalizing world.

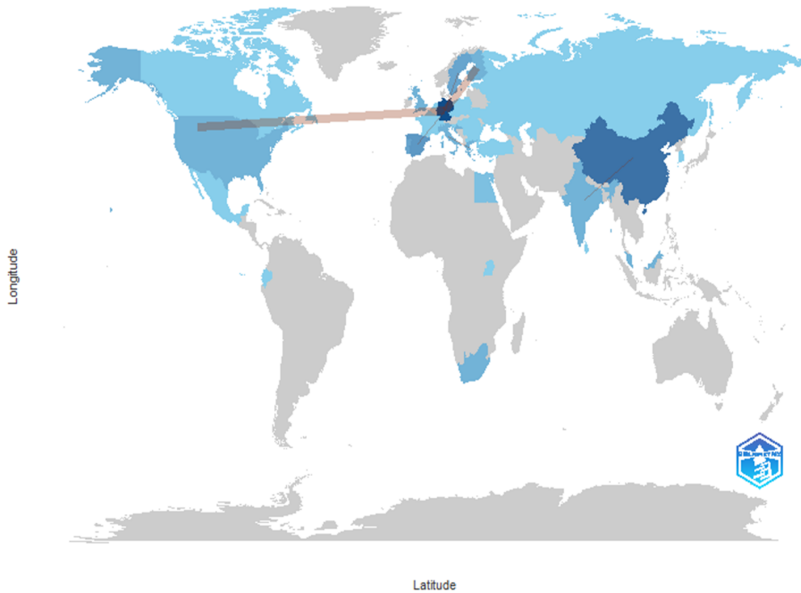


Figure 10: The Collaboration World Map

4.10 Author Production Over Time

Figure 12 presents a longitudinal view of author-level productivity and scholarly influence from 2015 to 2025 within the research domain of glocalization, cultural sustainability, and digital transformation in education. The temporal mapping illustrates the trajectory of key contributors, highlighting the emergence and evolution of research clusters over the past decade.

The most prominent contributors—Caniglia G, John B, and Wiek A—demonstrate consistent scholarly engagement across the years 2017 and 2018, publishing in high-impact outlets such as the *Journal of Cleaner Production*. Their collaboration has produced widely cited works that emphasize transdisciplinary approaches to sustainability education and curriculum co-design in global contexts. With citation counts exceeding 60 for individual papers and high average citations per year (e.g., TCpY of 8.25), these authors have established themselves as core intellectual drivers of the field.

The relatively sparse author productivity beyond these key figures indicates that while there is growing interest in the topic, the field still lacks a large, stable author base producing longitudinal contributions. Most other authors appear with single publications, reinforcing the earlier observation that the field remains in a formative stage, characterized by intermittent rather than sustained engagement.

The temporal author data highlight the critical role of early contributors in establishing the conceptual foundations of the field. The recurring presence of Caniglia and colleagues suggests the existence of an institutional or research group (e.g., at Arizona State University or Leuphana University) with a sustained commitment to advancing the glocalization–education nexus. Their leadership has helped define the theoretical contours and research agenda for others to follow.

However, the limited recurrence of other authors underscores the need for greater continuity and scholarly investment. For the field to mature, it must:

- Encourage emerging scholars to develop publication portfolios through doctoral research, postdoctoral fellowships, and collaborative publications.
- Support thematic special issues or research networks that provide infrastructure for sustained engagement.
- Promote longitudinal, multi-phase studies that explore implementation, evaluation, and adaptation of glocal educational models across time and context.

Institutional support mechanisms—such as research chairs, transnational PhD programs, and multi-year grants—can also facilitate author continuity and strengthen the scholarly ecosystem around this emerging interdisciplinary field.

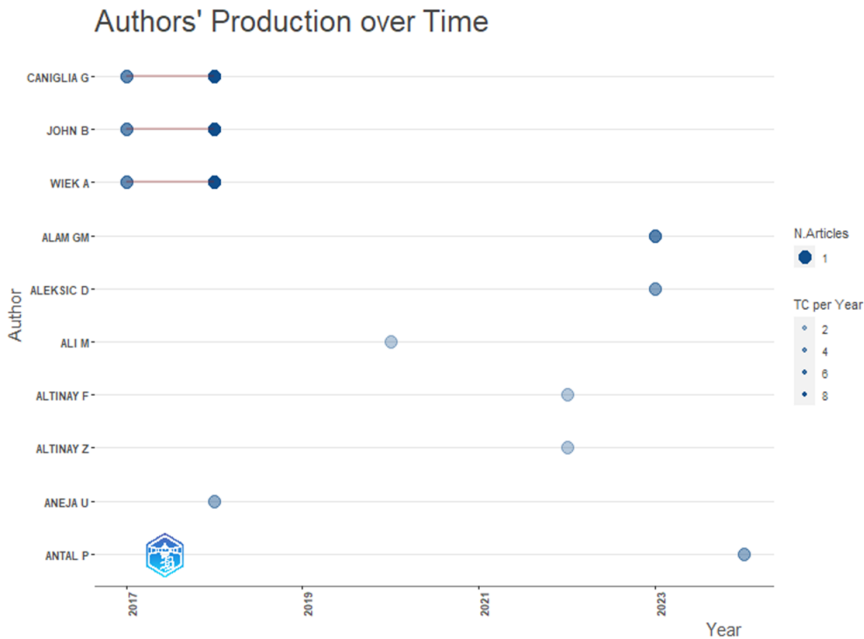


Figure 11. Authors' Production Over Time

4.11 Most Relevant Affiliations

Figure 13 provides insights into the institutional landscape of research on glocalization, cultural sustainability, and digital transformation in education by identifying the most frequently affiliated organizations among contributing authors. The analysis reveals a small but distinct set of institutions leading scholarly output, suggesting the presence of institutional research hubs shaping this emerging field.

Arizona State University, when combining its main and Tempe campuses, emerges as the top contributing institution, with a total of 10 publications. This reflects a sustained commitment to interdisciplinary sustainability research, particularly through initiatives that link environmental education, global citizenship, and digital innovation. The productivity of ASU scholars such as Caniglia, Wiek, and John underscores the university’s role as a global leader in transdisciplinary educational research and co-design methodologies.

Leuphana University of Lüneburg (Germany) ranks second with four publications, aligning with its institutional identity as a center for sustainability science and transformative learning. Leuphana has cultivated an international reputation for integrating social, ecological, and educational

perspectives in higher education reform, making it a natural fit for research on glocalized educational models.

Other notable contributors include the Helmholtz Association (Germany) and Lancaster University (United Kingdom), each with three publications. These institutions bring expertise from environmental science and educational policy studies, further confirming the interdisciplinary and cross-sectoral character of the field.

This affiliation profile suggests that the most active institutions are those with well-established infrastructures for interdisciplinary collaboration, particularly in the areas of sustainability, digital innovation, and curriculum reform. However, the relatively low number of highly productive institutions implies that the field remains highly centralized, with research leadership concentrated in a few geographic and institutional clusters—primarily in Europe and North America.

To advance the field's inclusivity, reach, and resilience, future research efforts should:

- Diversify institutional participation, particularly by supporting scholars and research centers in the Global South.
- Promote international doctoral mobility and postdoctoral exchanges to expand capacity beyond elite institutions.
- Establish multi-institutional research consortia dedicated to glocal education models, involving universities, NGOs, and policy bodies.

Ultimately, expanding the institutional base will be critical for transforming glocal and culturally sustainable education from a niche research interest into a recognized domain of global educational policy and practice.

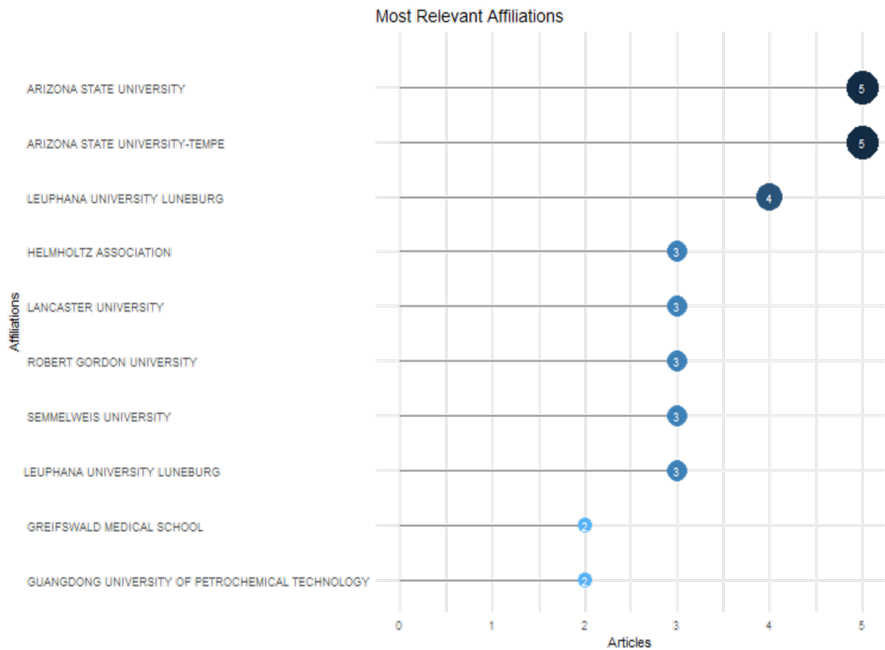


Figure 12. Most Relevant Affiliations

4.12 Most Cited Countries

Figure 14 highlights the global citation landscape by identifying the countries whose affiliated authors have garnered the most citations within the thematic domain of glocalization, cultural sustainability, and digital education. This analysis provides a lens into the geographic centers of academic influence, distinguishing between highly productive countries and those that are highly cited, two indicators that do not always align.

The United Kingdom leads with a total of 214 citations, followed closely by the United States (194), Germany (174), and China (167). These figures reflect both the volume of publications and the centrality of their contributions to shaping the conceptual and methodological evolution of the field. The UK's leading position is consistent with its strong scholarly tradition in comparative education, postcolonial curriculum studies, and global citizenship education, areas that directly intersect with glocalization and cultural sustainability (Tikly, 2019).

Germany's high citation count complements its leading role in publication volume, suggesting a dual strength in both research quantity and influence. The United States, though less prolific in terms of publication count, benefits from high citation density, especially due to the impactful

work of institutions like Arizona State University. China's position demonstrates a balance between domestic research momentum and increasing global scholarly recognition.

By contrast, many countries with lower research output—especially from the Global South—do not appear in the top-cited list, further underscoring the epistemic disparities that persist in global academic discourse.

These findings reflect a citation hierarchy dominated by Anglophone and Western European countries, where access to high-impact journals, funding opportunities, and international networks amplifies visibility. While this structure reinforces established academic hegemonies, it also highlights a pressing need to decenter knowledge production by:

- Promoting multilingual publishing and open-access dissemination.
- Supporting cross-regional citation practices through South-South collaborations and regional journal networks.
- Encouraging editors and peer reviewers to actively seek and include diverse geographic perspectives in high-impact publication venues.

Elevating the citation visibility of scholars from underrepresented regions is not only a matter of equity but also essential for enriching the theoretical and contextual diversity of the field.

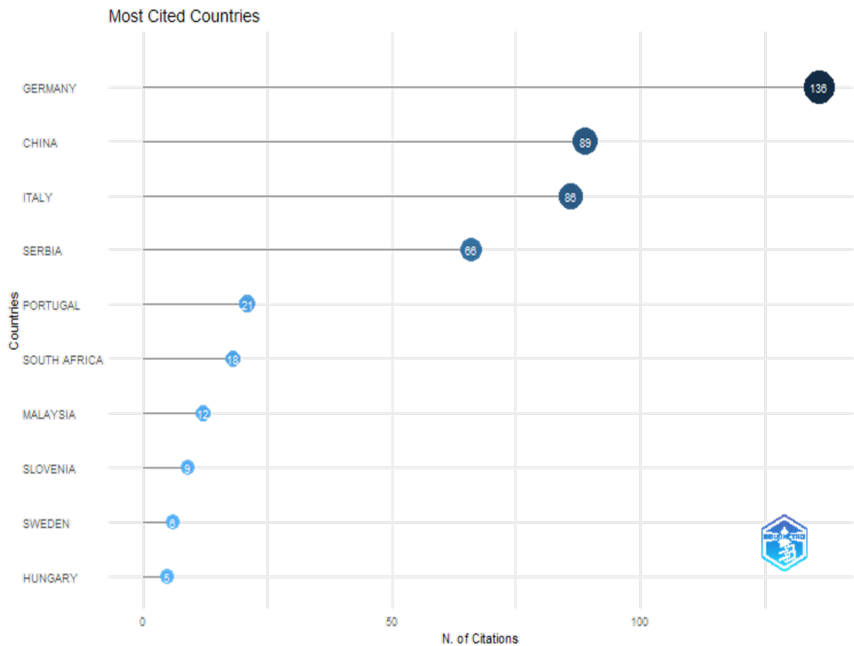


Figure 13. Most Cited Countries

4.13 Lotka’s Law: Author Productivity Interpretation

Lotka’s Law, a foundational principle in bibliometrics, posits that in any given field, the number of authors publishing n papers is approximately $1/n^2$ of those publishing one paper. In other words, most contributors will be occasional authors, while a small minority will be prolific producers. Applying this law to the current dataset helps evaluate the productivity structure of authors working on glocalization, cultural sustainability, and digitalization in education.

The analysis confirms Lotka’s prediction: most authors (approximately 90%) appear only once in the corpus, while fewer than 10% have authored more than one publication. Only a very small group, notably Caniglia, John, and Wiek, have published two or more documents within the analyzed timeframe. This skewed distribution is characteristic of emerging and interdisciplinary fields, where a core scholarly community is still in the process of forming.

Furthermore, the productivity index calculated from the dataset deviates only slightly from the expected Lotka coefficient (around 2), indicating that the field exhibits classical power-law distribution. However, the absence of authors with high publication counts (e.g., five or more documents)

underscores the lack of a fully established research nucleus or journal-based scholarly society around this topic.

The results of the Lotka-based productivity assessment suggest that while the field is academically active and conceptually promising, it remains fragmented and loosely structured. The heavy reliance on one-time contributors implies a lack of institutionalized knowledge-building, which could hinder theoretical consolidation and cumulative empirical exploration.

To foster a more cohesive and sustainable scholarly ecosystem, the following actions are recommended:

- Encourage repeat contributions through special issues, longitudinal projects, or themed conferences.
- Build research mentorship pipelines, supporting early-career scholars in developing a focused publication trajectory.
- Promote collaborative authorship models that bridge geographic, linguistic, and disciplinary divides—helping occasional contributors become sustained participants in the field.

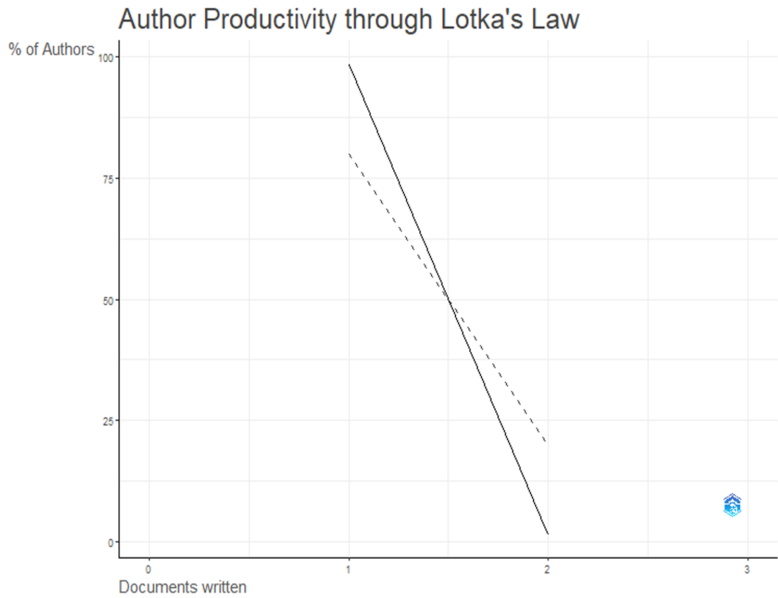


Figure 14. Author Productivity Through Lotka’s Law

5. Discussion

This bibliometric analysis offers a systematic and longitudinal overview of the intellectual structure, productivity dynamics, and collaborative patterns that shape scholarly inquiry into glocalization, cultural sustainability, and education in a digitalizing world. Drawing from 42 peer-reviewed documents indexed in the Web of Science and analyzed via the Bibliometrix R-package, the findings reveal both promising developments and critical gaps that warrant scholarly and policy attention.

5.1 An Emerging but Fragmented Field

The field under investigation shows a relatively recent surge in scientific interest, particularly after 2020, reflecting the heightened global urgency around sustainability education and digital transitions, both accelerated by the COVID-19 pandemic (UNESCO, 2022; Selwyn, 2020). Despite this growth, the literature remains fragmented across disciplines, with a dominant presence in generalist journals such as *Sustainability* and *Journal of Cleaner Production*, rather than education-specific outlets. This underscores a pressing need for conceptual integration and disciplinary anchoring, particularly within curriculum studies, intercultural pedagogy, and comparative education.

5.2 Conceptual and Epistemological Challenges

The co-word analysis and keyword frequency mapping demonstrate that while terms like “education,” “sustainability,” and “management” dominate, foundational concepts such as “glocalization” and “cultural sustainability” occupy peripheral or disconnected positions. This suggests that although the ideas are gaining traction, they are not yet fully embedded in the research lexicon. The field may still lack a shared vocabulary and robust conceptual frameworks to guide empirical research, curriculum development, or policy design; an issue echoed in other interdisciplinary domains (Mittelstrass, 2011).

Moreover, the limited presence of terms like “digital divide” or “intercultural education” points to the under-theorization of equity and cultural identity in digital learning environments. While digital tools are frequently mentioned, their role in shaping culturally responsive or contextually grounded learning remains underexplored.

5.3 Concentrated Authorship and Citation Patterns

Findings from Lotka’s Law and author production over time confirm that the field is highly dependent on a small group of contributors, with limited

longitudinal engagement from the broader academic community. While core figures such as Caniglia, Wiek, and John have laid important theoretical foundations, the lack of sustained contribution from other scholars raises concerns about the field's long-term intellectual sustainability.

Citation metrics further reinforce this imbalance: Anglophone and Western European countries dominate both production and influence, while the Global South remains underrepresented—both as authors and as cited sources. This reflects a persistent epistemic inequality in global education research (Connell, 2007), challenging the very principles of glocalization that the field seeks to promote.

5.4 The Role of Institutional Ecosystems and Collaboration

Affiliation and co-authorship analyses highlight the central role of institutions like Arizona State University and Leuphana University in catalyzing interdisciplinary research. However, international collaboration—particularly South, South and North-South partnerships - remains sporadic and uneven. Without deliberate efforts to democratize knowledge production, the risk is that glocalization becomes a top-down discourse, driven by institutions in the Global North and applied elsewhere without adequate contextual sensitivity.

6. Conclusions and Implications

This study represents one of the first comprehensive bibliometric investigations into the interwoven themes of glocalization, cultural sustainability, and digitalization in education. By drawing upon a curated dataset of 42 peer-reviewed publications from 2015 to 2025, the analysis provides evidence of a conceptually rich but structurally underdeveloped scholarly domain.

The findings underscore several important trends: (1) the emergence of sustainability and education as anchoring concepts, (2) the peripheral status of key ideas like cultural identity and glocal learning, (3) the dominance of a small cohort of contributors and institutions, and (4) uneven geographic representation, particularly concerning the Global South. Together, these trends highlight both the potential and the limitations of current research trajectories in the field.

