

TAM Yayınları

3. ULUSLARARASI
SOSYAL BİLİMLER
KONGRESİ

3. INTERNATIONAL
CONGRESS OF
SOCIAL SCIENCES

TAM METİN BİLDİRİ KİTABI (FULL TEXT BOOK)

TAM

TOPLUMSAL
ARAŞTIRMALAR
MERKEZİ

17-19 MAYIS 2024
KAŞ/ANTALYA



<https://tamuskon.org/>

TAMUSKON 2024
TOPLUMSAL ARAŐTIRMALAR MERKEZİ 3. ULUSLARARASI
SOSYAL BİLİMLER KONGRESİ
TAM METİN BİLDİRİ KİTABI

Yayıncı: Toplumsal Arařtırmalar Merkezi Derneđi
Zabitan Mahallesi, Ertürk Sokak, No:18 D:1 İzmit/KOCAELİ - TÜRKİYE
Sertifika No: 61250

Bu kitabın her türlü yayın hakkı Toplumsal Arařtırmalar Merkezi (TAM) Derneđi'ne aittir. Yazılı izin olmadan elektronik veya fotokopi yoluyla kısmen veya tamamen kopyalanamaz, çoğaltılamaz, dağıtılamaz. Kaynak göstermek şartıyla alıntı yapılabilir.

Kitapta yer alan bölümlerin tüm sorumluluđu, bölüm başında yer alan yazar(lar)a aittir.


...


TAMUSKON 2024
CENTER FOR SOCIAL RESEARCH 3rd INTERNATIONAL SOCIAL
SCIENCES CONGRESS
FULL TEXT BOOK

Publisher: Association of the Center for Social Research
Zabitan Mahallesi, Ertürk Sokak, No:18 D:1 İzmit/KOCAELİ - TÜRKİYE
Certificate Number: 61250


All publication rights of this book belong to the Association of the Center for Social Research. It may not be copied, reproduced, distributed in whole or in part by electronic or photocopying without written permission. It can be cited with reference.

All responsibility of the chapters in the book belong to the author(s) at the beginning of the chapter.

Editör <i>Editor</i>	: Prof. Dr. Mustafa Yılmaz <i>Prof. Mustafa Yılmaz</i>	Kapak <i>Cover</i>	: Öğr. Gör. Ali Parim <i>Lecturer Ali Parim</i>
Editör Yardımcısı <i>Assistant Editor</i>	: Öğr Gör. Dr. Mustafa Gökmen <i>Lecturer Mustafa GÖKMEN, (Ph.D.)</i>	Mizanpaj <i>Layout</i>	: Mustafa Çokyaşar (M.A.) Esra Kayapınar
Dil Editörleri <i>Foreign Language Editors</i>	: Öğr. Gör. Dr. Ümit Ünsal Kaya <i>Lecturer Ümit Ünsal Kaya, (Ph.D.)</i>	ISBN	: 978-605-73325-6-1
	: Öğr. Gör. Dr. Adnan Sert <i>Lecturer Adnan Sert, (Ph.D.)</i>		 9 786057 332561
		Yayın Tarihi <i>Release Date</i>	: 30 Aralık 2024 <i>December 30, 2024</i>

 toplumsalarastirmalarmerkezi.org

 tamde.org

 tamuskon.org

 editor@tamuskon.org

DESTEKLEYEN KURUMLAR SUPPORTING INSTITUTIONS



Toplumsal Araştırmalar Merkezi
Center for Social Research



Antalya Kaş Belediyesi
Antalya Kaş Municipality



Kocaeli Körfez Belediyesi
Kocaeli Körfez Municipality



FİKİRBAS BASKI ÇÖZÜMLERİ
FİKİRBAS PRINTING SOLUTIONS

DÜZENLEME KURULU

CONGRESS PRESIDENT

Prof. Dr. Mustafa YILMAZ

Prof. Mustafa YILMAZ

Kongre Başkanı

President of Congress

Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Communication
Kocaeli - Türkiye

Öğr. Gör. Dr. Mustafa GÖKMEN

Lecturer Mustafa GÖKMEN, (Ph.D.)