6.1 Research Implications

The study identifies a pressing need for:

- Conceptual refinement and more frequent co-location of glocalization and cultural sustainability within educational contexts;
- Greater theoretical engagement with diversity, equity, and digital divides;
- Longitudinal and comparative studies that evaluate culturally situated educational innovations across glocal settings.

Additionally, bibliometric mapping can serve as a strategic tool for guiding future research investments, identifying gaps in author networks, and supporting inclusive publication strategies.

6.2 Policy and Practice Implications

For policymakers and practitioners, the findings suggest the need to:

- Encourage education systems to adopt culturally responsive digital strategies, rooted in both global and local pedagogical traditions;
- Leverage international frameworks like UNESCO's SDG 4, while ensuring implementation reflects indigenous knowledge, minority languages, and local heritage;
- Invest in capacity-building initiatives to enable Global South institutions to contribute more actively to the scholarly conversation.

Cross-national partnerships, multilingual publications, and inclusive citation practices are crucial steps toward achieving a genuinely glocal approach to educational development in a digitalizing world.

6.3 Limitations and Future Research

This study is limited by its dataset size and language restrictions, focusing only on English-language, peer-reviewed documents indexed in the Web of Science. Future bibliometric research could expand the corpus by incorporating grey literature, policy reports, and regional databases (e.g., SciELO, ERIC). Moreover, qualitative meta-syntheses of glocal education case studies could complement the current findings by offering contextual depth to the structural patterns identified here.

Ultimately, the study provides a data-driven foundation for scholars, educators, and policymakers to reflect critically on the intersections between culture, globalization, and technology in education. As the field matures, a more inclusive, interdisciplinary, and ethically grounded research agenda will be essential to ensure that digital transitions in education are not only innovative but also culturally sustainable and socially just.

Declaration of Generative AI Use

During the preparation of this manuscript, the authors used ChatGPT (OpenAI, version 4.0) to assist with language editing, clarity improvements, and paraphrasing under the authors' full direction and review. No content was generated autonomously by the tool without author input. All substantive academic content, analysis, and interpretations are the authors' own. The authors take full responsibility for the integrity and accuracy of the manuscript.

References

- Boström, M., Andersson, E., Berg, M., Gustafsson, K., Gustavsson, E., Hysing, E., ... & Uggla, Y. (2018). Conditions for transformative learning for sustainable development: A theoretical review and approach. *Sustainability*, 10(12), 4479. <https://doi.org/10.3390/su10124479>
- Cancelini, N. G. (2005). *Hybrid cultures: Strategies for entering and leaving modernity*. University of Minnesota Press.
- Caniglia, G., John, B., Bellina, L., Lang, D. J., Wiek, A., Cohmer, S., & Laubichler, M. D. (2018). The glocal curriculum: A model for transnational collaboration in higher education for sustainable development. *Journal of Cleaner Production*, 171, 368–376. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.09.207>
- Caniglia, G., Luederitz, C., Groß, M., Muhr, M., John, B., & Laubichler, M. D. (2017). Transnational collaboration for sustainability in higher education: Lessons from a systematic review. *Journal of Cleaner Production*, 168, 764–779. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.09.136>
- Connell, R. (2007). *Southern theory: The global dynamics of knowledge in social science*. Polity Press.
- Jiang, Q., Wang, Y., & Li, H. (2023). Rethinking cultural sustainability in the age of digital education: A cross-national comparative study. *Educational Technology Research and Development*, 71(2), 489–507. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10123-5>
- Mittelstrass, J. (2011). On transdisciplinarity. *Trames*, 15(4), 329–338. <https://doi.org/10.3176/tr.2011.4.01>
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In M. Featherstone, S. Lash & R. Robertson (Eds.), *Global modernities* (pp. 25–44). SAGE Publications.
- Selwyn, N. (2020). After COVID-19: Time to reimagine education technology? *Learning, Media and Technology*, 45(3), 313–322. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1797990>
- Spring, J. (2015). *Globalization of education: An introduction* (2nd ed.). Routledge.
- Soini, K., & Birkeland, I. (2014). Exploring the scientific discourse on cultural sustainability. *Geoforum*, 51, 213–223. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2013.12.001>
- Tikly, L. (2019). Education for sustainable development in the postcolonial world: Towards a transformative agenda. In A. Wals & P. Corcoran (Eds.), *Envisioning futures for environmental and sustainability education* (pp. 43–60). Wageningen Academic Publishers. https://doi.org/10.3920/978-90-8686-885-9_3
- Trencher, G., Bai, X., Evans, J., McCormick, K., & Yarime, M. (2014). University partnerships for co-designing and co-producing urban sustainability. *Global Environmental Change*, 28, 153–165. <https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2014.06.009>
- UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>

8 ½ FİLMİNİN BAHTİN'İN KURAMLARIYLA ANALİZİ

Ahmet Faruk Aksoy*

ÖZET

8 ½ (Otto e mezzo) filmi, İtalyan yönetmen Federico Fellini'nin 1963 tarihli filmidir. İtalyan yeni gerçekçiliğinin ardından anlatısal olarak ortaya yeni bir sinema dili çıkaran, kendine referans veren ve groteske olan yakınlığıyla bilinen film, iki Oscar kazanarak uluslararası sinemada da adından söz ettirir. Dilbilimci ve filozof olan Mihail Bahtin'in karnaval, heteroglossie, diyalog, kronotop kavramları Fellini'nin 8 ½ filminin analizini yapmaya katkı sağlamaktadır. Bahtin'in kavramlarından yola çıkan bu analiz, filmin anlatım dilini, bu dilin nasıl kullanıldığını ve buradan hareketle mekânın kullanımını ve bunun hikâyeyi nasıl etkilediğini ortaya çıkarmak için anlatı yapısını ve söylemi incelemektedir. Bahtin'in "roman" türünü ayırt etmek için ortaya koyduğu kavramlar ile dilin kullanımını incelediği çalışmalar ve terimler filmi analiz etmek için kapsamlı ve sistematik bir yaklaşım sağlamaktadır. Anlatının ve dilin yapısını incelemek için çeşitli kavramlar yelpazesi sunarak filmin ayrıntılı olarak incelenmesine olanak tanımaktadır. Bu nedenle, Bahtin'in yaklaşımı, yönetmenin zaman kullanımını ve bu kullanımın dile olan yansımasını, dil kullanımındaki farklılıkları anlamaya yardımcı olacaktır. Bununla birlikte, yönetmenin filmografisindeki filmler incelendiği zaman hemen hemen tüm filmlerinde grotesk bir çevre görülmektedir. Bunu sağlamak için panayırlara, palyaçolara, sokak gösterilerine başvuran Fellini'yi anlamak için Bahtin'in "karnaval" kavramı çalışmaya ışık tutacaktır. Bahtin'in yöntemi, anlatı yapılarını, dil ve mekân kullanımını incelemek için kapsamlı bir analitik yöntem sağlayarak onu bu filmin analizi için uygun hale getirmiştir. Bahtin'in teorisine ve kavramlarına dayanan bu çalışma, anlatısal nüanslara ışık tutmayı ve Sekiz Buçuk'ta yer alan anlatı ve dil yapısındaki kullanımları daha derin bir şekilde analiz edilmesini amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grotesk, Federico Fellini, Mihail Bahtin, Anlatı

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Sinema Yazarı, Kadir Has Üniversitesi, ORCID ID: 0009-0007-0206-8809, ahmetfaruk.aksoy@stu.khas.edu.tr

GİRİŞ

Sekiz Buçuk (Otto e mezzo), çoğu zaman anlatıbilimsel, bu çalışmada bazı yerlerde dilbilimsel analize tabi tutulacak uzun metrajlı filmidir. İtalyan yönetmen Federico Fellini'nin bu filminin seçilmesindeki neden filmin bilinç-altı ve gündelik yaşam arasındaki dikatomiden yola çıkarak kendi anlatı ve dil yapısını inşa etmesidir. Federico Fellini'nin filmografisine bakıldığında pek çok filminin groteskle olan yakın ilişkisi göze çarpmaktadır. Bu ilişkinin bilinç-altı ile olan ilişkisi ise dikkat çekicidir. Bu nedenle, çalışma Sekiz Buçuk'un "dil kullanımı, bilinç-altında grotesk bir görünüme bürünür ve gündelik yaşamdan farklıdır." önermesini problematik kabul ederek filmi Bahtin'in anlatıbilimsel ve dilbilimsel kuramına dayanarak analiz edecektir.

Köken olarak İtalyanca "grotto" mağara (etymonline.com) sözcüğünden türeyen "grotesk" kelimesi ilk olarak XV. yüzyıl sonunda Roma'da yapılan yer altı kazıları sırasında o zamana dek bilinmeyen türden Roma resim süslemeleri bulunması ile kullanılmaya başlanmıştır. Kelimenin taşıdığı anlam zaman içinde farklılıklar taşımaktadır. Başlangıçta yalnızca mimaride ve resimde kullanılan terim zaman içinde edebiyatta da kullanılmaya başlanmıştır. XV. Grotesk daha çok "canavar"ları ve garip şekilleri, biçimleri tanımlamak için kullanılırdı. XVI. Yüzyılda yapılan ilk tanımlarda groteskin "barbarca" olduğu belirtilmiştir (Bahtin. 2016). Romantik dönemde ise grotesk, dünyanın yabancılığı karşısında korkan insanın trajik hâlini ele alır. Rabelais'i ve onun eserlerini inceleyen Bahtin ise, "grotesk" kavramının Orta Çağ'da diğer çağlardan farklı olduğunu belirtmiştir. Ona göre, bu dönemdeki grotesk iktidarla bir mücadele ve özgürleşme aracıdır. Bu iktidar ise dünyevi olanı içerirken göksel olanı yani dini otoriteyi de içine almaktadır. Bu grotesk, gücünü gülmeden alır, üretici bir etkisi vardır.

Bahtin'e göre Orta Çağ'daki groteski kendine has ve güçlü kılan en önemli etmenlerden biri de karnavaldır. Karnavallar, günlerce süren sokak ve cadde gösterilerini ve bayramları içerir. Bunların dışında ise "Budalalar bayramı" (jesta stultorum), "Eşek bayramı", "Paskalya gülmecesi" (risus paschalis) gibi etkinliklerin Orta Çağ'da oldukça rağbet edilen etkinlikler olduğu görülmektedir (Bahtin, 2016). Karnavallarda çeşitli eğlenceler düzenlenmektedir ve belirli tiplerle göze çarpar: cüceler, devler, aptallar, fahişeler, soytarılar, palyaçolar bu dünyanın vazgeçilmezlerindedir. Karnavalın temel ilkesi "gülme"dir. Bu gülme yıkıcı bir etkiye sahip olduğu kadar yapıcı bir etkiyi de içinde barındırır. Buna karşın, gülmenin temel

prensip olması nedeniyle resmi olan her şeyin karşısındadır. Bahtin'e göre bu etkinliklere tüm halk katılır, dolayısıyla da karnavallar orta çağda yaşayan insanların *"ikinci dünyasını ve ikinci yaşamını inşa ediyorlardı"* (Bahtin, 2016).

Groteski eski Dar komedisinde, satirli dramda, Sicilya komiği biçimlerinde Kerch terrakotalarında, maskelerde, Sileni, bereketlilik demonlarının tasvirlerinde ve Tersitus canavarının heykelciğinde, gülünç vazo süslemeleri alanında, komedilerde görmek mümkündür. Antik Yunan'da groteski mimaride Vitruvius'a, tiyatrodan ise Aristophanes'e kadar götürmek mümkündür. Tiyatrodan Dionisos kültürünü grotesk ile olan ilişki dışında kavramak zordur. Zıtlıklar, uyumsuzluklar ve karşıtlar; "ölüm ve yeniden doğum", "kurban ve bereketlilik", "cinsellik, şarap ve şölen", "tanrı temsili ve maske" gibi anahtar temalar ancak groteskin alanına girerek anlaşılabilir (Sarıkaya, 2018). Orta çağ'da Rabelais, Hieronymus Bosch; Romantik Dönem'de ise E.T. A. Hoffmann, Bonaventura, Laurence Sterne gibi isimler groteskin önemli temsilcilerinden olmuşlardır.

Sinemada groteskin kullanımına genellikle korku, bilim kurgu türlerinde ve Avrupa filmlerinde rastlanmaktadır. İki dünya savaşı yaşayan Avrupa'nın groteski Amerikan sinemasına göre daha sık kullanması bu dönemlerde ortaya çıkan kaos ve acıdır. Grotesk kullanımıyla yaşanan bu bunalım "absürd" bir biçimde ortaya konmaktadır. Öte yandan, Amerikan sinemasının ağırlıklı olarak tecimsel sinemayla yakından alakalı oluşu da "grotesk"i çoğunlukla belirtilen türlerin sahasına itmiştir. Bu duruma, 1933 yapımı King-Kong filmini örnek vermek mümkündür (Perlmutter, 1979).

Bu çalışmada, sinemasında groteski ve karnavalvari sahneleri tüm sinematografisine yaymış olan Federico Fellini'nin 8 ½ filmi incelenecektir. 1963 yapımı filmin yönetmeni Fellini aynı zamanda filmin senaristidir. Yönetmen bu filmiyle 1963 yılında Akademi Ödülleri'nde En İyi Yabancı Film Ödülü'nü almıştır. Film, yaratma krizindeki yönetmen Guido Anselmi film yapma sürecini anlatmaktadır. Bu krizde yönetmen sık sık rüyalar vasıtasıyla çocukluğuna gitmektedir. Bazen de rüyalar onun fantezilerine açılan kapı olmuştur. Bu bağlamda, hem yönetmenin sinematografisinin ortak teması olan karnavalvari sahneler bulunurken hem de bu atmosferi oluşturan pek çok unsuru görmek mümkündür. Groteskin bu filmdeki kullanışı diğer filmlerden farklı olarak içe-dönüktür ve bu yönüyle karnavalın ana şartını yerine getirir.

Bu çalışmanın temel gayesi, 8 ½ filmini anlatısal açıdan incelemek ve filmin anlatısını derinlemesine analiz etmektir. Buradaki odak noktası, ana karakter olan yönetmenin filmi yapma sürecinde anlatıya kendini dahil ederken geçmiş ve günümüz arasında yaşadığı dil farkını ortaya koymaktır. Bu nedenden ötürü, Bahtin'in Heteroglossia olarak isimlendirdiği farklı diller teorisi ele alınarak dilin bilinç-altında yaşadığı değişim incelenecektir. Zira, görülmektedir ki yönetmenin tüm düşleri resmi dilden farklı bir şekilde oluşmuştur. Bu açıdan, groteskin bilinç-altıyla olan yakın ilişkisi vurgulanacaktır ve karnaval ile groteskin sinema evrenindeki yeri ve anlamının derinlemesine bir analizini sunmak amaçlanmaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde sinemada groteskin rolü anlatılacak ve sinema tarihindeki grotesk kullanımlar örneklendirilecektir. Sonrasında, analizi yapılacak olan 8 ½ filmi incelenecektir. Ardından, yönetmenin hayatı ve filmleri üzerinde durulacaktır. İkinci bölümde karnaval, heteroglossia ve diyalog kavramları irdelenecektir. Bu nedenle, kavramları literatüre kazandıran Mihail Bahtin'in yaklaşımı sunulacaktır. Bu kavramlardan hareketle, üçüncü bölümde, seçtiğimiz film analiz edilecektir. Amacımız Bahtin yöntemiyle analiz ettiğimiz sinema evreninde bilinçaltındaki iletişimin biçimini ve groteskle olan ilişkisini ortaya çıkarmaktır.

1. 8 ½: Bir Modern Karnaval

1.1 Sinemada Grotesk

Sinemada grotesk kullanımının çeşitli örnekler bulunmaktadır: çirkin bir atmosfer, kan, pislik, dışkı gibi görüntüler, ölüm/öldürme eylemleri, fiziksel deformasyona uğramış karakterler, cinsel uzuvların gösterimi, cinsel eylemler ve tasvirler ve daha pek çok öge sinemada grotesk kullanımına örnek verilebilir.

İlk örneklerini Dr. Caligari'nin Muaynehanesi (1920) ve Nosferatu (1922)'ya kadar götürebildiğimiz groteskin sinemada pek çok tür içinde kullanıldığı görülse de en çok korku ve bilim kurgu türlerinde bu öğelere rastlanmaktadır. Amerikan sineması için sık kullanılmadığını ve daha çok Avrupa sinemasında örneklerinin olduğu belirtilebilir. Buna karşın, Amerikan sineması içinde başta Freaks (1932) olmak üzere Tim Burton'un yaptığı 89, 92 tarihli Batman yapımlarını dahi grotesk kabul etmek mümkündür (Petten, 2012). Grotesk öğeler kanı ve aşırı şiddeti de içerdiği için aksiyon filmlerinin çoğunda ve son yirmi yılda yapımları artan süper kahraman filmlerinde de grotesk öğelere rastlamak mümkündür.

Avrupa sinemasında ise bazı yönetmenler bilinçli ve kasıtlı olarak grotesk öğeler kullanırlar. Amerikan sinemasından farklı olarak Avrupa sinemasında groteskin tarihsel köklerine daha bağlı kaldığı gözlemlenir. Başlangıçta otoriteye karşı bir özgürlük alanı açmayla yakın ilişkisi olan grotesk bu bağlamda Avrupa sinemasında mevcut siyasî yapıları, dini sistemi, bürokrasiyi, töreleri, cinsiyet kalıplarını, sınıfsal yapıyı yermek için kullanılmıştır. Sözelimi, Luis Bunuel *Bir Endülüs Köpeği* (1929), *Altın Çağ* (1930) filmlerinden başlayarak kariyeri boyunca groteski kullanmıştır. Dušan Makavejev, Werner Herzog, Stanley Kubrick, Alejandro Jodorowsky, John Waters, David Cronenberg, Harmony Korine gibi yönetmenler sinemalarında groteske fazlaca yer veren yönetmenler arasındadır (Perlmutter, 1979), (Young, 1978).

Federico Fellini de groteske sinematografisinde yer veren en önemli isimlerindenidir. Buna karşın, Fellini'nin grotesk kullanımı zikredilen yönetmenlerden farklı bir yön izler. Politik satir, fiziki deformasyon, aşırı cinsellik/ şiddet gibi öğeler groteskin beyaz perdedeki yansımalarını oluştursa da Fellini bu unsurların hemen hemen hiçbirini kullanmaz. Onun sineması adeta devasa bir panayır ve sirk, hiç bitmeyen bir karnavalı andırır. *“Palyaçolar benim mesleğimin, işimin, hayatımın, yaptıklarımın elçileridir: Ben bir gösteri adamıyım.”* (Murray, 1985) sözleri onun filmlerini anlamak için önemli bir pusuladır. Onun tüm filmlerinde palyaçoları, sokak gösterilerini, fahişeleri, cüceleri, dini törenleri, gece partilerini, dansları görmek mümkündür.

1.2 8 ½ Filminin Sunumu

8 ½, Fellini'nin 1963 yılında çektiği filmidir. Film en basit şekilde yaratma krizi içindeki bir yönetmenin yeni filmini çekerken yaşadığı sıkıntıları ele alır. Filmin ana karakteri Guido Anselmi 43 yaşında bir yönetmendir. Federico Fellini'nin de filmin çekimi sırasında 43 yaşında olması göze çarpar. Bununla birlikte, Guido'nun Fellini gibi giyinmesi bu filmin otobiyografik bir biçimde inşa edildiğini göz önüne koyan bir başka unsurdur (Kezich, 2006), (Bondanella, 2002), (Bondanella, 2016). Dolayısıyla da 8 ½ filminin yapım sürecinin ve yönetmenin kendi yaşamıyla olan ilişkisinin filmi doğrudan şekillendirdiği gözlemlenir. Film bu yönüyle İtalyan Yeni-Gerçekçiliğinden bir kopuşa işaret eder. Modernizmle birlikte, toplumsal gerçeklikten bireyciliğe geçiş hızlanmıştır. Sinemada Fransız Yeni Dalgası ile modernizme geçişten söz edilir (Thompson, Bordwell, 2010). Buna karşın, daha önce hiçbir eserde 8 ½ filminde olduğu kadar kendine

dönük bir film ortaya konmamıştır. Pek çok eleştirmenin filmin çıktığı dönemde tartıştığı ve araştırdığı konulardan biri bu filmin tematik olarak bir öncülünün olup olmadığıdır. Christian Metz 8 ½ filmini *ayna film* kavramıyla ifade etmiştir. Ona göre, daha önce film yapma sürecine ya da yönetmenlerin hayatlarına kısmen gönderme yapan filmler olsa da 8 ½ filmi *tamamıyla* bu şekilde inşa edildiği için bir ilktir (Metz, 1974). Bu sebepten ötürü film çok hızlı bir şekilde *kült* sıfatını kazanmıştır. Çeşitli şekillerde hem filme göndermeler yapılmıştır hem de yeniden uyarlamalar yapılmıştır. Mazursky'nin *Alex in Wonderland* (1970), Bob Fosse'nin *All That Jazz* (1979), Woody Allen'in *Stardust Memories* (1980), Joel Schumacher'in *Falling Down* (1993), Peter Greenaway'in *8 ½ Women* (1993), Charlie Kaufman'ın *Synedoché, New York* (2008) ve Rob Marshall'ın *Nine* (2009) filmleri bu filmlere örnek gösterilebilir (Affron, 1987), (Burke, 2020).

Fellini'nin kendi sinematografisi incelendiğinde ise 8 ½ filminin ayak seslerini *La Dolce Vita* (1960) ve *Le tentazioni del dottor Antonio* (1962) filmlerinde duymak mümkündür (Bondanella, 2002). Bazı yazarlar tarafından *Dolce Vita* filmi Dante'nin *cehennemi* olarak tasvir edilirken 8 ½ ise *araf* olarak okunmaktadır, dolayısıyla da bu filmlerin devamlılık gösterdiği iddia edilir (Lewalski, 1964). Buna karşın Fellini'nin önceki filmlerinin hemen hepsinde *Yeni-Gerçekçilik*'in etkisi fark edilir. Grotesk karakterler ve sahneler fazlasıyla bulunsa da konular toplumsal gerçeklikten kopmuş değildir. *Dolce Vita* filminde dahi fantastik öğeler toplumla ilişkili şekilde ve yer yer eleştirel boyutta sunulmuştur. Temel anlatı toplumdaki üst sınıfın yaşamı/ gece yaşamına ilişkindir ve sembolik öğeler de bu grubun eleştirisini içerecek şekilde kullanılmıştır. *Dottor Antonio* filminde ise semboller derinleşmeye başlar ancak din eleştirisi filme hâkim olduğu için hâlâ 8 ½ kadar soyut ve bireysel bir filmde bahsedemeyiz. 8 ½ filmi ise doğrudan ismiyle dahi kendine atıf yapmaktadır. Yönetmenin bu filmde önce altı tane uzun metraj filmi vardır. *Boccaccio '70* ve *L'amore in città* filmleri çeşitli filmlerin birleşmesinden oluşur ve Fellini bu filmlere katkı yapmıştır, diğer filmi ise başka bir yönetmenle ortak yönettiği için bu filmleri yarımsar sayar ve Fellini'nin toplam film sayısı bu hesaba göre yedi buçuktur. Sekiz Buçuk filmi onun gerçekten de 8 ½'uncu filmi olacaktır (Bondanella, 2002), (Bondanella, 2016), (Affron, 1987), (Kezich, 2006), (Hyman, 1974). Bu filmle birlikte bir yönetmen olarak kendini de dahil eden Fellini, sonraki pek çok filmde kendini bazen anlatıcı olarak bazen de oyuncu olarak filmlerine dahil etmiştir: *Block notes di un regista*, *I Clowns*, *Roma*, *Intervista* filmlerinde doğrudan ya da anlatısıyla, sesiyle Fellini'ye tanıklık ederiz.

Tüm bu bilgilerin sonucu olarak belirtilebilir ki, 8 ½'un hem sinema tarihinde hem yönetmenin kendi sinematografisinde önemli ve özel bir yeri vardır.

Film açılış sahnesi itibariyle Guido'nun sıkışmışlığını, film boyunca sürekli kendisini gözleyecek, peşinden ayrılmayacak insanların varlığını sembolik olarak ortaya koyar.



(Görseller Criterion Collection'dan sağlanmıştır, bu bilgi tekrar belirtilmeyecektir.)

Trafikte sıkışmış olan ve henüz yüzünü görmediğimiz, kim olduğunu bilmediğimiz karakter arabadan çıkmak ister ancak kapıyı açamaz, pencerenin camını indirecek kol çalışmaz, klima ise bozulmuştur. Bu esnada kendisini insanlar izlemektedir. Sonrasında metresi olduğunu öğreneceğimiz Carla da burada görünmektedir. Karakter daha sonra uçmaya başlar, göğsü çıkar. Ardından ayağı ipe bağlandığı görülür, ip çekilir, karakter denize ve düşer Guido uyanır. Gözlerini hastanede açar. Etrafında doktorlar vardır ve kendisine: “Bize yine umutsuz bir film mi hazırlıyorsunuz?” şeklinde soru sorulur. Belirtildiği gibi rüya sahnesi burada yine önem kazanır. Yönetmen uyanır uyanmaz etrafında insanlar vardır ve bu durum filmin sonuna kadar çeşitli şekillerde yinelenenecektir, karakter neredeyse hiçbir zaman yalnız kalmaz, sıkıntısı dayanılmayacak duruma geldiğinde ise rüyalara, hayallere sığınır. Bu nedenle, henüz ilk sahneden yönetmenin bir sıkıntıdan uyandığını belirtmek mümkündür. Nitekim doktorların muayenesi bittiği gibi kapıdan içeri Fransız eleştirmen Daumier girer. Bu karakter filmin önemli kişilerindendir zira yönetmenin peşini bırakmayan ve onunla en sık birlikte olan isimlerden biridir.

Sonrasında kendisine reçete yazılan “kutsal su”yu içmek üzere Guido dışarı çıkar. Bu sahnelerde de Fellini, Guido’yu bakışların merkezine koymaktadır. Ardından su bardağını alacakken anlık olarak yine hayal görür. Bardağı veren kişi bir anda geçmişte beraber çalışmış olduğunu öğrendiğimiz aktris Claudia’ya dönüşür. Filmde Claudia birkaç kez karşımıza çıkmaktadır. Kendisinin saflığın simgesi ya da Meryem ana sembolü olduğuna dair çeşitli yorumlamalarda bulunulmuştur (Lewalski, 1964).



Filmin ilk sahnesinde gördüğümüz ve Guido’nun metresi olan Carla trenle şehre gelir. Filmde Guido’nun hayatında olan tüm kadınların sembolik önemleri bulunur. Beraber kaldıkları sahnede Guido Carla’nın kaşlarını çizerek fantezilerini onunla performe etmek ister. Bu çizgilerle Guido’nun

amacının hayatında önemli yer tutacak olan La Saraghina'yı andırmak için yapıldığı daha sonrasında anlaşılabacaktır.



Geçmişe yönelik yapılan bu eylemin ardından Guido uykuya daldığında gerçekte bağlantısını kopararak babası ve annesiyle karşılaşır. Bu hayalin içine filminin yapımcısı da dahil olmuştur. Bu nedenle belirtmek gerekir ki, Guido'nun gerçeklerden kopmak için başvurduğu rüyalarının içinde de hayatındaki unsurlar peşini bırakmazlar. Filmin en sık başvurduğu yöntemlerden biri daha sonra ortaya çıkacak öğeleri rüyaların içinde göstermektir. Bu rüya sahnesinde de Guido pelerinle durmaktadır. Bu pelerinin sonrasında Guido'nun çocukken eğitim aldığı kilisede giydiği üniforma olduğu anlaşılabacaktır.

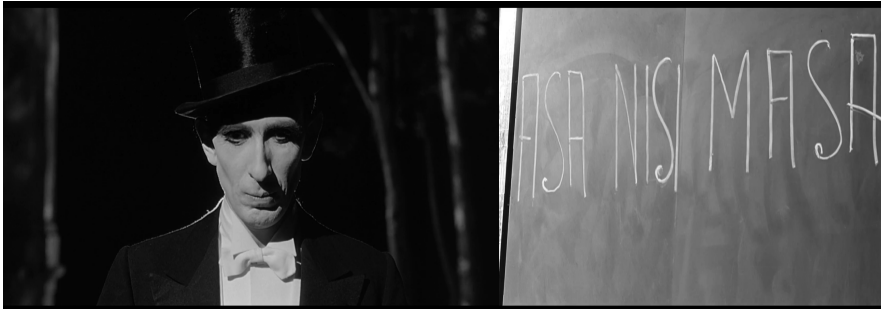


Rüya sahnesi devam ederken Guido babasını mezara koyduktan sonra annesi ile sarılır ve öpüşür, tam bu esnada annesi eşi Luisa'ya dönüşür. Tüm bu rüyalar bize altı çizildiği gibi Guido'nun bilinçaltındaki aile ilişkisine dair ipuçları vermektedir.



Guido'nun etrafını saran oyuncular, teknik ekip, eleştirmenler ve onu sıkı takibe alan yapımcının olduğu grup bundan sonraki dakikalarda detaylı bir şekilde tasvir edilir. Fellini'nin burada yaptığı akıllıca numaralardan biri eleştirmenlerin ağzından filme gelebilecek tüm eleştirileri ortaya koymuş olmasıdır. Bir yandan bu eleştirileri çok ciddiye almadığını gösterecek bir biçimde eleştirmenleri karikatürize eder. Öyle ki, Daumier ismi Fransız karikatürist ve ressam olan Honoré Daumier'e bir gönderme olabilir. Bir diğer yandan, *“Fellini, Daumier aracılığıyla rasyonalitenin aşırılıklarına, entelektüellerin gösterişçiliğine bakışını ifade eder. Bu gösterişçilik, Mezzabotta'nın “Çağdaş Tiyatroda Modern İnsanın Yalnızlığı” adlı zor bir tez üzerinde çalıştığını söyleyen hortlak sevgilisi Gloria'nın şahsında da hicvedilir.”* (Affron, 1987). Bu sahneler devam ederken ortaya bir anda büyücü/ palyaço Maurice'nin çıkması bu durumu kanıtlar niteliktedir. Maurice ve asistanı insanların zihinlerini okuyabildiklerini söylerler. Guido'nun aklını okumaya çalıştığında ne olduğunu anlayamayan asistan tahtaya şu kelimeleri yazar: “Asa-nisi-masa”. Bu kelimedden sonra Guido tekrar çocukluğuna gider. İlerleyen sahnelerde göreceğimiz ve filmin en meşhur sahnelerinden olan “Guido'nun Haremi” sahnesinde göreceğimiz ritüellerin temelini

Guido'nun çocukluğuyla ilgili olduğunu öğreneceğimiz düşe giriş yaparız. Burada Guido büyüdüğü evde, ailesi ile yaşamaktadır. Onu yıkamaya çalışırlar, o da kaçmaya çalışır. Akşam olduğunda uyumak istemez. Onları denetleyen bir büyükanne bulunur. Guido'dan büyük kız çocuklarından biri ona AsaNisiMasa deyimini tekrar etmezse gece ruhunun ele geçirileceğini söyler. Bu kelimenin aslıysa Latince'deki Anima'dır. Carl Gustav Jung'u ve eserlerini çok seven Fellini'nin bu kavramı “arketip”lerden dolayı kullandığı düşünülmektedir. Bu şekilde araya “sa” ve “si” harfleri eklenerek yapılan tekerlemeler “Domuz Latincesi” denmektedir. Fellini'nin de burada çocukları bu şekilde konuşturduğu ileri sürülür (Bondanella, 2002), (Bondanella, 2016).



Film sürerken Guido'nun nükleer savaşın ardından dünyadan kaçacak insanları konu edindiğini bildiğimiz ancak ne çekimini gördüğümüz ne de bu filme dair başka bir şey bildiğimiz filmi hakkında yapımcıdan, oyuncularından ve teknik ekipten gelen baskılar artmaktadır. Guido filmin uygunluğunu tartışmak için kardinale bir görüşme gerçekleştirecektir. Konuşma sırasında kardinalin sorularından sıkılmışa benzeyen Guido'nun yukarıdan aşağı inmekte olan bir kadının bacakları gözüne çarpar, bu durum yeni bir rüya sahnesine yol açar. Bu sahnede Guido'nun kadınlara olan tavrını ciddi şekilde etkileyen kilise ve La Saraghina ikilemini öğreniriz. Başlangıçta da belirtildiği üzere Claudia bir saflık sembolü olarak var olurken La Saraghina ise cinselliği sembolize eden bir kadın olarak vardır. Aynı şekilde Guido'nun metresi Carla cinselliğe işaret ederken eşi Luisa ise akla, mantığa ve düzene işaret eder. Rüya sahnesinde La Saraghina'nın yanına giderek ondan rumba yapmasını isteyen Guido kilisedeki hocaları tarafından yakalanır ve cezalandırılır. Dolayısıyla saflığın sembolü olan Meryem'den özür dilemesi istenir. Bu dikatominin onda gelecekte de kök saldığı görülür.



Süren bölümlerde Guido'nun çekemediği filmi için inşa ettirdiği set ziyaret edilir. Yalnız kaldığı ve ne yapacağını bilmediği için tutunacak bir dal arayan Guido eşi Luisa'yı yanına çağırır. Luisa geldiğindeyse işler Guido'nun beklediği gibi gitmez. İkili kısa zamanda tartışmaya başlar, aşk hayatlarındaki problemleri konuşurlar, Luisa Guido'nun sevmediği özelliklerini sayıp döker, Guido bunları dinlemek istemez, uyuyor taklidi yapar. Kafede oturdukları zaman Luisa, Guido'nun metresi Luisa'yı fark

eder. Ona hakaretler savurur. İşte bu sahnede Guido hızlıca hayale dalar ve ikisinin birlikte dans edip şarkı söylediğini görür. Bu sahne ekrandan silinirken filmin ara bölümü olan ve en geniş fanteziyi kapsayan *Guido'nun Haremi* sahnesi başlar. Bu uzun sahnede Guido hayatının çeşitli dönemlerinde gördüğü bütün kadınları bir araya topladığı bir harem kurmuştur ve bu haremın efendisidir. Kendisine karşı mutlak itaat ister, kadınlar ona isyan ettiğinde kırbacını kullanarak otoriteyi sağlar. Kadınlar hep beraber onu yıkamaya götürürler. Bu sahne filmdeki başka bir flash-back ile, Guido'nun çocukluk anısı ile bağlantılıdır.



Akan karelerle birlikte yemek yerler ve rüya/fantezi sahnesi sonra erer, kendimizi sinema perdesinde buluruz. Guido'nun oyuncu seçmelerini sürekli altını çizdiğimiz kalabalık ekiple izlediği görülür. Durum tam bir fiyaskodur. Ertesi gün basın toplantısı düzenlenir. Bu toplantıda Guido soru yağmuruna tutulur. Bu sorulardan sıkılan ve hiçbirine cevap vermeyen/veremeyen Guido silahla intihar ettiğini düşler. Takip eden sahnede bütün setin toplandığı görülür. Oyuncular dağılır. Eleştirmen Guido'ya bu işi bitirmekle iyi yaptığını söyler. Sanata, sanatın işlevine, sanatçının görevine dair uzun bir söylev verir. Hemen takip eden ve filmin son sahnesinde ise Guido'nun tanıdığı tüm insanlar beraber görülür. Guido'nun çekemediği film setinden yani uzay pistinden aşağı inerler. Bu sahnede filmdeki tüm oyuncular bir arada kullanılmıştır. Dolayısıyla da oldukça kalabalık bir çekimdir.



Bununla birlikte yalnızca eleştirmen ve Claudia bu sahnede yer almaz. Bu seçim ilginçtir zira Guido eşiyle barışmış, metresiyle de sözleşmiştir. Dolayısıyla önceden belirtilen kutsal/dünyevi ortadan kalkmıştır ve ikisi de bir arada yer alır, bu durumda Claudia'ya ihtiyaç duyulmaz. Eleştirmenin ise söylediği her şey haksız çıkmıştır, günün sonunda Federico Fellini filmini yapmıştır. Bu yönüyle filmin son kareleri çoklu yorumlara açıktır. Örneğin Guido gerçekten intihar etmiş olabilir. Bir başka durumda Guido filmini çekmeyi becerememiş olabilir ve son sahneler hayal sahneleri olabilir. Olası bir diğer ve genel kabul gören yorum ise Guido'nun kendi yaşamını anlattığı filminin çekimleri tamamlanmıştır. Her ne olursa olsun sonuçta Fellini 8 ½ filmini kendi yaratma krizinden ortaya çıkarmayı başarmıştır. Son sahneyi çocukluğa ayırması bu açıdan anlamlıdır. Başta da belirtildiği üzere bu film toplumsallıktan bireyselliğe geçişte devrim yaratacak nitelikte bir filmidir ve Fellini de bunun farkında olarak merkeze çocukluğunu koyduğu bir sahneyle filme nokta koyar.



2. Bahtin ve Dilbilim

2.1 Karnaval

Karnaval kavramı Bahtin'in Dostoyevski romanındaki çok-sesliliği (polifoni) açıklamak için başvurduğu kavramdır. Bahtin, tarihsel olarak karnavalın öncüsü olarak *yarı-ciddi- yarı komik* türünü zikreder. Bu türün iki önemli örneğinin olduğunu belirtir. Bunlardan biri Sokratik diyalog iken diğeri ise Menippos yergisidir (Bahtin, 2004). Karnavalın Orta-çağ için önemli bir işlevi vardır. Mevcut otorite ve onun içerdiği değerler sistemi karnavallarda sarsılır. Dolayısıyla da karnavallarda sık sık iktidarların temsillerine ve alayına yer verilir. Bahtin, karnavalın üç türünün olduğunu

belirtir. İlk olarak, törensel-gösteri biçimleri vardır. Bu türde bayramlar, sokak etkinlikleri, uzun zamanlara yayılan karnavallar örnek gösterilir. İkinci olarak, sözlü gülmeceler sayılır. Bu kategoride Latince ve halk dillerindeki eserleri alaya almak için yazılmış eserler ve parodiler bulunur. Son olarak da samimi-sokak konuşmaları vardır. Küfürler, yeminler, lanetler, beddualar bu sınıfta bulunur (Bahtin, 2016). Bahtin karnavalların Orta-çağdaki insanların *ikinci yaşamları* olduğunu ifade eder. Bu etkinlikler günlerce süren ve karmaşık sokak, cadde gösteri ve geçitlerinden oluşur. Temel yapısı *gülmeden* oluşan karnavallar resmi olan her şeyin karşısında bulunur. Dolayısıyla da karnaval gülmesi, *"resmi dünyaya karşı kendi dünyasını, resmi kiliseye karşı kendi kilisesini, resmi devlete karşı kendi devletini"* kurar (Holquist, 1982). Karnavallardaki gülme unsurları bu yüzden hemen hemen her şeyi içerirdi. Tanrılardan krallara, efsanevi karakterlerden kilise babalarına resmi otoritedeki her yapı karnavala konu olabilir. Gülmenin bir tanrıya ya da otoriteye yöneldiği antik ritüel uygulamaları, bu edimin Antik Çağ ve Orta Çağ'daki ayrıcalıklı konumunu belirlemiştir. Ciddi biçimlerde dile getirilmesi yasaklanan pek çok şeye, gülme aracılığıyla ifade etme imkânı tanınmıştır. Orta Çağ'da gülmeye tanınan meşru alan sayesinde, kutsal metinlerin ve dini ritüellerin parodisini içeren "parodia sacra" türü ortaya çıkabilmiştir (Bahtin, 2004). Bu nedenlerden ötürü Bahtin karnaval kavramını doğrudan dünyevilik ile ilişkilendirir zira *"Karnaval törenlerini düzenleyen gülmece ilkesi, onları mutlak olarak her tür dinsel-ruhban dogmatiklikten, mistisizmden ve sofuluktan arındırır. Tüm karnaval biçimleri tutarlı biçimde kilise ve dinsellik dışındadır. Tamamen ayrı bir varoluş alanında yer alırlar"* (Bahtin, 2016).