Kongre Başkan Yardımcısı

Vice President of Congress

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Teknik
Bilimler Meslek Yüksekokulu
*Isparta University of Applied Sciences, Vocational School of
Technical Sciences*
Isparta - Türkiye

Doç. Dr. Aysel ÇETİNKAYA

Assoc. Prof. Aysel ÇETİNKAYA

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Communication
Kocaeli - Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Deniz KEBA EKİNCİ

Asst. Prof. Deniz KEBA EKİNCİ

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Communication
Kocaeli - Türkiye

Öğr. Gör. Dr. Adnan SERT

Lecturer Adnan SERT, (Ph.D.)

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Kocaeli Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu
Kocaeli University, Academy of Foreign Languages
Kocaeli - Türkiye

Öğr. Gör. Dr. Ümit Ünsal KAYA

Lecturer Ümit Ünsal KAYA, (Ph.D.)

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Afyon Kocatepe Üniversitesi, Yabancı Diller
Yüksekokulu
Afyon Kocatepe University, Academy of Foreign Languages
Afyonkarahisar - Türkiye

Öğr. Gör. Ali PARİM (M.A.)

Lecturer Ali Parim, (M.A.)

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Iğdır Üniversitesi, Tuzluca Meslek Yüksekokulu
Iğdır University, Tuzluca Vocational School
Iğdır - Türkiye

Arş. Gör. Tolgahan TİKTAŞ (M.A.)

Research Assistant Tolgahan TİKTAŞ, (M.A.)

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, İcra
Sanatları Fakültesi
*Ankara Music and Fine Arts University, Faculty of
Performing Arts*
Ankara - Türkiye

Arş. Gör. Umut YAVUZ (M.A.)

Research Assistant Umut YAVUZ, (M.A.)

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Selçuk Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi
*Selcuk University, Faculty of Economics and
Administrative Sciences*
Konya - Türkiye

Mustafa ÇOKYAŞAR (M.A.)

Düzenleme Kurulu Üyesi

Member of Organizing Committee

Toplumsal Araştırmalar Merkezi Derneği Başkanı
President of Center for Social Research Association
Kocaeli - Türkiye

DANIŐMA VE BİLİM KURULU

ADVISORY AND SCIENTIFIC COMMITTEE

Prof. Dr. Mustafa YILMAZ
Prof. Mustafa YILMAZ

Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Communication
Kocaeli – Türkiye

Prof. Dr. Abdulkadir ŐENKAL
Prof. Abdülkadir ŐENKAL

Kocaeli Üniversitesi, Siyasal Bilgiler Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Political Sciences
Kocaeli – Türkiye

Prof. Dr. Ali Muhammet BAYRAKTAROĐLU
Prof. Ali Muhammet BAYRAKTAROĐLU

Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
Trakya University, Faculty of Fine Arts
Edirne – Türkiye

Prof. Dr. Ali Poyraz GÜRSON
Prof. Ali Poyraz GÜRSON

Okan Üniversitesi, İşletme ve Yönetim Bilimleri Fakültesi
Okan University, Faculty of Business and Management Sciences
İstanbul – Türkiye

Prof. Dr. Aslı YURDİGÜL
Prof. Aslı YURDİGÜL

Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Ataturk University, Faculty of Communication
Erzurum – Türkiye

Prof. Dr. Bayram KESKİN
Prof. Bayram KESKİN

Kocaeli Üniversitesi, Hukuk Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Law
Kocaeli – Türkiye

Prof. Dr. Bünyamin AYHAN
Prof. Bünyamin AYHAN

Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Selçuk University, Faculty of Communication
Konya – Türkiye

Prof. Dr. Dođa Başar SARIİPEK
Prof. Dođa Başar SARIİPEK

Kocaeli Üniversitesi, Siyasal Bilgiler Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Political Sciences
Kocaeli – Türkiye

Prof. Dr. Erdoğan ASLAN
Prof. Erdoğan ASLAN

Selçuk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi
Selçuk University, Faculty of Letters
Konya – Türkiye

Prof. Dr. Emine KOYUNCU
Prof. Emine KOYUNCU

Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Marmara University, Faculty of Communication
İstanbul – Türkiye

Prof. Dr. Faruk TURHAN
Prof. Faruk TURHAN

Süleyman Demirel Üniversitesi, Hukuk Fakültesi
Süleyman Demirel University, Faculty of Law
Isparta – Türkiye

Prof. Dr. Fikret ÇANKAYA
Prof. Fikret ÇANKAYA

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler
Fakültesi
*Karadeniz Technical University, Faculty of Economics and
Administrative Sciences*
Trabzon – Türkiye