Karnavalın dünyevi yapısı onun tüm hiyerarşileri yıkmasına yol açar. Karnavalın tüm katılımcıları eşittir. Karnaval oyuncu ve seyirci arasında bir ayrım tanımaz. Hatta karnaval bir sahneden de oluşmaz. Bu sebeple karnavalın uzamsal bir sınırlaması yoktur. O seyirlik bir etkinlik değildir, tam olarak bir yaşamdır. *İkinci yaşam* olmasının nedeni budur. Karnaval katılımcıları bu etkinliklere gönüllü olarak katılırlar ve karnaval devam ettiği sürece ondan çıkış yoktur. Karnavalda bireyler yalnızca izleyici değil, doğrudan deneyimleyen aktif katılımcılardır. Bu bağlamda karnaval, sahnelenen ya da dışarıdan izlenen bir etkinlik olmaktan ziyade, katılan herkesin içinde yaşadığı, bir anlamda karnavalın kurallarına göre var olduğu bir hayat biçimine dönüşür. Bu karnaval yaşamı, gündelik hayatın normlarından sapar ve dünyayı adeta tersine çeviren bir gerçeklik olarak

deneyimlenir (Bahtin, 2004). Bahtin bu durumu “*insanın yeniden doğumu*” olarak ifade eder ve eşitliğin zirveye ulaştığı moment olarak tanımlar:

“İnsan sanki yeni, saf insani ilişkiler için yeniden doğuyordu. Yabancılık geçici olarak siliniyordu. İnsan kendine dönüyor ve kendini insanlar arasında insan olarak hissediyordu. Ve ilişkilerin bu gerçek insanlığı yalnız imgelem ya da soyut düşüncenin işi değildi, gerçekten canlı maddi- duygusal ilişkide gerçekleşiyor ve yaşanıyor. İdeal-ütopik ve gerçek olan, bu biricik, kendine özgü karnaval dünya duyumunda anlık bir kaynaşma yaşıyordu.” (Bahtin, 2016).

Karnavaldaki gülme ise kamusal ve evrenselidir. Kamusal karnavalın doğasıyla ilişkilidir. Bu dünyada herkes güler. Evrensel olmasının nedeni ise katılımcıların her şeye, herkese gülmesidir. Bu kendilerini de kapsar. Tüm dünya gülünç sayılır. Bu nedenden ötürü karnaval belirtildiği üzere “*neşeli görelilik*” olarak tanımlanır.

Karnavalın son özelliği de bedensel olmasıdır. Bahtin burada önemli bir ayrıma gider. İnsan bedeni üzerinden okuma yapar. Ona göre, bel altı karnavalın özelliklerini taşır. Bel üstü ise göksel olana yani kutsal olana işaret eder. Bel altı dışkılar, cinsel ilişkiye girer, pistir. Bununla birlikte üreticidir de:

“Yukarısı göktür; aşağısıysa toprak, toprak da yutan ilke (mezar, mide) ve doğuran, yeniden doğuran ilkedir (anne rahmi). Yukarı ve aşağının bu tür topografik anlamı kozmik yönleriyle. Hiçbir şekilde kozmik olandan ayrılmamış olan bu tamamen bedensel yönüyle, yukarı yüz (baş), aşağıysa üreme organları, karın ve arkadır. Aşağılama burada indirme, yutan ve aynı zamanda doğuran ilke olarak yere yöneltme demektir: aşağılayarak, daha iyi ve çok olan yeni bir şey doğurmak üzere gömmekte, biçmekte ve öldürür. Aşağılama aynı zamanda bedenin aşağıdaki kısımlarının yaşamına, midenin ve üreme organlarının yaşamına, buna bağlı olarak cinsel birleşme, gebelik, doğum, yemek, dışkılamak gibi eylemlere yönelmektir. Aşağılama yeni doğum için bedensel mezarı kazar. Bu yüzden yalnız yıkıcı, olumsuz değil, olumlu, yeniden doğurucu bir anlamı da vardır.” (Bahtin, 2016).

2.2 Heteroglossia

Hetero ve glossia yani farklı ve dil kelimelerinin birleşiminden oluşan kelime Bahtin’in roman türünün ayırt edici özelliğini belirtirken kullandığı bir kavramdır. Bahtin’e göre dil farklı yapıların sürekli mücadele alanlarından biridir. Bu nedenle dilin merkez kuvvetleri ve merkez-kaç

kuvvetleri bulunur. Bu yapı dili oluştururken farklı yapılara *heteroglossia* adı verilir. Buradan hareketle heteroglossia'nın bir yapıdaki dil çeşitliliği olduğu söylenilebilir. Bu kavramla Bahtin dilin *tek, üniter, otoriter* bir yapıdan (mono-glossia) oluştuğu fikrine karşı çıkar. Klasik dilbilimde gösteren- gösterilenle kurulan metni anlamlandırma sürecine olan bir itirazdır bu aynı zamanda. Ona göre özne belli sosyal, kültürel ve ideolojik bir arka-plana sahip olduğu için metin ile halihazırda sahip olduğu perspektiflerle *diyalog* kuracaktır. Dolayısıyla hetero-glossia bir toplumun içindeki farklı dilsel sesleri de ifade eder. Bölgesel lehçeler, toplumsal ve mesleki lehçeler ve jargonlar da bu farklı sesleri oluşturur (Bahtin, 2001). Bahtin'e göre *üniter* dil fikri merkezi otorite ile ilişkilidir. O, bu durumu şöyle ifade eder:

Aristotelesci yazınbilim, Augustine'in yazınbilimi, ortaçağ kilisesinin, "hakikatin tek dili"nin yazınbilimi, neoklasizmin Kartezyen yazınbilimi, Leibniz'in soyut dilbilgisel evrenselciliği ("evrensel bir dilbilgisi" fikri), Humboldt'un ısrarla somutu vurgulaması -tüm bunlar, nüans farklılıkları ne olursa olsun, toplumsal-dilsel ve ideolojik yaşamdaki aynı merkezci güçleri dile getirirler; Avrupa dillerinin merkezileştirilmesi ve birleştirilmesi şeklindeki tek ve aynı amaca hizmet ederler. Tek bir hâkim dilin (lehçenin) diğer diller üzerindeki zaferi, diğer dillerin yerini kapması, dillerin köleleştirilmesi, dillerin Doğru Söz ile aydınlatılma süreci, barbarların ve alt toplumsal tabakaların kültür ve hakikatin üniter dili içine alınmaları, ideolojik sistemlerin kanonlaştırılması, ölü dilleri (tam da ölü oldukları için "bütün" sayılan dilleri) inceleme ve öğretme yöntemleriyle filoloji, ilgi odağı dil çoğulluğundan tek bir proto-dile kaymış olan Hint-Avrupa dilbilimi -tüm bunlar dil ve biçim düşüncesinde "üniter dil" kategorisinin içeriğini ve gücünü belirlemiştir.

Merkezi dile karşı gelerek hetero-glossia'yı oluşturan diller ise Bahtin'in karnaval kuramıyla yakın ilişki içindedir. Merkezkaç diller merkezi otoritenin dışındaki tüm dilsel faaliyetlerdir, tıpkı tüm merkezi eylemlere karşı gelen karnaval gibidir. Dolayısıyla da küfürler, lehçeler, şiveler, dil şakaları, şarkılar, türküler ve daha merkezin karşısında olan pek çok öge hetero-glossia'yı güçlendiren merkez kaç etmenlerdendir. Merkezin alan tanımadığı bu dil sahası sürekli olarak var olacaktır ve boşluklardan sızarak kendini var edecektir. Örneğin, alt düzeydeki, bölgesel panayırlarda kurulan sahnelerde sahne alan soytarılar, heteroglossia'nın ruhunu yansıtan performanslar sergilemişlerdir. Bu gösterilerde tüm "diller" ve lehçeler

mizahi bir dille canlandırılmıştır. Soytarının sesiyle birlikte, merkezsiz, hiçbir dilin mutlak otorite iddiasında bulunamadığı, şairlerin, bilginlerin, keşişlerin ve şövalyelerin kullandığı dillerin hicivle iç içe geçtiği bir söylem alanı oluşmuştur. Sokak şarkılarından, halk deyişlerinden, anekdotlardan oluşan ve her bir “dil”in bir maske gibi kullanıldığı fabliaux (koşuklu halk öyküleri) ile Schwänke (kaba farslar) edebiyatı bu atmosferde gelişmiştir (Bahtin, 2001).

2.3 Kronotop

Yunanca krono ve top yani zaman ve mekân kelimelerinin birleşiminden oluşan kronotop kavramı Bahtin tarafından düz-yazıları analiz etmek için kullanılmış bir kavramdır. Önceden belirtildiği üzere Bahtin için önemli olan eserleri yalnızca kendi başlarına analiz etmek değildir. Onun için eserleri oluşturan tarihsel ve toplumsal arka-planı kavramak eserin nasıl oluştuğunu anlayabilmek için anahtardır. Bu nedenle, kronotop kavramıyla Bahtin edebi türlerin zaman içinde nasıl değişiklik gösterdiğini anlatmaya çalışır. Dönemsel olarak farklı mekanların ve zaman anlayışlarının geliştiğini belirleyerek öncelikle buna yol açan nedenleri ortaya koyarken sonrasında kronotop anlayışındaki değişimleri ortaya koyar. Kronotop terimi, kökenini matematiksel bir kavramdan almakta ve özellikle Einstein’ın Görelilik Teorisi bağlamında geliştirilmiş bulunmaktadır. Bu teorideki teknik anlamı, edebî analiz bağlamında doğrudan belirleyici olmasa da kuramsal bir araç olarak mecazi düzlemde ödünç alınmaktadır. Edebiyat eleştirisi açısından bu kavramın önemi, uzam ile zamanın birbirinden bağımsız düşünülemeyeceğini, dolayısıyla da anlatısal düzlemde bu iki boyutun iç içe geçmişliğini vurgulamasında yatmaktadır. Bu bağlamda uzam-zaman, edebî anlatının biçimsel kuruluşuna yön veren temel kategorilerden biri olarak ele alınmaktadır (Bahtin, 2001).

Bahtin’e göre kronotop, anlatı açısından en belirgin olan unsurdur. Kronotop, romanın temel anlatısal yapı taşlarını bir araya getiren merkezdir, anlatıdaki düğüm noktalarının birleştiği ve birbirine bağlandığı bir eksen işlevi görür. Dolayısıyla, anlatının biçimsel yapısını şekillendiren anlamın doğrudan bu kronotop yapılarından kaynaklandığı açıkça ifade edilebilir. Zamanı uzam içinde maddileştiren birincil araç olarak kronotop, temsili somutlaştıran bir merkez ve romanın bütününe yapılandıran kurucu bir unsur olarak öne çıkar. Romanın soyut bileşenleri -felsefî ve toplumsal genellemeler, düşünceler, neden-sonuç ilişkileri- kronotopun çekim alanına girer; bu alan içinde biçim kazanarak sanatın imgesel gücünün işlevini

yerine getirmesine olanak tanır. Kronotopun temsildeki önemi, bu dönüştürücü rolünden kaynaklanmaktadır (Bahtin, 2001).

Bahtin kronotopun bir yazının türü için belirleyici unsur olduğunu belirtir. Ona göre, “*Edebiyatta kronotopun kendine özgü genel bir önemi vardır. Hatta denilebilir ki, türü ve jenerik ayrımları tanımlayan tam da kronotoptur.*” (Bakhtin, 1981). Bu bağlamda Bahtin, edebî türleri zaman ve mekâna göre yapılandıran kronotoplar temelinde sınıflandırmış; tarihsel bağlamda değişen zaman-mekân anlayışlarının türsel dönüşümleri nasıl etkilediğini ortaya koymuştur. Tarihte yaşanan ideolojik kırılmalar ise edebî türlerin değişmesine, zamanların ve mekanların değişmesine yol açmıştır. Sözgelimi, antik çağdaki eserlerde itici gücün *kader* olmasından dolayı bu yazılarda zaman ögesine neredeyse hiç rastlanmaz. Bununla birlikte feodalitenin yıkılmasının ardından *bireysel zaman* kavramının ortaya çıkışıyla *zaman* insanların hayatında öncekinden farklı bir şekilde yer tutmaya başlamıştır. Yine bu nedenden ötürü antik çağdaki eserlerde mekân genelde yol olurken Stendhal ve Balzac ile birlikte mekân daralır ve salonla sınırlanır. Bahtin’in “yol” kronotopu, özellikle Don Kişot gibi anlatılarda kahramanın fiziksel mekân değişimleriyle eşzamanlı olarak yaşadığı içsel dönüşümü merkeze alır. Öte yandan, Balzac’ın romanlarında öne çıkan “salon” kronotopu, modern burjuva bireyinin sınırlı sosyal çevresini ve bu çevre içindeki ilişkiler ağını mekânsal düzlemde temsil eder. Bu sebeple Bahtin incelemesinde belli başlı edebî tipleri ve kronotopları sunmuştur ancak bunların çeşitlenebileceğini belirtmiştir: “*kronotopların her biri kendi içinde sınırsız sayıda minör kronotop içerebilir; aslında, daha önce de söylediğimiz gibi, herhangi bir motifin kendine ait özel bir kronotopu olabilir.*” (Bahtin, 1981).

3. 8 ½ Filminde Anlatı Analizi

8 ½ filminin anlatıbilimsel ve dilbilimsel analizine ilişkin çalışma kapsamında kuramcı Mihail Bahtin’in önerdiği kavram ve yöntemlerden yola çıkarak bu anlatının nasıl ele alındığını çalışmanın devamında irdelenecektir. Bunu yapmak için filmin kullandığı dilsel farklılıklar analiz edilecek ve bu bağlamda heteroglossia kavramıyla bu farklılık açıklanacaktır. Filmdeki mekân kullanımı ve zaman ilişkisi kronotop kavramıyla incelenecek olup filmin bütününe hâkim olan grotesk yapı ise karnaval kavramıyla ilişkilendirilecektir.

3.1 8 ½ Filminde Dil Kullanımı

8 ½ filmini sinema tarihi açısından önemli kılan önemli etmenlerden biri anlatıda yaptığı farklılıktır. Bu açıdan film İtalyan Yeni-Gerçekçiliğinden kopuşa işaret etmektedir. De Sica, Rossellini ve Pasolini gibi yönetmenlerin başını çektiği akımda daha çok sosyal içerikli temalar işlenirdi. Fellini'nin anlatıda yaptığı değişim çağdaşları tarafından da fark edildiğinden kimi zaman eleştirilerle de karşılaştı. Fellini'nin filmi yaparken bu eleştirilerin farkında olduğunu filme yerleştirdiği Daumier karakterinden ötürü bilebiliriz. Zira, Fransız eleştirmen pek çok kez makalelerde ve gazetelerde Fellini'ye yönetilen eleştirileri tekrarlar. Dolayısıyla da 8½ filmiyle birlikte Fellini, İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nin toplum merkezli politik ve sosyal vurgularından bilinçli bir kopuş sergiler. Bu film, sanatçının bireysel dünyası ile dış gerçeklik arasındaki ilişkinin yeniden tanımlandığı bir dönüm noktası olarak değerlendirilir. Fellini'nin ana karakteri Guido, yalnızca dışsal gerçeklikten değil, aynı zamanda belirli bir ideolojik çerçeveden de uzaklaşarak, yaratım sürecini kişisel bilinç, arzular ve bastırılmış deneyimlerle örülü içsel bir yolculuk olarak konumlandırır. Bu bağlamda Guido, ideolojisini toplumun yapısal analizinden değil, sanatçının psikik ve varoluşsal katmanlarından türeten, modernist sinemanın öznelleşmiş yönetmen figürünün ilk örneklerinden biri olarak okunabilir. 1960 tarihli *Dolce Vita* ve Pasolini'nin 1961 tarihli *Accatone* filmleri incelendiğinde bu farklılığı kavramak mümkün hâle gelir. Bu nedenden ötürü Pasolini, kendi görüşü "toplumsal" olduğunu, Fellini'ninkilerin ise "kişiselci" olduğunu söyler (Hyman, 1974).

Zavattini Neo-realist sinemanın yapılış şeklini “şeyleri oldukları gibi yapmak, onları neredeyse kendiliğinden, kendi özel anlamlarından yaratmak” şeklinde özetler (Telotte, 1979). Dünya Savaş'ının ardından ekipmanların ve stüdyoların pek çoğu yok edildiği için Neo-realist yönetmenler filmlerini çekmek için sokaklarda yöneldiler. Bu dönemin sembol ismi olan Rossellini çoğu zaman amatör oyuncularla çalışmıştır. Sokaklardaki insanları gözlemleyerek uygun olduğunu düşündüğü oyuncuyu film için seçmiştir. Aynı zamanda, bu dönemdeki yönetmenler çoğu zaman senaryo kullanmamışlardır. Bu nedenden ötürü İtalyan yönetmenler sokaklardaki sıradan insanları anlatmışlardır. Bu durum yalnızca İtalya ile de sınırlı kalmamıştır. Örneğin Japonya'da Yosojiro Ozu, Akira Kurosawa ve Hindistan'da Satyajit Ray bu şekilde filmlerini yapmışlardır (Armes, 1974).

Neorealist üslup ve içeriğin estetik olarak önceden belirlenmiş sabit bir formdan kaynaklandığını söylemek mümkün değildir; aksine, bu yaklaşım, doğrudan İkinci Dünya Savaşı sonrasının toplumsal koşulları ve İtalyan film endüstrisinin üretim kısıtları doğrultusunda şekillenmiştir. Neorealizmin estetik tercihleri, teorik bir zorunluluktan çok tarihsel ve maddi gerçekliklerin sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Savaş sonrası dönemde toplumsal yeniden yapılanma ve ekonomik kıtlık ortamı, düşük bütçeli, dış mekân çekimlerine dayalı, profesyonel olmayan oyuncularla gerçekleştirilen bir film yapım modelini zorunlu kılmıştır. Ancak İtalya’da toplumsal refahın ve göreceli bir normalliğin yeniden tesis edilmesiyle birlikte, bu gerçekliği temsil eden estetik biçimlerin de dönüşmesi kaçınılmaz hâle gelmiştir (Telotte, 1979). Fellini ise bu değişimi yapan isim olmuştur denilebilir. Dönemin sonunda değişimin kaçınılmaz olduğunu fark eden, savaş sonrası İtalyan insanı hakkında Yeni-gerçekçiliğin bir şey söylemediğini belirtir:

“Unutmayın, savaştan sonra temalarımız hazırды. İlk sorunlar: nasıl hayatta kalınır, savaş, barış. Bu sorunlar güncel, acil, acımasızdı. Ama bugün sorunlar farklı. Neorealistlerin bazıları, kameranın önünde eski kıyafetler giymiş bir adam olmadan film yapamayacaklarını düşünüyor gibi görünüyor. Bu doğru değil. İtalyan yaşamının yüzeyini bile kazımadık.” (Bluestone, 1957).