Prof. Dr. Füsün ALVER
Prof. Füsün ALVER

İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi
İstanbul Ticaret University, Faculty of Communication
İstanbul – Türkiye

Prof. Dr. Gülsün KURUBACAK
Prof. Gülsün KURUBACAK

Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi
Anadolu University, Open Education Faculty
Eskişehir – Türkiye

Prof. Dr. Güven Necati BÜYÜKBAYKAL
Prof. Güven Necati BÜYÜKBAYKAL

İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi
İstanbul University, Faculty of Communication
İstanbul – Türkiye

Prof. Dr. Hale ŐIVGIN
Prof. Hale ŐIVGIN

Emekli Őğretim Őyesi
Emeritus Professor
Tũrkiye

Prof. Dr. Hũseyin Emre BAĐCE
Prof. Hũseyin Emre BAĐCE

Marmara Őniversitesi, İletififim Fakũltesi
Marmara University, Faculty of Communication
İstanbul - Tũrkiye

Prof. Dr. İsmail Latif HACİNEBİŐĐLU
Prof. İsmail Latif HACİNEBİŐĐLU

İstanbul Őniversitesi, İlahiyat Fakũltesi
İstanbul University, Faculty of Theolog
İstanbul - Tũrkiye

Prof. Dr. Levent ELDENİZ
Prof. Levent ELDENİZ

Marmara Őniversitesi, İletififim Fakũltesi
Marmara University, Faculty of Communication
İstanbul - Tũrkiye

Prof. Dr. Mehmet Cem PEKMAN
Prof. Mehmet Cem PEKMAN

Kocaeli Őniversitesi, İletififim Fakũltesi
Kocaeli University, Faculty of Communication
Kocaeli - Tũrkiye

Prof. Dr. Mine HALİS
Prof. Mine HALİS

Kocaeli Őniversitesi, İŐletme Fakũltesi
Kocaeli University, Faculty of Business Administration
Kocaeli - Tũrkiye

Prof. Dr. Muhsin HALİS
Prof. Muhsin HALİS

Kocaeli Őniversitesi, İŐletme Fakũltesi
Kocaeli University, Faculty of Business Administration
Kocaeli - Tũrkiye

Prof. Dr. Mustafa EMİR
Prof. Mustafa EMİR

Karadeniz Teknik Őniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler
Fakũltesi
*Karadeniz Technical University, Faculty of Economics and
Administrative Sciences*
Trabzon - Tũrkiye

Prof. Dr. Őzgũr ŐENGEL
Prof. Őzgũr ŐENGEL

İstanbul Arel Őniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakũltesi
*İstanbul Arel University, Faculty of Economics and
Administrative Sciences*
İstanbul - Tũrkiye

Prof. Dr. Sũleyman Hakan YILMAZ
Prof. Sũleyman Hakan YILMAZ

Selũuk Őniversitesi, İletififim Fakũltesi
Selũuk University, Faculty of Communication
Konya - Tũrkiye

Doũ. Dr. Aysel ŐETİNKAYA
Assoc. Prof. Aysel ŐETİNKAYA

Kocaeli Őniversitesi, İletififim Fakũltesi
Kocaeli University, Faculty of Communication
Kocaeli - Tũrkiye

Doũ. Dr. Nedret ŐAĐLAR
Assoc. Prof. Nedret ŐAĐLAR

Sũleyman Demirel Őniversitesi, İletififim Fakũltesi
Sũleyman Demirel University, Faculty of Communication
Isparta - Tũrkiye

ULUSLARARASI BİLİM KURULU INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE

Prof. Dr. Jonathan BEAN
Prof. Jonathan BEAN

Southern Illinois Üniversitesi, Tarih Fakültesi
Southern Illinois University, History Faculty
Carbondale, Illinois - USA

Doç. Dr. Fariz AHMADOV
Assoc. Prof. Fariz AHMADOV

Azərbaycan Devlet İktisat Üniversitesi, Rektör Yardımcısı
Azerbaijan State Economic University, Vice Rector
Bakü - Azerbaijan

Doç. Dr. Hale YILMAZ
Assoc. Prof. Hale YILMAZ

Southern Illinois Üniversitesi, Tarih Fakültesi
Southern Illinois University, History Faculty
Carbondale, Illinois - USA

Doç. Dr. Roslina ABDUL LATIF
Assoc. Prof. Roslina ABDUL LATIF

Taylor's University, İletişim Fakültesi
Taylor's University, School of Communication
Selangor - Malezya

Doç. Dr. Ergin JABLE
Assoc. Prof. Ergin JABLE

Priştine Üniversitesi, Filoloji Fakültesi
Pristina University, Faculty of Philology
Pristina - Kosovo

Dr. Granit AJDİNİ
Granit AJDİNİ, (Ph.D.)