Yeni-Gerçekçiliğin ise kendisine ifade ettiği şeyleri Fellini şu şekilde açıklamıştır:

“Filmlerimi insanlarla konuştuğum gibi yapıyorum. İster bir arkadaş ister bir kız ister bir rahip veya herhangi biri olsun: bir açıklama aramak. Neo-realizm benim için orijinal, saf anlamıyla bu anlama geliyor. Bir benliğin ve diğerlerinin içine doğru bir arayış. Herhangi bir yönde, hayatın olduğu herhangi bir yönde.” (Harcourt, 1974).

8 ½ filmi anlatıyı bireye yöneltir. Bu nedenle filmde yalnızca sözlü iletişim görmeyiz. Dilin farklı boyutları işlev kazanır. Rüya, semboller ve iç monologlar filmin anlatımına katılır. Yönetmen Guido Anselmi’nin - dolayısıyla da Fellini’nin- geçmişindeki olaylar, hafızasına kazınan görüntüler, bilinçaltındaki imgeler ve filmde farklı toplumsal katmanlardan insanlar anlatıya çok-seslilik kazandırır. Guido’nun yaşamındaki farklı kadın figürlerinin, iş çevresindeki yapımcıların ve rahiplerin sesleriyle kendi iç sesi sürekli çatışır. Bu çok seslilik, yalnızca bir anlatı estetiği değil, aynı zamanda karakterin psikolojik çözümlülüğünün dil düzeyindeki temsili

olarak da değerlendirilebilir. Bu nedenle film, modernist filme geçişin mihenk taşlarından görülür.

3.1.2 8 ½ Filminde Gündelik Hayat

8 ½ filminde gündelik hayatta kullanılan dil Bahtin'in dilin merkez-kuvvetleri olarak isimlendirdiği şekilde organize edilmiştir. Filmin çok büyük bir kısmında yönetmen Guido'nun zihinsel baskılarını oluşturan anlar dilsel laf fazlalığının sonucu olarak ortaya çıkar. Yapımcı, oyuncular, film eleştirmenleri, Guido'nun eşi Luisa ve dinsel otorite filmin mevcut anında Guido'ya baskı oluşturlar. Bununla birlikte bu baskı bazen o kadar ağırlık kazanır ki Guido'nun hayal dünyasına temas eder. Örneğin (Görsel 12) metresi ile otel odasında yatarken hayallere dalan Guido buradaki düşünde geçmişinden bir karakter olan babasını görmekteyken rüyaya mevcut andan bir karakter olan film yapımcısı da dahil olur. Süren sahnede (Görsel, 14-15) annesini görmekteyken onu öpmesiyle birlikte bir anda annesi eşine dönüşür. Bir başka düş sahnesinde (Görsel 20) ise Guido çocukken yaşadığı dini eğitim tasvir edilir. Buradaki eğitimde kullanılan dil Latince'dir ve dilin merkez kuvveti ile otoritenin kesiştiği bir yer olarak kendini gösterir.

Bununla birlikte, Fellini filme eleştirmenleri katarak dil kullanımındaki aktüelliğe yeni bir boyut kazandırmıştır. Gündelik olma durumu zamansal olarak dönemde Fellini'ye yapılan ve filminden sonra da yapılacak olan eleştirilere işaret eder:

“Görüyorsunuz, ilk okuma filmin problematiğini oluşturan merkezi bir fikrin eksikliği veya isterseniz felsefi bir öncülün eksikliği açıkça ortaya koyuyor. Ve bu nedenle film tamamen gereksiz bölümlerden oluşan bir diziye dönüşüyor. Belirsiz gerçekçilikleri nedeniyle, eğlenceli bile olabilirler.”

“Hikâyenizde bol miktarda bulunan sembollerin arasında en kötüsü budur—bir şeyle dolu...” “Belirsizlik” kelimesi bir tren düdüğünün sesiyle kesilir.

“Peki bu ne anlama geliyor? Çocukluk anılarınızdan bir karakter. Gerçek bir eleştirel bilinçle hiçbir ilgisi yok. Hayır... İtalya'daki Katolik bilinci hakkında gerçekten bir polemige girmek istiyorsanız... dostum... bu durumda, inan bana, her şeyden önce daha yüksek bir kültür düzeyine ve tabii ki, amansız bir mantığa ve berraklığa ihtiyacınız olacak. Bunu söylediğim için beni affedin, ancak saflığınız ciddi bir dezavantaj.”

“Doğru şeyi yaptın. İnan bana... bugün senin için iyi bir gün. Bunlar zor kararlar, biliyorum. Ama biz entelektüeller-"biz" diyorum çünkü seni de entelektüel olarak görüyorum- sonuna kadar aklımızı başımızda tutmalıyız. Dünyada zaten çok fazla gereksiz şey var. Karmaşaya daha fazla düzensizlik eklemek iyi bir fikir değil. Her halükârda, para kaybetmek yapımcinin işinin bir parçası. Seni tebrik ediyorum! Başka seçeneğin yoktu. Ve o hak ettiğini aldı. Böylesine düşüncesizce böylesine anlamsız bir projeye girişmek! İnan bana ne nostalji ne de pişmanlık hissetmelisin. Gerçekten gerekli olan birkaç şeyi yaratmadığında, yaratmaktansa yok etmek daha iyidir. Ve son olarak, bizim dünyamızda, hayatta kalma hakkına sahip olacak kadar adil ve doğru bir şey var mı? Ona göre, kötü bir film sadece mali bir olaydır. Ama senin için, hayatının bu noktasında, son olabilirdi.” (Affron, 1987).

Film eleştirmeni Daumier’in aktarılan sözlerinde görüleceği üzere Fellini kendi eliyle filme gelebilecek hemen hemen her eleştiriyi kaleme almıştır. Filmin içindeki çeşitli basın toplantıları, gazetecilerin röportajlarıyla bu durum uzar gider. Filmdeki mevcut anın büyük kısmını bu eleştiriler oluşturur ve dilin otoriter yanını ifade eder. Dolayısıyla da mevcut dil yani gündelik hayatın dili, 8½ filminde yalnızca bir fon değil, aynı zamanda karakterin içine sıkıştığı bürokratik, estetik ve ahlaki düzenin temsili olarak işler. Gündelik iletişim, karakterin kimliğini inşa eden ve aynı zamanda onu boğan bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla da bu baskı anlarından kaçmak için dilin merkez-kaç kuvvetlerini ifade edecek biçimde rüya sahneleri filme entegre edilmiştir.

3.1.3 8 ½ Filminde Bilinçaltı

Jacques Lacan’ın sıklıkla alıntılanan ifadesiyle “bilinçdışı, bir dil gibi yapılandırılmıştır.” Bu önermeyle Lacan, bilinçdışının rastlantısal ya da kaotik bir yapıdan ziyade, dilin işleyiş mantığına —özellikle de metafor ve metonimi gibi söylemsel mekanizmalara— dayalı olarak organize olduğunu vurgular. Lacan’a göre bilinçdışı, bastırılmış arzuların, simgesel düzlemde birer gösterge olarak birbirleriyle ilişkilmesini sağlayan bir yapılar bütünüdür. Bu yapılar zinciri, yüzeye dil sürçmeleri, rüyalar ve psikanalitik bağlamda anlamlı sayılan semptomlar biçiminde yansır (Gasperoni, 1996). 8 ½ filminde bilinçaltına yapılan göndermelerin hemen hemen hepsinin Lacan’ın ifade ettiği şekilde sistemsel şekilde organize edildiği görülür. Öte yandan, Bahtin’in ifade ettiği dilin merkez-kaç kuvvetleri yine bu rüya ve fantezi sahnelerinde kendini gösterir. Guido’nun baskıyla karşılaştığı pek çok anda Fellini rüyalara başvurmuştur. Film, açılış sahnesinden itibaren

seyirciyi Guido'nun iç dünyasına, bastırılmış arzularına ve kaygılarına çeker. Özellikle boğulma ve yükselme rüyasıyla başlayan açılış, Lacan'ın sözünü ettiği bilinçdışının göstergeler zinciriyle örülmüş ilk halkasıdır. Guido'nun kapalı bir araç içinde sıkışmış olarak betimlendiği bu sahnede, pencereleri açmaya çalışması ama dışarıdan kimsenin yardım etmemesi, sonrasında ise göğsüne yükselip ardından yere çekilmesi, özgürleşme arzusu ile baskı arasındaki Lacan'cı gerilimin doğrudan görsel karşılığıdır (Görsel 6,7). Bununla birlikte Guido'nun anlık fantezilerinin olduğu da görülmüştür. Örneğin, Daumier oyuncu seçmelerinin yapıldığı sahneleri izlerken süregelen eleştirilerini tekrarlamaya başlar. Bu durumdan rahatsız olan ama daha önce bir şey söylemeyen Guido bu defa onun idam edildiğini düşler. (Görsel 29). Belirtildiği üzere dilin günlük kullanımında Fellini sürekli olarak Guido'nun yaşadığı bunalımı aktarmak istemiştir. Bu nedenle devam eden sahnelerde yapımcının Guido'yu katılmaya zorladığı bir basın konferansı sahnesi bulunur. Bu sahnede Guido soruların hiçbirine cevap veremez. "Söyleyecek hiçbir şeyim yok." der. Sorular ısrarlı bir şekilde sıralanmaya devam edince silahla intihar ettiği bir sahne düşler (Görsel 30).



Bir diğer yandan Guido'nun çocukken aldığı eğitimin geleceğini de şekillendirdiğine tanıklık edilir. Katolik eğitiminin dikte ettiği dikatomiden dolayı Guido'nun zihni kadınları idealize edilmiş Meryem Ana ve kötü kadınlar/ şeytanlar olarak ayırmıştır. Dolayısıyla da Cladua (Görsel 8) karakteri saflığı temsil eden bir karakter olarak Guido'nun düşlerinde ara sıra belirir. Eşi Luisa ve metresi Carla arasındaki ikilemi zihninde (Görsel 22) aştığı, iki kadının birlikte dans edip şarkı söylediği sahne Guido'nun en büyük fantezisine açılan kapıya giriş niteliği görür. Filmdeki en uzun düş sahnesi Guido'nun Haremi olarak isimlendirilen ara sahnedir (Görsel 23, 24). Bu sahnede Guido hayatına giren bütün kadınları bir arada düşler. Hepsinin efendisidir. Her bir kadına isteğine göre görevler verir. Örneğin eşi hizmetçidir, pilot anons yapar, birkaç kadın dans eder. Kırbacıyla onlara hükmettiğini düşler. Filmde dikkat çeken bir diğer unsur ise, Guido'nun

görme eylemine ilişkin kararsızlığıdır. Özellikle sahnelerde gözlüğünü sık sık takıp çıkarması, sadece fiziksel değil, psikolojik bir görme/kaçma jestine dönüşür (Görsel 18). Filmdeki bilinçaltıyla ilişkili sahnelerinden bir kısmı geçmişle bağlantılıdır. Bu sahnelerde Katolikliğin etkisi hissedilir. Bazılarında ise Guido'nun çocukken yaşadığı anılar vardır ancak bunlar yine birtakım fantezilerle birleşmiştir. Dilsel farklılıklar bu sahnelerde ortaya çıkar. Örneğin Guido'nun nenesinin ağır bir Romagnol aksanıyla konuştuğu görülür (Affron, 1987). “ASANİSİMASA” (Görsel 17) gibi Latince'nin bozulmasından oluşan bir kelime dikkat çeker. Domuz Latincesi adı verilen bu yöntem çocukların (ve bazı yetişkinlerin) "kodlu" konuşmak için kullandıkları bir dil oyunudur. Bu çerçevede 8½, yalnızca görsel değil, aynı zamanda işitsel kodlar aracılığıyla da bilinçdışının temsiline olanak tanır. Özellikle Guido'nun çocukluk anılarında işitilen farklı lehçeler, ağız özellikleri ve nene karakterinin konuşmalarında belirginleşen Romagnol aksanı gibi unsurlar, Bahtin'in “heteroglossia” (çokdillilik) kavramıyla ilişkilendirilebilecek düzeyde bir anlatı çoğulluğu üretir. Bu çokdilli yapı, yalnızca toplumsal ve kültürel farklılıkları değil, aynı zamanda öznenin bilinçdışı düzeyde deneyimlediği çok katmanlı içsel sesleri ve kimlik çatışmalarını da görünür kılar. Dolayısıyla film, bireysel bilinçdışının çok sesli doğasını yankılayarak, yaratıcı tikanıklık, bastırılmış arzular ve fantezilerle şekillenen bir alan inşa eder. 8½, bu yönüyle yalnızca sanatsal üretim sürecini değil, aynı zamanda öznenin parçalı benliğini sinemasal bir düzlemde temsil eden kompleks bir anlatı yapısı sunar.

3.1.4 8 ½ Filminde Dil Kullanımının Farklılıkları

8 ½ filminde çeşitli zamanlar, sosyal sınıflar ve hiyerarşik ilişkiler bulunur. Bu nedenle film Bahtin'in kavramıyla ifade edilecek olursa çok-seslidir. Filmde aynı dil içinden farklı lehçeler bulunduğu gibi Fransızca, İngilizce diline geçiş yapıldığı anlar da olmuştur. Bunun temel nedeni filmdeki karakter skalasının çok geniş olmasıdır. Filmde farklı milletlerden oyuncular, eleştirmenler, yapımcılar ve sinema sektörüne dair farklı kulvarlarda çalışan çeşitli insanlar bulunur. Bununla birlikte Fellini Guido'nun yaratma krizi ve duygusal sıkışmışlık anlarında filme geçmişe dönüş ve fantezi sahneleri katarak filmdeki dili daha da çeşitli hâle getirmiştir. Bu nedenden ötürü filmde dil kullanımında ciddi farklılıklar görülür. Bu farklılıkların en geniş şekilde ortaya çıktığı anlar Guido'nun filmin mevcut anından geçmişe ya da fantezilere, hayallere geçtiği anlarda yaşanır. Belirtildiği üzere filmde dilin gündelik kullanımı, dilin merkez

kuvvetlerini örneklendirecek şekilde yapılandırılmıştır. Yapımcı, eleştirmen, oyuncuların oluşturduğu film grubu ile dini otorite ve Guido'nun eşi Luisa ona karşı olan merkez kuvvetlerdir. Dolayısıyla burada dil kullanımı hep sorgulayıcı şekilde ilerler. Sayılan grubun üyeleri sürekli Guido'ya yaşamına dair sorular sorarlar. Onu sürekli bir baskı hâlinde tutarlar. Bu durum Bahtin'in ortaya koyduğu dilin ideolojik işlevini kavramak için iyi bir örnek teşkil eder. Çekmekte olduğu film için kardinal ile konuşma gerçekleştiren Guido bu esnada sürekli olarak kardinalin sorgulayıcı sorularına maruz kalır:

KARDİNAL: *“Evli misin?”*

“Çocuğun var mı?”

“Kaç yaşındasın?”

“Bu şarkıcıyı duyuyor musun?”

“Bunun nasıl isimlendirildiğini biliyor musun?”

Görüldüğü üzere kardinal sürekli olarak Guido'yu sorgulamaktadır. Kaplıcadaki sahnede ise kardinal Guido'ya tek kurtuluşun kilise olduğunu söyler:

“Dünyaya mutlu olmak için geldiğimizi sana kim söyledi?”

“Origen vaazlarında şöyle yazmıştı: "Extra Ecclesiam nulla salus" Kilisenin dışında kurtuluş yoktur.”

Görüleceği üzere kardinalin dil kullanımı hiyerarşik bir şekilde yapılanmıştır. Bununla birlikte filmde dini otoriteyi dilsel olarak sembolize eden yapı Latince'dir. Bu cümlede kardinal bir kilise babasına atf yaparak Latince ifade kullanır. Guido'nun geçmişe döndüğü çocukluk sahnelerinde aldığı eğitimi tasvir eden sahnelerde de kullanılan dil Latince'dir. Saraghina'ya gittiği için cezalandırıldığı sahnenin ardından Guido'nun sırtına “Utanç” yazılır (Görsel 31) Ardından Latince şekilde dua etmesi istenir (Görsel 32). Buna karşın Guido'nun başka bir rüyasında Latince bir ifade olan “Anima” ifadesi bozularak “Anasimasa” şekline dönüştürülür. Bu basit değişimde görüldüğü üzere dil merkez kuvvetler ve merkez-kaç kuvvetler olarak farklı işlevlere sahiptir ve heterglossia olarak isimlendirdiğimiz bir bütünün parçaları olarak birleşirler.



AMERİKAN GAZETECİ: “Okuyucularım aşk hikayelerine bayılıyor. Bana aşk hayatınızdan biraz bahsedebilir misiniz?”

“Yönetmen Bey. Size küçük bir soru sorabilir miyim?”

“Marksizm ve Katoliklik arasındaki bağlantı hakkında ne düşünüyorsunuz?”

“İtalya özel bir Katolik ülkesi midir değil midir?”

“Peki İtalya Katolik bir ülkeyse neden tüm filmlerinizi Sola eğilimli?”

“Talep üzerine gerçek, önemli ve güzel bir şey yaratabilir misiniz? Örneğin, papa sizden bunu isterse?”

“Dürüstçe söyleyecek hiçbir şeyinizin olmadığını kabul edebilir misiniz?”

Sorularında görüleceği üzere Guido’ya günlük dilde baskı oluşturan diğer gruplardan bir diğeri de eleştirmenlerin ve gazetecilerin olduğu entelektüel sınıftır. Fellini’nin *Dolce Vita* film ile bu sınıfın ahlakî yozlaşmasını gösterdiğinin altını çizmek önemlidir. 8 ½ filminde ise Daumier ismi ile bu sınıfı karikatür olarak gördüğünü ima eder. Öte yandan Guido dayanamadığı bir anda (Görsel 29) Daumier’i infaz ettiğini düşler. Bunun dışında filmde en çok sözü kesilen karakter Daumier’dir. Amerikan gazetecinin sözünü kesmek için ise Fellini ortaya büyücü/ palyaço olan Maurice (Görsel 16) karakterini sokar. Maurice sahneye girdiği anda bütün dilsel yapı değişim geçirir. Bu da karnavalskin merkez-kaç oluşuna bir örnek teşkil etmektedir.

8 ½ filmindeki dilsel belirleyicilerden bir diğeri ve belki de en önemli unsur kadınlardır. Guido’nun kadınlarla olan ilişkileri hem mevcut anda hem de fantezilerde sık sık tasvir edilir. Hayatında pek çok kadın bulunan Guido geçmişinde aldığı Katolik eğitimden dolayı onları kategorize eder. Örneğin eşiyle olan ilişkileri sürekli olarak gerilimlidir. Dünyeviliği, cinselliği ve oburluğu temsil eden metresi Carla ile ilişkisini sınırlı bir düzlemde sürdürür. Bu kadınların dışında hayallerinde karşısına çıkan Claudia’nın (Görsel 8) ise saflığı temsil ettiği düşünülebilir. Bu ikilemin onun

çocukluğundan, Saraghina ve Meryem Ana, Şeytan ve Bakire Anne arasındaki zıtlıktan ileri geldiği belirtilebilir. Bununla birlikte, kadınlarla günlük hayatta yaşadığı iletişim problemlerini aşmak için rüyalara başvurmak Guido'nun en sık başvurduğu yöntemidir. Önce eşini ve metresini birlikte uyum içinde düşleyen Guido nihai fantezi olarak tüm kadınları bir arada ve kendisinin efendi olduğu şekilde düşlediği harem sahnesi ile hayatındaki gerilimlerden uzaklaşır (Görsel 22, 23, 24).

Filmdeki kadın karakterlerin her biri, hem toplumsal normlar hem de Guido'nun bilinçdışı arzuları doğrultusunda farklı söylemsel pozisyonlarda konumlanır. Luisa'nın dili, çoğu zaman sorgulayıcı, rasyonel ve mesafelidir; bu yönüyle modern, bağımsız kadını temsil eder. Carla ise beden merkezli, abartılı ve gündelik ifadeleriyle cinselliği çağrıştıran bir söylemi benimser. Claudia'nın dili ise neredeyse sessizliğe yaslanır; bu sessizlik, onun saf, ulaşılmaz ve simgesel anlamda "ideal kadın" olarak konumlandırılmasına hizmet eder. Böylece dil, kadın karakterler üzerinden eril fantezilerin ve çatışmaların tezahürüne dönüşür.

Sonuç olarak 8½, dili yalnızca anlatının taşıyıcısı bir araç olarak değil, aynı zamanda anlatının kurucu ve problematik ögesi olarak konumlandırır. Fellini'nin filmde sergilediği dilsel çeşitlilik -lehçeler, sessizlik, jest ve mimikler, söylemsel kaymalar ve anlatıdaki çok-seslilik- karakterlerin içsel çatışmalarını, toplumsal konumlarını ve bastırılmış arzularını görünür kılar. Bu anlatı biçimleri, bir yandan Bahtin'in heteroglossia kavramıyla; öte yandan Lacan'ın bilinçdışının dilsel yapısıyla ilişkilenerken filmin semiyotik derinliği pekiştirir.

3.2 8 ½ Filminde Karnavalesk, Grotesk ve Dekadans

Federico Fellini sinemasında en sık görülen özellik karnavalesk mekân kullanmak ve karakterler yaratmak ile grotesk öğelerden fazlasıyla yararlanmaktır. Yönetmenin filmografisindeki ilk filmde son filmine kadar bu özellikler neredeyse tüm filmleri için ortaktır. Dekadanlık ifadesi ise Pier Paolo Pasolini'nin Fellini'nin *Dolce Vita* filmini anlamlandırmak için kullandığı kavramdır.

8 ½ filminde belirtilen öğeler filmin geçmiş zamanında olduğu kadar mevcut anına da yansımıştır. Bununla birlikte mevcut anda bulunan karnaval öğelerin işlevi genelde geçmiş zamana açılmaya hizmet eder. Örneğin Guido Carla ile uyuduğu (Görsel 34) sahnenin ardından babasının olduğu bir rüya sahnesine geçer. Carla karakteri başlı başına grotesktir. Giyinişinden

davranış kalıplarına kadar bunun için tasarlanmış gibidir. Luisa ne kadar akıllı temsil ediyorsa Carla da o kadar dürtüyü temsil ediyordur. Sözgelimi Carla fazla su içmekten hasta olur. Ölçüsüzdür, eşinin problemlerini Guido'ya anlatır. Beraber uzandıkları (Görsel 34) sahnede görüldüğü gibi bir taraftan çizgi roman okurken bir taraftan yemek yer.



Açılış sahnesinden (Görsel 3) itibaren filmde kalabalık planlara sık rastlanır. Kapanış sahnesinde Guido'nun çekemediği filmi için inşa ettiği sette bütün oyuncular (Daumier ve Claudia hariç) bulunur (Görsel 37). Bahtin'e göre karnavallar resmi olan her şeyin karşısında olan ve herkesin katılımıyla gerçekleşen etkinliklerdir. Dolayısıyla da insanların şifa bulmak için geldikleri mineralli su bulunan yerde dahi dışarıda orkestra müzik çalar (Görsel 33). Sık sık dans edilir, resmi olanın alanına girileceği an sihirbaz kadrage dahil edilir (Görsel 35).

Bahtin karnavalı sağlayan önemli unsurlardan bir diğerinin “soytarılar ve budalalar gibi figürler” olduğunu ifade eder. Bu durumu şu şekilde ifade eder:

“I. Francis dönemindeki Triboulet gibi soytarı ve budalalar, sahnede soytarı ve budala rolü oynayan aktörler değildi (sahnede Harlequin, Hanswurst vb rolü alan daha sonraki komik aktörler gibi değildiler). Her yerde ve her zaman, yaşam da görülmedikleri zamanlarda bile soytarı ve budala olarak kaldılar. Soytarı ve budalalar olarak, aynı zamanda gerçek ve ideal olan kendine özgü yaşamsal biçimlerin temsilcileriydiler. Yaşamın ve sanatın sınırlarında (sanki kendine özgü bir ara bölgede) dururlardı: bunlar basitçe (gündelik anlamıyla) tuhaf ya da kafasız insanlar değildir, fakat komik aktörler de değildir.” (Bahtin, 2016).



8 ½ filminde bu *ara bölge* durumunu en iyi şekilde ortaya koyan karakter Saraghina'dır. Guido'nun yalnızca çocukluk anlarında ve fantezilerinde ortaya çıkan bu kadın Bahtin'in belirttiği gibi toplumun dışında, sahilin kenarında yıkık bir evde yaşamaktadır (Görsel 36). Fellini'nin karikatürlerinde ve filmlerinde kadın tasvirleri fantezi odağı hâline geldikleri zaman grotesk bir görünüm alırlar. Saraghina'nın görünümü de grotesk şekildedir. İri bir bedeni olan kadın kiliseden kaçan çocuklara rumba oynar. Saraghina'nın dans ettiği sahne, bu bağlamda grotesk beden temsiline örnek teşkil eder.

Bahtin'e göre karnavalesk, Ortaçağ, egemen ideolojilerin temsil ettiği resmî, tek sesli ve dogmatik söylemlere karşı geliştirilen alternatif bir anlatı biçimidir. Bu yapıda toplumsal hiyerarşiler geçici olarak askıya alınır; kutsal ve dünyevî olan arasındaki sınırlar silinir. Bedenin alt bölgeleri, grotesk imgeler, abartılı davranışlar, mizah ve parodi aracılığıyla ciddiyetin retoriği bozguna uğratılır. Fellini'nin 8½ filminde, özellikle rüya ve fantezi sahnelerinde bu karnavalesk yapının izleri açıkça görülür. Guido'nun tüm kadınları bir araya getirdiği "harem" sahnesi, Bahtin'in "dünyanın tersine çevrilmiş hâli" olarak tanımladığı yapının sinemasal bir örneğini sunar zira Guido'nun yaşamında kadınlarla olan ilişkisi genelde problemlidir.

Filmin son sahnesinde ise palyaçolar müzik çalarak filmi bitirirler. Karnavaleskin önemli öğelerinden biri olan palyaçoların Fellini'nin kişisel olarak en sevdiği karakterlerden olduğunu belirtebiliriz. Yönetmen yalnızca palyaçoları anlatmak için 1970 yılında *I Clowni* isimli bir belgesel çekmiştir ve anlatıcılık görevini de kendi üstlenmiştir. Son sahnede bulunan çocuğun Fellini'nin kendi çocukluğu olduğu yorumunda bulunursak bu karakterlerin yönetmen için taşıdığı önemi anlamak kolaylaşacaktır.



Pasolini ise Fellini sinemasını tartışırken onun sinemasındaki en önemli özelliklerin dekadanlılık ve Hristiyan irrasyonelliği olduğunu belirtir. Ona göre Fellini, film estetiğinde sürekli olarak dışavurumcu bir abartı tekniğine başvurur. Bu abartı hem geleneklerde hem de mekânsal çevrelerde kendini gösterir. Ancak bu estetik biçim içinde en az üç farklı türden abartı biçimi ayırt edilebilir: a) yalnızca görsel bir "vinyet" işlevi gören abartı; örneğin, son derece eksantrik şapkalar ve savunulamaz giysiler içinde betimlenen kadın figürlerinin karikatürleştirilmiş görüntüleri buna örnektir; b) dekadans sinema ve edebiyat geleneğine özgü "atmosfer" abartısı; bu bağlamda, Roma'nın en seçkin semtlerinden en sefil bölgelerine kadar uzanan dış mekânlar sunulur; c) salt estetik ve biçimsel bir anlatı düzleminde yer alan abartı; örneğin, bir mucize sahnesinde yoğun yağmur altında şemsiyeler ve ışıklarla oluşturulan büyüleyici görsel kompozisyon buna örnek teşkil eder (Pasolini, 1984). Pasolini'ye göre Fellini'nin üslubu yoğun biçimde renklendirilmiş, sıradışı, garip ve aşırı betimlemelerle yüklüdür; en farklı beğeni biçimlerinden ve kültürel evrenlerden ödünç alınmış, etkileyici pastişlerle örülmüştür. Fellini filmlerinde sözdizimi yapısı, özellikle bağımlı yapılarla örülü, duraksayan, ani ve kasıtlı ünlemlerle, basit ama düzenli ifadelerle kurulan konuşma diline özgü kırılmalarla karakterize edilir. Böylece Fellini'nin anlatısı, yalnızca içeriksel değil, yapısal düzeyde heterojenliğin bir alanı hâline gelir. Dekadans, Fellini sinemasında görsel haz yoluyla karşılık bulur. Dekadansın ikinci temel özelliği olan semantik abartı ise Fellini tarafından sürekli olarak uygulanan bir tekniktir. Yönetmenin filmlerinde anlam içeren hiçbir iletişim biçimi yalnızca işlevsel bir düzeyde sunulmaz; aksine, her iletişim fazlasıyla yüklü, lirik, büyülu ya da aşırı derecede gerçekçi olacak şekilde sunulur. Yine dekadansın en önemli özelliklerinden biri olarak Fellini sinemasında hemen hemen tüm karakterler mutludurlar (Pasolini, 1984).

Sonuç olarak, Pasolini'nin "dekadanlılık" kavramı ile Bahtin'in "karnavalesk" ve "grotesk" estetikleri arasında kurulan ilişki, 8½ filminde belirgin biçimde karşılık bulur. Fellini'nin sinemasal anlatısı, bu iki

kuramsal yaklaşımın ortaklaştığı abartı, parodi, toplumsal hiyerarşilerin askıya alınması ve bedenin merkezî temsili gibi özellikleri içselleştirerek hem biçimsel hem de tematik düzlemde bu kavramların somut sinemasal örneklerini sunar.

3.3 8 ½ Filminde Mekân Kullanımı/ Eşik Örnekleri

8 ½ Filmi yönetmen Guido Anselmi'nin kendi filmini çekmekte yaşadığı sıkıntıyı anlattığı için mekânlar Bahtin'in eşik kronotopu ismini verdiği şekilde organize edilmiştir. Bahtin'e göre bu kronotopun en önemli özelliği yaşamdaki bir dönüm noktası ve kopuş kronotopu olmasıdır. Filozof "eşik" kronotopunun özelliklerini şu şekilde ifade eder:

"Eşik" sözcüğünün kendisi de (harfiyen anlamıyla birlikte) gündelik kullanımda zaten eğretilmeli bir anlam barındırır ve yaşamın bir kopuş noktasıyla, krizle, dönüm anıyla, bir yaşamı değiştiren kararlar (ya da bir yaşamı değiştirmede başarısızlığa uğrayan kararsızlıkla, eşğin ötesine adım atma korkusuyla) bağlantılıdır. Edebiyatta eşik kronotopu bazen açıkça ama genellikle de örtük bir biçimde hep eğretilmeli ve simgeseldir. Örneğin, Dostoyevski'de eşik ve ilgili kronotoplar -merdiven, ön hol ve koridor kronotopları kadar bu uzamları açık havaya taşıyan sokak ve meydan kronotopları da- ana eylem mahalleridir; kriz olaylarının, bir insanın tüm yaşamını belirleyen düşüşlerin, dirilişlerin, yenilenmelerin, tecellilerin, kararların gerçekleştiği yerlerdir. Bu kronotopta zaman temelde ansaldır; sanki hiç süresi (duration) yokmuş ve biyografik zamanın normal seyrinin dışına çıkmış gibidir." (Bahtin, 2001).

Bahtin'in Dostoyevski romanında verdiği eşik örneklerinin sinemada ve Fellini'nin filmindeki karşılıkları özellikle otel odaları, setler, koridorlar, tren istasyonları, spa alanları ve asansör gibi alanlardır. Filmin henüz ilk sahnesinden (Görsel 1-6) başlayarak Fellini, Guido'yu sıklıkla mekânsal olarak daraltan alanlar kullandığı gibi kadrajı da sınırlandırarak bu çaresizlik duygusunu güçlü bir şekilde aktarır. Dolayısıyla da mekânın sıklıkla karakterin yaşadığı zihinsel durumu açıklamak için bir araç olarak kullanıldığı görülür.

Bununla birlikte Fellini "eşik" kronotoplarını neredeyse "araf" ile eşleştirecek şekilde kullanmıştır. Çoğu zaman karnavalın da bir karakteristiği olan zıtlıkları içermesi durumu eşik sahnelerinde göze çarpar. Örneğin Guido ölü babasını ziyarete gider (Görsel 12-15) ancak kendisi mevcut andaki hâliyle eşikte bulunur. Bu ana daha sonra annesi de dahil olur ve annesi bir

anda eşi Luisa'ya dönüşür. Bu durum Guido'nun geçmiş ve mevcut an arasındaki kararsızlıklarını ortaya koyar niteliktedir.

Filmdeki olayların büyük kısmının gerçekleştiği alanlardan biri de spa/kaplıca alanıdır. Burada insanlar iyileşmek için toplanır, fakat mekânın steril yapısı ve sürekli çalan orkestra müziği sayesinde burası gerçekliğin askıya alındığı bir tiyatro sahnesine dönüşür (Görsel 33). Bu bağlamda spa alanı hem beden hem de zihnin arındırılmak istendiği bir geçiş alanı olarak değerlendirilebilir.

Guido'nun kararsızlıklarının yaşandığı mekanlardan bir diğeri de otel holleridir (Görsel 39-40). Bu sahnelerde Fellini kararsızlığın güçlendirilmesi için sahneye Fransız oyuncuyu, onun menajerini, yapımcıyı, film ekibinden bütçe sorumlularını dahil etmiştir. Bu nedenle Guido önceki bölümlerde ortaya konulduğu şekilde soru yağmuruna tutulur:

AKTRİS: *“Bana her zaman güzel olduğumu söylüyorsunuz, ama benim rolümden hiç bahsetmiyorsunuz!”*

“Benim seçmelerim nasıldı?”

“Bana rolüm hakkında daha fazla şey söyleyebilirdiniz.”

AMERİKAN GAZETECİ: *“Otel iyi. Viski mükemmel, ama benim size üç sorum var.”*

MENAJER: *“Onu daha fazla bekletmem. Ona bir şeyler söylemelisin. Gerçekten bir senaryo var mı? Birkaç sayfa, bir fikir?”* (Affron, 1987).

Örneklerde görüldüğü üzere otel alanının kullanımı Guido'nun kendi filmi hakkındaki kararsızlıklarını ortaya çıkarmak için kullanılmış bir mekândır. Eşik kronotopunun önemli mekanlarından olan “merdiven” de bu sahnelerde iki defa göze çarpar.



Film seti ise hem gerçeklik hem de kurmaca arasında konumlanmış en güçlü eşik mekânlardan biridir (Görsel 41). Guido'nun çekmeyi planladığı

bilimkurgu filmine ait devasa uzay aracı dekoru, hem anlatının ilerleyemeyen yapısını sembolize eder hem de sanatçının zihinsel tıkanıklığını mekâna yansıtarak anlatısal ve psikanalitik bir eşik oluşturur. Bu set, yönetmenin zihnindeki karmaşayı somutlaştırırken, izleyiciye de bu zihinsel boşlukta yol alma hissi verir. Setin büyük boyutu ve tamamlanmamış hâli hem fiziksel geçişi hem de yaratıcı sürecin kesintiye uğradığı bir ara aşamayı temsil eder.



Rüya ve fantezi sahnelerinde de eşik mekânların işlevi belirleyici bir rol üstlenir. Özellikle karakterin çocukluk dönemine ait bastırılmış suçluluk duygularının mekânsal temsilleri, sahil şeridi, kilise merdivenleri ve harap yapılar gibi sembolik alanlarda somutlaşır. Bu mekânlar, yalnızca fiziksel geçiş bölgeleri olmakla kalmayıp, aynı zamanda zamanlar ve bilinç katmanları arasında aracılık eden yapılar olarak da işlev görür. Saraghina ile karşılaşılan sahil sahnesi hem bastırılmış cinselliğin ifadesine hem de dini otoritenin içselleştirilmiş baskılarına zemin sunan bir eşik alan teşkil eder. Bu sahnede bedenın temsili, arzunun yasa ile çatışması ve otorite figürlerinin müdahalesi, mekânsal bağlamda iç içe geçerek psikanalitik çok katmanlılığı destekler. Böylelikle mekân, yalnızca anlatısal bir fon değil, aynı zamanda karakterin bilinçdışı süreçlerinin dışavurumuna aracılık eden kurucu bir unsur hâline gelir.

SONUÇ

Federico Fellini'nin 8½ filmi, biçimsel ve tematik düzeyde Mihail Bahtin'in kuramsal çerçevesiyle derin bir örtüşme sergiler. Bahtin'in tekil, otoriter anlatıya karşıt olarak tanımladığı çok-sesli (heteroglossik) yapılar, 8½'de sadece diyaloglar düzeyinde değil, anlatının bütünüyle işleyen

yapısında da kendini gösterir. Guido'nun yaratıcı tikanıklığıyla şekillenen anlatı, otorite figürleriyle örülü merkezî söylemlere karşı, fantezi, rüya ve geçmişe dönüşlerle örülmüş merkez-kaç kuvvetlerin üretildiği bir anlatı evreni yaratır. Bu evrende, anlatı doğrusal olmaktan çıkar; mekânlar eşikleşir, dil parçalanır ve anlam çoğullaşır. Dolayısıyla 8 ½ hem biçimsel olarak hem de temsil ettiği değerlerle, Bahtin'in önerdiği çoğulcu, dönüşümlü ve dinamik anlatı formlarının sinemasal bir karşılığı olarak değerlendirilebilir.

Bu çalışma kapsamında, Federico Fellini'nin 8 ½ filmine, Mihail Bahtin'in kuramsal çerçevesini kullanarak kapsamlı bir anlatı analizi sunmaktadır. Bahtin'in, heteroglossia, kronotop, karnavalesk, grotesk gibi kavramlarına odaklanarak, filmdeki anlatım teknikleri, dil kullanımı ve mekân kullanımı üzerinde daha derin bir bakış açısı sağlanmıştır. Bu doğrultuda, 8 ½ filminin anlatı yapısı incelenmiş ve filmin mevcut anı ile fanteziler, geçmişe dönüşler arasında fark belirlenmiştir. Söz konusu fark, hikâyenin evrilmesine ve ilerlemesine olanak tanımış, Guido'nun içinde bulunduğu karmaşık durumu başarıyla aktarmıştır. Böylelikle, yönetmen Federico Fellini kendi içinde bulunduğu üretme krizinden kurtularak filmini tamamlayabilmiştir.

Anlatı söylemi açısından 8 ½ filmi dilin çeşitliliğini kullanmıştır. Gündelik hayat içinde Guido'ya karşı sınırlayıcı ve otoriter bir eğilim gösteren dil, fantezilerde adeta dizginlerinden kurtularak özgürleşir. Bu durum hikâyenin grotesk ve karnavalesk bir görünüm kazanmasına yol açmıştır.

Özetle, tezin sonucunda Mihail Bahtin'in kuramsal çerçevesini kullanarak yapılan 8 ½ filminin anlatıbilimsel analizi, filmin anlatısal inceliklerinin ve tematik keşfinin kapsamlı bir incelemesini sunmaktadır. Bu doğrultuda, anlatı yapısı, dil kullanımı, anlatı söylemi ve mekân gibi unsurlar analiz edilerek, filmdeki özgün anlatım teknikleri ve sanatsal yöntemler tartışılmıştır. Bahtin'in anlatı kuramının uygulanması, Fellini sinemadaki tercih edilen anlatı biçimleri ve bunların sinema eserlerindeki önemine dair daha derin bir tartışmaya zemin hazırlamaktadır. Sonuç olarak bu tez, Federico Fellini'nin 8 ½ filminin Mihail Bahtin'in anlatıbilimsel ve dilbilimsel yönteminin penceresinden detaylı ve nüanslı bir analizini sunmaktadır. Çalışma, filmin anlatısal karmaşıklığını ve bu nedenden dolayı ortaya çıkan dil kullanımı farklılığını derinlemesine anlamaya yönelik bir çaba olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- Affron, Charles (1987). *Eight and A Half*. Rutgers University Press.
- American Film Instution Preview (2006). Fellini & Masina. Ocak 10- Mart 9, 2006. Volume 3. Issue1.
- Armes, Roy (1974). *Film and Reality*. Penguin Books.
- Bakhtin, Mihail (1981). *The Dialogic Imagination*. Universty of Texas Press.
- Bahtin, Mihail (2004). *Dostoyevski Poetikasının Sorunları*. Metis Yayınları.
- Bahtin, Mihail (2016). *François Rabelais ve Ortaçağ Rönesans Halk Kültürü*. Alfa Yayınları.
- Bahtin, Mihail (2001). *Karnavaladan Romana*. Ayrıntı Yayınları.
- Bluestone, George (1957). *An Interview with Federico Fellini*. Film Culture, Vol. 3, No. 3.
- Bondanella, Peter (2016). *Federico Fellini Sineması*. Payel Yayınları.
- Bondanella, Peter (2002). *The Films of Federico Fellini*. Cambridge Universty Press.
- Burke, Frank (2020). *A Companion to Federico Fellini*. Wiley-Blackwell.
- Chandler, Charlotte (1995). *I, Fellini*. Cooper Square Press.
- Clark, Katerina and Holquist, Michael (1984). *Mikhail Bakhtin*. Harvard Universty Press.
- Fellini, Federico (1974). *Fellini on Fellini*. Delacorte Press.
- Fellini, Federico (1988). *Comments on Film*. Ed. G. Grazzini (trans. Joseph Henry). California State University at Fresno.
- Gasperoni, J. (1996). *The Unconscious Is Structured Like A Language*. Qui Parle. Vol 9.
- Germi, Pietro (1961). *Divorzio all'italiana*. Franco Cristaldi.
- Harcourt, Peter (1966). *The Secret Life of Federico Fellini*. Film Quarterly. Vol 19. No. 3.
- Holquist, Michael (1982). *Preface*. In. M. Bakhtin. *Rabelais and His World*.
- Holquist, Michael (1981). *Preface*. In. M. Bakhtin. *The Dialogic Imagination*. Universty of Texas Press.
- Hyman, Timothy (1974). *8 ½ as an Anatomy of Melancholy*. Sight and Sound, Vol. 43, No. 3. https://www.criterionchannel.com/81-2?utm_source=criterion.com&utm_medium=referral&utm_campaign=watch-now&utm_content=film (Erişim Tarihi: 13.04.2025)
- <https://www.etymonline.com/word/grotesque> (Erişim Tarihi: 24.03.2025)
- <https://www.imdb.com/name/nm0000019/> (Erişim Tarihi: 13.04.2025)
- inghinap (2011, 5 Mart). *dolce vita first sequence-desktop.m4v* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=uo84caBoToQ> (Erişim Tarihi: 13.04.2025)
- Kayser, Wolfgang (1963). *The Grotesque in Art and Literature*. Indiana Universty Press.
- Kezich, Tulio (2006). *Federico Fellini: His Life and Work*. Faber & Faber.
- Lewalski, Barbara K. (1964). *Federico Fellini's Purgatorio*. The Massachusetts Review, Vol. 5, No. 3.
- Love, Nouvelle (2011, Haziran). *Divorce, Italian Style* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=gJUaEo3lzuE> (Erişim Tarihi: 13.04.2025)
- Metz, Christian (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Oxford Universty Press.
- Murray, Edward (1985). *Fellini the Artist*. Frederick Ungar Publishing.
- O'Gara, Maura (1997). *The Grotesque in the Works of Federico Fellini and Angela Carter*. University of Cape Town.
- Pasolini, P. P. (1984). *The Catholic Irrationalism of Fellini*. Film Criticism. Vol 9.
- Pedersen, Anne Reff (2009). *Moving Away from Chronological Time: Introducing the Shadows of Time and Chronotopes as New Understandings of "Narrative Time"*. Organization Articles. Volume 16.
- Pedersen, Anne Reff & Vaara Eero (2013). *Strategy and chronotopes: a Bakhtinian perspective on the construction of strategy narratives*. M@n@gement. Volume 16.
- Perlmutter, Ruth (1979). *The Cinema of the Grotesque*. The Georgia Review. Vol. 33, No. 1, Focus on the Imagination (Spring 1979).
- Petten, Aaron J. (2012). *The Grotesque and/ in/ through Film*. The University of East London, 2012.

- Pomorska, Kristina (1968). Preface. In. M. Bakhtin. Rabelais and His World. MIT Press.
- Thompson, Kristin. Bordwell, David (2010). Film History: An Introduction, Third Edition. McGraw Hill
- Sarıkaya, Nazım (2018). Antik Yunan Komedyasında Grotesk Düşünce. Yüksek Lisans Tezi.
- Scola, Ettore (1974). C'eravamo tanto amati. Deantir.
- Spettacoli (2008). Ecco i cento film italiani da salvare: Le pellicole che hanno cambiato la memoria collettiva del Paese tra il 1942 e il 1978. https://www.corriere.it/spettacoli/08_febbraio_28/elenco_cento_film_d83cacd8-e5ce-11dc-ab61-0003ba99c667.shtml (Erişim Tarihi: 14.04.2025).
- Telotte, J. P. (1979). "8½" and the Evolution of a Neorealist Narrative. Film Criticis.
- Veena Kumar (1993). The Clown and the Circus: Spectacle, Risk, and Reality in Fellini. Italian Culture. 11:1, 383-392
- Young, V. (1978). The Grotesque in Some Recent Films. The Hudson Review, 31(2), 329-336.

EXPLORING MORE ABOUT THE OTHERS: ANALYSING "CHRISTMAS AS USUAL (2023)" VIA THE LENS OF INTERCULTURAL CLASHES

İlayda Takır*, Nilüfer Pembecioğlu**

Abstract

This article analyses the romantic comedy "Christmas as Usual". The movie deals with the dilemma of traditions and love by focusing on the engagement and intercultural meeting of Jashan from India and Thea from Norway before Christmas. Directed by Petter Holmsen and inspired by a real-life story, the movie was released on Netflix in 2023. The analysis section analyzes Thea's interactions with her family and environment from a psychological perspective. In the narrative analysis, Hall's narrative paradigm and Fisher's persuasive narrative criteria were used to examine the characters in the film. In the cultural analysis section, the concepts of "Hygge" and "Koselig" in Scandinavian culture are emphasized.

Keywords: Hygge, Koselig, Christmas as usual, Norwegian Culture

Introduction

People, especially families, have given up the practice of cinema going and started viewing movies of their own choice at their own leisure, from the comfort of their own couches and large screens as movie platforms like Netflix have become household staples. The Christmas theme has become a very popular option for movie recommendations that practically everyone can enjoy with a smile, especially on special occasions when family members are gathered. It's reasonable to say that this genre offers an astounding amount of films, and nearly all of them have found an audience because there is a Christmas movie to fit practically everyone and every culture. There are Christmas films that take place in various countries and showcase a variety of local customs and viewpoints on the season. These movies might provide a welcome change of pace from the standard

* Psk. İlayda Takır, MA Cand. Pompeu Fabra University, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2836-2770>, ilaydatakir25@gmail.com

** Prof. Dr. Nilüfer Pembecioğlu, Istanbul University, Faculty of Communication, ORCID ID: 0000-0001-7510-6529, niluferpembecioğlu@gmail.com

American or European Christmas movie backdrop. But romance might not always be the topic. Horror and action movies, animation movies, family-friendly movies, and independent or uncommon Christmas films could all be considered hybrid genres.

Because definitions of what constitutes a "Christmas-themed" film vary (holiday in setting, Santa, family reunion during Christmas, etc.), it is impossible to pinpoint the precise number of Christmas-themed films. When theatrical releases, TV films, streaming originals, and independent productions are taken into account, one source estimates that there are "well over 1,000 distinct Christmas movies." There are between 3,000 and 5,000 potential Christmas films during the past 100+ years. Even if a plausible response would be that thousands of movies with a Christmas theme have been produced, these might differ regarding their themes. The popularity of Christmas films cannot be disputed, notwithstanding the difficulties in quantifying them. With themes of love, family, forgiveness, and the spirit of giving, they provide a reassuring diversion. They inspire sentiments of warmth and happiness as well as nostalgia. Many Christmas films are formulaic, which contributes to their appeal because audiences are accustomed to the storylines and find solace in them (Harper, 2025)



Figure 1: Americans Spend Big On Christmas Chee- And Moms (Zandt, 2024)

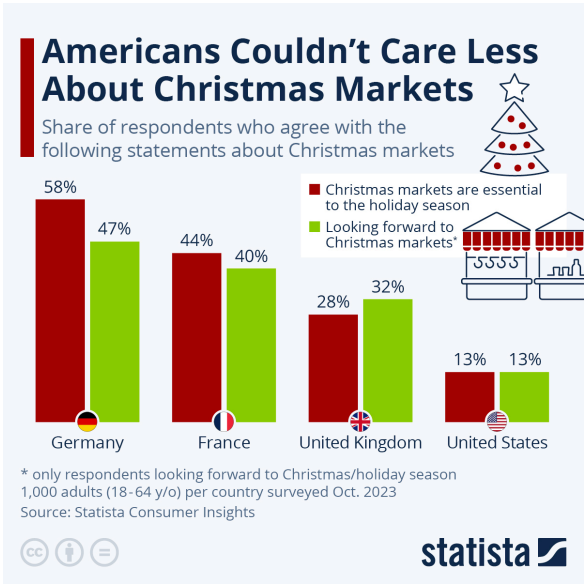


Figure 2: Americans Couldn't Care Less About Christmas Markets (Zandt, 2023)

Figure 1 shows us that Americans, in particular, spend a lot of money on special occasions. Furthermore, when it comes to Christmas shopping as illustrated in Figure 2, American spending appears to be significantly lower than in Germany, France, and the UK. These figures highlight the fact that money isn't a significant factor when it comes to Christmas entertainment, such as going to the cinema, renting a movie, or enjoying a family movie accompanied by delicious food. Therefore, it seems only natural that new Christmas movies are being added to the annual Christmas market.

Despite a large audience, and despite the consistent plot and happy-ending narrative style, the films' budgets are quite substantial. However, it can be said that Christmas films bring great joy to both viewers and creators. The top-earning Christmas movie ever is *The Grinch* (2018), grossing approximately US\$512.9 million worldwide (<https://www.statista.com/chart/amp/23780/highest-grossing-christmas-movies>). Globally, the iconic *Home Alone* (1990) brought in roughly US\$476.7 million. As of 2022, the highest ever domestic box office profit for a Christmas film in the US and Canada alone were around US\$286 million (for *Home Alone*). Whereas *Home Alone 2: Lost in New York*, \$358,9 Million, *How the Grinch Stole Christmas* (2000) \$345 million, *A Christmas Carol* (2009), \$325,3 million and *The Polar Express* \$315 million,

with these six films a box office rate meaning roughly \$2.03 billion USD worldwide is reached. A very approximate estimate of the "top ~50 Christmas films" may be around \$6 billion USD if we assume these six constitute the "top tier" and that there exists an additional ~40–50 films in a mid-tier, each averaging perhaps ~\$100 million.

Evaluating a film's "Christmas spirit" is determining how well it conveys the warmth, generosity, and kindness that define the holiday. The portrayal of family relationships, the emphasis on deeds of generosity, and the inclusion of cherished customs like gift-giving, decorations, and happy get-togethers are important components. A movie that genuinely captures the essence of Christmas will have heartwarming sequences that arouse happiness, nostalgia, and optimism, drawing audiences into the enchantment of the season. Fundamentally, a film with a strong Christmas vibe connects with viewers and unites them during the joyous season. Because they have a direct impact on audience involvement and appeal, attributes including length, rating, and other elements are important in deciding a film's ranking. The success of a film and its position in popular or critical rankings are influenced by these factors taken together.

In general, a vast and varied range of viewpoints from regular viewers are provided via audience ratings and reviews. Audiences, in contrast to reviewers, typically concentrate on a movie's emotional resonance, relatability, and entertainment value; these are particularly crucial for Christmas films that aim to arouse feelings of warmth and joy. By emphasizing how well a movie captures holiday themes, family appeal, or romantic subplots, audience reviews can assist in determining whether a movie matches the holiday atmosphere. For instance, *Christmas as Usual* (2023) was neither a spectacular movie nor did it receive favorable reviews from critics. Despite this, it became a source of discussion due to its widely seen and mirrored examples. Many people had never thought of a Norwegian Christmas, which provides lovely and amusing illustrations of the collision between ancient customs and modern cultures.

Even if attention has always been drawn to marriages between individuals of different nations, it appears quite improbable that a Norwegian and an Indian would get married. Thus, the film motivates the audience to see how it differs from the other clichés and stereotypes. However, statistics from Statistics Norway indicate that "Norwegian and a foreign national" weddings are becoming common. For instance, there were about 2,200

marriages between Norwegians and foreigners in 2019. According to statistics, Norway is experiencing an increase in marriages amongst individuals from immigrant backgrounds. For instance, about 30% of marriages in 2004 had a spouse from an immigrant background.

Christmas As Usual (2023)

There are many studies on the plurality of cultures, their reactions to modernity, the clash of civilizations, and the scope of intercultural dialogue and tolerance (Senghaas, 2005). The concept of a cultural clash is not new, especially when it comes to a wedding (or one that is about to happen) between people from very different cultural backgrounds and for many years, it has been portrayed in movies.

The film "Christmas as Usual (2023)" captures many of the key components of a cultural clash. Ida Ursin-Holm and Kanan Gill feature in Petter Holmsen's 2023 romantic comedy Christmas as Usual (Norwegian: *Så var det jul igjen*). The movie is based on the true story of Holmsen's sister and her connection with an Indian that she takes home for Christmas Eve (Srivastava, 2023).

In the movie, Ida Ursin-Holm plays Thea Evjena, a Norwegian woman who chooses to spend the Christmas season in a small Norwegian village with her Indian partner, Jashan Joshi (acted by Kanan Gill). The pair experiences amusing conflicts where racial and cultural stereotypes surface, especially with Thea's mother. When it is revealed that the pair is secretly engaged, the humorous escalation reaches its climax (Ramanathan, 2024).

Christmas as Usual is a romantic comedy that takes its audience out of the ordinary Christmas atmosphere and deals with the dilemma of traditions and love. The movie was directed by Petter Holmsen and written as a true-life story inspired by the sister of the director. The movie was released on Netflix in 2023. The story of Jashan from India and Thea from Norway, who get engaged before Christmas, turns into an adventure with the excitement of a cross-cultural meeting, the questioning of traditional expectations and small family crises. The meeting of two different worlds, which begins when Jashan travels to Norway with Thea, not only goes beyond romance but also takes shape against a backdrop of clashing traditions, values, and family ties. This unlikely union leads to moments of laughter and sadness, while the Christmas atmosphere becomes a point where these conflicts and harmonies

come together. The story of Jashan and Thea pushes the boundaries of love and shows how cultural differences become a source of richness.

Intercultural Clash

An intercultural clash (also called cultural conflict or culture clash) happens when people or groups from different cultural backgrounds have misunderstandings, disagreements, or tensions because of differences in their values, beliefs, communication styles, or behaviors. An intercultural clash is a situation where cultural differences lead to conflict, discomfort, or miscommunication between individuals or groups. Among the different causes some might be cited such as:

- Different communication styles – e.g., one culture values directness while another values politeness or indirectness.
- Different values and beliefs – e.g., attitudes toward hierarchy, gender roles, or religion.
- Different norms and behaviors – e.g., body language, personal space, or punctuality.
- Ethnocentrism – judging another culture by the standards of one's own.
- Stereotyping or prejudice – oversimplified ideas about another culture.

In return, the consequences of such a clash could be either miscommunication or misunderstanding, frustration or resentment or decreased cooperation or productivity. In some cases, there could even be social or political tension in extreme cases. While Lustig (2017) defines intercultural conflict as "the emotional struggle between individuals of different cultural communities over perceived incompatible values, norms, face orientations, goals, and scarce resources." Ting-Toomey (1999) discusses on how miscommunication and cultural differences can result in misconceptions and intercultural conflict. In order to overcome intercultural clashes, cultural awareness and sensitivity training might be needed whereas open-minded communication is required, and empathy and active listening is a must. Flexibility and adaptability serve as the foundation brick of this work.

Psychological Analysis

Ekman (1992) proposes the basic emotions model identifying six universally recognized, cross-culturally recognized basic emotions:

Happiness, sadness, fear, anger, disgust and surprise. But of course people feel much more than that. Over time, Ekman expanded the list to include the following emotions: Guilt, shame, pride, excitement, enjoyment, satisfaction, jealousy, humiliation. This way, the number can reach up to 15–20 basic emotions. Psychologist Robert Plutchik (1982) thinks of emotions like a color wheel and argues that they consist of eight basic emotions working in a binary way, opposite to each other: Joy, trust, fear, surprise, sadness, disgust, anger and anticipation.

Modern Approaches (Dimensional Models) define emotions along dimensions such as Valence (pleasant–unpleasant), Arousal (low–high energy) and Control (feeling strong–weak). In this model, the number of emotions is viewed as a continuous spectrum—that is, it is impossible to count (Awatef, Hayet & Zied, 2025). For example, "mild anxiety" and "intense panic" are different points on the same fundamental dimensions. Regarding New Big Data Approaches, a 2017 study from Stanford analyzed social media and facial expressions to identify 27 distinct emotion categories (Cowen & Keltner, PNAS, 2017). This means there are thought to be at least 27 distinguishable emotions that can be measured through human faces and voices.

From a mathematical perspective, Plutchik's theory considers eight basic emotions, and each emotion has three levels of intensity (e.g., mild, moderate, intense) and can therefore generate 24 possibilities. By calculating the total number of possible emotional combinations and reducing this by variables such as intensity, duration, orientation, and social context, it can be argued that combining these 24 variants into combinations of 2, 3, or 4 could yield approximately 34,000 meaningful combinations of emotions a person might experience.

Meanwhile, each emotion needs to be evaluated against its opposite. In film analyses, while considering the emotional state of protagonists from an action-oriented perspective, it's also necessary to consider the emotions of anti-heroes or supporting characters. However, because the act of watching a film requires reciprocity, the kind of emotion the viewer experiences in response to the situation, phenomenon, or event experienced by the protagonist is also crucial. For example, in Christmas movies, viewers are generally expected to experience feelings of nostalgia, family loyalty, cooperation, and unity. Therefore, a film like "Christmas As Usual," which offers the exact opposite of these, stands out in a strikingly different light.

Because no one wants to be a guest, especially around Christmas, criticized and ostracized for their culture, habits, or different reactions to events and facts. Therefore, even if films offer audiences opportunities for modeling and identification, it seems impossible to imagine anyone wanting to be in Jashan's shoes. However, it can be said that the film focuses on a more emotionally intense narrative, as it is possible to clearly see that the mixed emotions caused by Jashan are experienced in different spectrums by other members of the family.

Drew (2007) indicates that emotions actually appear in the form of associated sequences (adjacency pairs) of agreement and disagreement, and that these are storytelling and integration of speech with non-vocal activities and facial expressions. This means that the audience is invited to pick a side and select one of these feelings by perceiving it as being closer to them within the framework of two entirely different emotional states. One doesn't have to be genuinely Indian to empathise with Jashan as he tries to adapt to an unfamiliar Norwegian Christmas rules of Thea's family.

The film is built around a series of misfortunes, a lack of empathy, and various misunderstandings due to the wall between intimacy and alienation. It exhibits an entirely action-oriented structure. Thea's story interacts not only with Jashan, but also with the characters of Thea's mother Anne Lise, her brother Simen, her brother's wife Hildegunn, her niece Ronja, her ex-lover Jorgen. Anne Lise is a character known for her traditional thoughts and motherly behaviours. She is very meticulous about Christmas preparations, especially during the absence of her husband. She is anxious about her daughter's romantic adventure with an Indian fiancée. The extent of her anxieties is quite high and her fears she experiences, gradually turn into anxiety. Anxiety and fear are similar emotions, in both cases, a signal is emitted. Fear is our reaction to a threat that is here and now.

Unlike her mother Thea has no fears about the Christmas preparations, or experiencing different cultures, customs. However, she is afraid of disappointing her family members, disappointing their expectations, or being ostracized because she does not care about traditions.

Anxiety, like fear, is our response to a threat. But the threat is not here and now. It is unclear what the threat is and its source is controversial (Özakkaş, 2014). When we look at the movie, Anne Lise sees Jashan as a threat. The biggest reason why she sees Jashan as a threat is her lack of knowledge about his culture. Thea is also aware of her mother's fears. For

this reason, she does not tell her mother that Jashan is from India. When Jashan asks Thea "Why didn't you tell your mother?", Thea answers, "If she knew you were from India, she would have Googled you until morning". As a matter of fact, Mother Lise's behavior was exactly this. She starts doing research on Jashan's culture, which she saw as a threat and wanted to find out what awaits her. Anne Lise also consistently mispronounces Jashan's name as "Shazam". This deliberate mispronunciation implies a lack of respect for Jashan's cultural identity and can be seen as a reflection of implicit racism.

Simen, Thea's older brother, stands out as a character who tries to stand by his sister for her happiness. Although he tries to be moderate towards Jashan, he is on the same side as his mother when it comes to Christmas traditions. She harbors small fears towards Jashan. She argues that it is not appropriate for them to change long-standing family traditions. We see this in the sentence "*Wait a second, did you hear that sound? My father is turning over in his grave.*" uttered by Thea's brother when the Christmas meatballs are not eaten. Thea and Simen's attachment to Christmas culture and traditions can be explained with the Social Learning Theory. According to Albert Bandura, social learning is a learning process that takes place through interaction, observation, and imitation. This process takes place in two different ways: operant conditioning and modeling-imitation. In operant conditioning, a person is rewarded at the end of a behavior and the rewarded behavior is likely to be repeated. In the modeling process, the person learns by observing and imitating behaviors (Tatlıoğlu, 2021). At this point, Thea and Simen's ideas about Christmas traditions are a result of Anne Lise's meticulous behavior. Simen's wife, Hildegunn, is in an effort to provide balance in these complex family dynamics. She does not see Jashan as a threat because she was an exchange student in India in the past. She tries to understand Jashan's culture. She eats Jashan's Christmas dinner with respect.

Thea's ex-lover Jorgen is in the middle of an emotional turmoil when Jashan enters their lives. Jorgen still hasn't come to terms with his breakup with Thea and this is implicitly or explicitly shown in most of the scenes he is in. For example, in the scene where Thea and Jashan are dropped off at home, he wraps Thea's hands around his waist. Similarly, when he visits the house dressed as Santa Claus to entertain Ronja, he uses social pressure to insist that Thea sit on his lap. As Jorgen struggles to come to terms with his separation from Thea, he shows signs of restlessness and possessiveness on

various occasions and appears to be struggling with emotional distress, as evidenced by his actions.

One of the most basic human desires is to form and maintain bonds with a group, with a sense of social acceptance. Being socially accepted facilitates harmony between the environment and the individual and provides an ideal basis for the individual's behavior (Goodall, 1986). People's behavior is meant to communicate with each other and to strengthen the bond with groups. When we look at the movie, we see that Jashan makes an effort not to be alienated from Norwegian culture and to be seen as a part of the society.

Jashan's efforts to share his culture with the Norwegian family show that he is a culturally sensitive individual. For example, he tries to say "God Jul" (Merry Christmas), he wears a beret and a bag with a Norwegian flag when he goes skiing with Thea's family, he fearlessly jumps into the icy water in the Christmas bath, and he says "to Valhalla" (for Valhalla) while jumping, even though it is not a part of his culture. In addition to his desires that can be considered normal, there are also situations that Jashan sees as a threat to himself. One of these situations is the spices "Hindu" and "Black Boy", which carry offensive messages. Jashan could not keep his calm in the face of these spice names and opposed the offensive reference. On the other hand, Thea is torn between her family and Jashan. She gets familiar with Jashan's culture. She tries to please her mother and brother even though they are two adults who love each other. On the other hand, she wants to do everything according to tradition at Christmas, the most stressful time of the year. In this complex family picture, Ronja adds meaning to the story as a character who approaches the events with a childlike innocence.

The Christmas atmosphere in which these characters come together affects the audience by touching the depths of family relationships beyond romantic comedy.

Narrative Analysis

According to Hall (1974), audiences are actively involved in the analysis of messages because they are dependent on their social environments and perceive messages through these environments. This is what we see when we analyze the movie through Hall's eyes. The main theme of the movie, the clash of Indian and Norwegian cultures, will be perceived differently by people from these cultures and people from outside these cultures. For

example, a viewer from the Indian culture will be able to relate to the difficulties Jashan faces in trying to cope with the unfamiliar Norwegian customs and traditions.

Fisher (1984) states that in the narrative paradigm, meaningful communication is through storytelling. He attributes this to the fact that humans are natural storytellers. According to him, a persuasive narrative should be both consistent and high fidelity. The characters in the movie are very consistent and predictable throughout the movie.

Fisher (1984) also argues that the basis of fidelity is the extent to which the story the audience sees overlaps with situations they have already encountered in their lives. If the viewer has experienced similar cultural conflicts or familial tensions, the movie's narrative will have a deeper impact on them, increasing the persuasive effect of the movie.

Roland Barthes' Semiotic Theory offers a perspective from which we can analyze the signs and symbols in *Christmas As Usual*. The sweaters people wear, Christmas dinners, jumping into cold water, choir, etc. are cultural signs in the movie. Barthes' theory indicates that signs like these are culturally constructed. Jashan's unfamiliarity with these signs becomes the main source of conflict. For example, in the dinner scene, Jashan says that Christmas in India is celebrated by counting backwards and getting drunk. For him, the symbol of "Christmas" is fireworks and alcohol, whereas for the Norwegian family, having dinner together, Christmas lights, Christmas tree and decorations, chorus in the church, diving into cold water and are symbols of Norwegian Christmas. Although Indian and Norwegian beliefs and actions about Christmas differ, it is noteworthy that the film presents a narrative constructed solely through signs. The culture clash is presented through signs, not through belief.

Exclusion and Inclusion

Today, social bonds are becoming increasingly important for people. However, breaking or weakening these ties can have profound effects on people's lives. Exclusion is becoming one of the most vulnerable situations for individuals in society. Exclusion is the exclusion or exclusion of an individual from being a part of society. This is often caused by the perception that they do not fit the norms and values of society or that they do not belong to a particular group. This can happen in a school, workplace, community or even within the family. The causes of exclusion can be wide-

ranging; factors such as gender, ethnicity, religion, sexual orientation, socio-economic status can lead to exclusion.

Social exclusion is a new and comprehensive approach to inequality, uncertainty and prejudice. It includes economic, social, political, legal, cultural and behavioral dimensions and is open to subjective as well as objective assessments. It describes a complex process in terms of its rationale, form and consequences (Sapancalı, 2005).

Gudykunst & Kim, (2017) mention uncertainty and fear in interactions between people from various cultural backgrounds as a natural cause of intercultural conflict, whereas Samova et.al., (2017) define cultural clash as dispute brought on by cultural differences in expectations, communication techniques, and worldviews.

The feeling of exclusion makes a person feel lonely, worthless and meaningless. This negatively affects emotional health and general well-being. Especially for young people, the experience of exclusion can lead to serious consequences such as suicidal thoughts and depression. For adults, work performance can suffer and relationships can be damaged. The effects of exclusion affect not only individuals but also society as a whole. Exclusion can undermine the cohesion of society by preventing social integration. In addition, exclusion can lead to social unrest and conflict. Among the ways to combat exclusion, it is important to create an open and inclusive environment for all segments of society, to empathize and respect differences. Educational institutions, workplaces and other communities should make efforts to prevent exclusion and strengthen social belonging. Furthermore, as individuals, we all need to support and provide a safe haven for those experiencing exclusion.

Exclusion is a harsh reality of the human experience, but we can all be part of solving this problem. With empathy, tolerance and understanding, we can make our society more inclusive and stronger. We must remember that true social well-being is possible in an environment where every individual feels accepted and valued.

Cultural Analysis

"Hygge" is a Danish and Norwegian word for a state of mind that evokes comfort and happiness. Hygge means appreciation of simple pleasures and is an important philosophical concept that has had a wide influence in Scandinavian culture. It can also mean spending time with family (Danish

Hygge, n.d.). So much so that "Hygge" has become not a word but a culture for Scandinavians. We see Hygge elements in the movie. For example, burning candles, small dim and yellow lighting. Anne Lise's house is minimalist and comfortable with the Hygge philosophy. Jashan says that the first moment he enters the house, it gives him peace. Apart from the architectural details in the movie, everyone's aim is to fully experience the concept of hygge and koselig. Koselig is a state of warm intimacy and togetherness. This word is often mistaken with cosiness. According to Norwegians, koselig is warm food eaten together, warm colors, spending good time with close friends or family (Wiking, 2016). So much so that the thematic events in the movie are entirely set up to capture the moment of koselig and hygge. Making a gingerbread house as a family, eating Christmas dinner and giving importance to these are important elements that are not in Jashan's culture. There are important basic rules to capture the spirit of hygge and koselig.

These are concepts such as environment, mind, equality, gratitude, harmony, comfort, togetherness (Wiking, 2016). In the movie Christmas as usual, what Thea's family wants is to live a sense of togetherness by following these rules and to continue the ongoing hygge and koselig cultures. It is acceptable and quite normal for Jashan to be unfamiliar with this culture, to not know and understand the koselig culture.

Another cultural element is the cultural dress called Bunad. These cultural clothes are of great importance in Norwegian culture. Bunads are usually worn on national holidays and special occasions. The vast majority of Norwegian people have Bunad. Each region in Norway has a different bunad motif embroidery. Today, there are more than 450 Bunad embroideries (Martinsen & Torgersen, 2014). When we look at Norwegian culture, the vast majority of people accept bunads as an inheritance from a parent. Instead of buying a new bunad,

Norwegians use the bunads of older family members. On Christmas Day, one of the special days in the movie, Thea's whole family wore bunads and tried to keep their cultural traditions alive. In the last scene of the movie, they combine bunad with special clothes of India. This shows that Jashan is accepted into the family and that it is not only Jashan but also Indian culture that is accepted.

Conclusion

It's good to embrace the clash of cultures, even if it falls under the category of humor or Christmas. Instead of judging others based on preconceived notions, the leisure activity, film watching, could lead to a rise in awareness or an understanding of the fundamentals of human behavior.

According to the narrative, everything is perfect in the film "Christmas as Usual", and the next Christmas season may be joyfully observed based on a mutually accepted "culture." Even if romance movies tend to present such a pleasant ending, it seems improbable that cultural disputes could be settled so fast in real life. Additionally, this necessitates that each family member evaluate the situation according to their own ideals rather than the bias or arrogance of a single individual. For instance, the groom only encounters the bride's father—who is his real rival—through his recollections because he is no longer still alive during the story. But we are aware that fathers of actual brides may be harsher and more judgmental of their sons-in-law.

The cultural conflicts that two young individuals from Norway and India encounter during a New Year's celebration are delightfully portrayed in this movie. Due to their family members' sensitivities, millions of nuances that would never have mattered or been noticed when they were simply two people together might become significant events and traumas.

Unfortunately, there are no comprehensive, current, and trustworthy global statistics that show the percentage of marriages globally that involve people of different ethnicities or cultures. The challenge of gathering data is one of the main causes of this. Many nations' statistical agencies do not release comprehensive and comparable data on "international marriage" or "interethnic/cultural marriage." Definitions can also differ. The terms "nationality" and "culture" have different meanings in different nations. Lack of Information: In certain areas, there is little or inconsistent information on migration, international marriage, and mixed-ethnic marriage. Additionally, there is study on the increase in "cross-national" marriages; one article claims that 70–80% of marital migration in some areas is made up of married women from different nations. Generally speaking, "transnational marriage" refers to unions between individuals from different nations.

For instance, research indicates that the rate of interethnic marriages in Sub-Saharan Africa is roughly 19.4% (Bandyopadhyay & Green, 2021). However, the concept of "nation" or "nation" itself is not explicitly included

in this rate; rather, it solely includes marriages based on ethnic disparities. Or, the number of "cross-national marriages" has dramatically increased throughout East and Southeast Asia (e.g., South Korea, Japan, Taiwan) (Lu & Yeung, 2024). However, migration and demographic imbalances (e.g., gender ratio, marriage market) are important factors in these marriages, according to theoretical and empirical research. Nonetheless, research on international marriages—marriages between couples from different nations—indicates that this type of union is a "small but growing" market. Unfortunately, a single global overall rate for the percentage of weddings from all cultures/nations to all marriages worldwide is unlikely to be attained. The prevalence of cross-national marriages varies greatly throughout regional studies; in certain nations, it may surpass 10%, while in others, it is quite low.

In conclusion, it is crucial to stress that even though "Christmas as Usual" seems to be discussing a very broad subject like Christmas, its focus on cultural differences and its effective attempt to convey this with humorous content are valuable. Analysis demonstrates how the movie tackles a relatively specialized and niche subject, albeit implicitly.

References

- Awatef, M., Hayet, B., & Zied, L. (2025). Multimodal emotion recognition: integrating speech and text for improved valence, arousal, and dominance prediction. *Annals of Telecommunications*, 80(5), 401-415.
- Bandyopadhyay, S., & Green, E. (2021). Explaining inter-ethnic marriage in Sub-Saharan Africa. *Journal of International Development*, 33(4), 627-643.
- Cowen, A. S., & Keltner, D. (2017). Self-report captures 27 distinct categories of emotion bridged by continuous gradients. *Proceedings of the national academy of sciences*, 114(38), E7900-E7909.
- Danish hygge. (n.d.). Denmark.dk. <https://denmark.dk/people-and-culture/hygge>
- Drew, P. (2008). Conversation analysis. *Qualitative psychology: A practical guide to research methods*, 133-159.
- Ekman, P. (1992). Are there basic emotions?.
- Fisher, W. R. (1984). Narration as a human communication paradigm: The case of public moral argument. *Communication Monographs*, 51(1), 1-22. <https://doi.org/10.1080/03637758409390180>
- Goodall, J. (1986). Social rejection, exclusion, and shunning among the Gombe chimpanzees. *Ethology and Sociobiology*, 7(3-4), 227-236. [https://doi.org/10.1016/0162-3095\(86\)90050-6](https://doi.org/10.1016/0162-3095(86)90050-6)
- Griffin, E., Sparks, G. G., & Ledbetter, A. M. (2014). *A first look at communication theory*. McGraw-Hill Education.
- Gudykunst, W. B., & Kim, Y. Y. (1992). *Communicating with strangers: An approach to intercultural communication* (Vol. 19). New York: McGraw-Hill.
- Hall, S. (1974). The television discourse - encoding and decoding. *Education and Culture*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ103468>
- Harper, E., (July 7, 2025) How Many Christmas Movies Are There? The Definitive Answer, Dark Skies, <https://darkskiesfilm.com/how-many-christmas-movies-are-there>
- <https://top100christmasmovies.com/methodology>
- <https://www.statista.com/chart/amp/23780/highest-grossing-christmas-movies>
- Lu, S., & Yeung, W. J. J. (2024). The rise in cross-national marriages and the emergent inequalities in East and Southeast Asia. *Sociology Compass*, 18(5), e13219.
- Lustig, M. W. (2017). Intercultural competence: Interpersonal communication across cultures.
- Martinsen, J., & Torgersen, S. (2014). Bunads and Folk Costumes as wearable knowledge and cultural expression. *Norges Husflidslag*. http://www.husflid.no/om_oss/fakta_om_nh/about_us/bunads_and_folk_costumes_as_wearable_knowledge_and_cultural_expression
- Mast, G., Cohen, M., & Braudy, L. (1992). *Film Theory and criticism: Introductory Readings*. Oxford University Press, USA.
- Özakkaş, T. (2014). Anksiyete Bozuklukları ve tedavisi. Psikoterapi Enstitüsü Eğitim Yayınları.
- Ramanathan, R. (2024). Viewing the World Through the Prism of Cross-cultural Romances: Film Review of Christmas as Usual (2023) and Further Reflections. *Markets, Globalization & Development Review*, 8(3).
- Samovar, L. A., Porter, R. E., McDaniel, E. R., & Roy, C. S. (2017). *Communication between cultures* (pp. 140-144). Boston, MA: Cengage Learning.
- Sapancalı, F. (2005). Avrupa Birliği'nde Sosyal Dışlanma Sorunu Ve Mücadele Yöntemleri. Çalışma Ve Toplum. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2575960>
- Senghaas, D. (2005). *The clash within civilisations: Coming to terms with cultural conflicts*. Routledge.
- Srivastava, A., (December 8, 2023), Christmas As Usual Movie Review: Kanan Gill's charm rescues this predictable Christmas film, <https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/english/movie-reviews/christmas-as-usual/ottmoviereview/105846024.cms>
- Tatlıoğlu, S. S. (2021). Öğrenmeye Sosyal- Bilişsel Bir Bakış: Albert Bandura. *Sosyoloji Notları*, 5(1).
- Thorud, E. (2020). Immigration and Integration 2018-2019: Report for Norway to the OECD.
- Ting-Toomey, S., & Dorjee, T. (2018). *Communicating across cultures*. Guilford Publications.
- Wiking, M. (2016). *The Little Book of Hygge: The Danish Way to Live Well: The Million Copy Bestseller*. Penguin UK.
- Zandt, F., (December 1, 2023) Americans Couldn't Care Less About Christmas Markets. <https://www.statista.com/chart/31359/share-of-respondents-who-agree-with-the-following-statements-about-christmas-markets/>
- Zandt, F., (October 30, 2024). Americans Spend Big On Christmas Cheer and Moms. <https://www.statista.com/chart/33368/average-expected-per-person-spending-on-selected-holidays-seasonal-events/>