Rahibe Teresa Üniversitesi
Mother Teresa University
Skopje - North Macedonia

HAKEM KURULU

REFEREE BOARD

Prof. Dr. Ali Poyraz GÜRSON
Prof. Ali Poyraz GÜRSON

Okan Üniversitesi, İşletme ve Yönetim Bilimleri Fakültesi
Okan University, Faculty of Business and Management Sciences
İstanbul - Türkiye

Prof. Dr. Mahmut Abdullah ARSLAN
Prof. Mahmut Abdullah ARSLAN

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Erzincan Binali Yıldırım University, Faculty of Education
Erzincan - Türkiye

Prof. Dr. Muhsin HALİS
Prof. Muhsin HALİS

Kocaeli Üniversitesi, İşletme Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Business Administration
Kocaeli - Türkiye

Prof. Dr. Murat Necip ARMAN
Prof. Murat Necip ARMAN

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Siyasi Bilimler Fakültesi
Aydın Adnan Menderes University, Faculty of Political Sciences
Aydın - Türkiye

Prof. Dr. Orhan BAYTAR
Prof. Orhan BAYTAR

Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Marmara University, Faculty of Communication
İstanbul - Türkiye

Doç. Dr. Canan SEVİNÇ
Assoc. Prof. Canan SEVİNÇ

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Necmettin Erbakan University, Faculty of Education
Kocaeli - Türkiye

Doç. Dr. Ekin Kadir SELÇUK
Assoc. Prof. Ekin Kadir SELÇUK

İzzet Baysal Üniversitesi, İletişim Fakültesi
İzzet Baysal University, Faculty of Communication
Bolu - Türkiye

Doç. Dr. Hale YILMAZ
Assoc. Prof. Hale YILMAZ

Southern Illinois Üniversitesi, Tarih Fakültesi
Southern Illinois University, History Faculty
Carbondale, Illinois - USA

Doç. Dr. Murat İNCE
Assoc. Prof. Murat İNCE

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Teknik Bilimler
Meslek Yüksekokulu
*Isparta University of Applied Sciences, Vocational School of
Technical Sciences*
Isparta - Türkiye

Doç. Dr. Sedat METLEK
Assoc. Prof. Sedat METLEK

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Teknik Bilimler
Meslek Yüksekokulu
*Burdur Mehmet Akif Ersoy University, Vocational School of
Technical Sciences*
Burdur - Türkiye

Doç. Dr. Zeynep Benan DONDURUCU
Assoc. Prof. Zeynep Benan DONDURUCU

Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Communication
Kocaeli - Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Özge ASLANMİRZA
Asst. Prof. Özge ASLANMİRZA

Kocaeli Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi
Kocaeli University, Faculty of Arts and Sciences
Kocaeli - Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Turgay MÜNYAS
Asst. Prof. Turgay MÜNYAS

Okan Üniversitesi, İşletme ve Yönetim Bilimleri Fakültesi
Okan University, Faculty of Business and Management Sciences
İstanbul - Türkiye

Arş. Gör. Dr. Merve ARABACI
Research Assistant Merve ARABACI (Ph.D.)

Afyon Kocatepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi
Afyon Kocatepe University, Faculty of Education
Afyonkarahisar - Türkiye

Toplumsal Araştırmalar Merkezi (TAM) 2024 yılının son günleri yaşanırken 17-19 Mayıs günleri arasında Antalya, Kaş'ta düzenlediği 3. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi'nin çıktılarını bilim dünyasıyla paylaşmaya devam ediyor. Kongre Bildiri Özetleri Kitabı'nın yayınından sonra bu kez de hakem sürecinden başarıyla geçen bildirilerden oluşan Tam Metin Bildiri Kitabı'yla karşınızdayız. 5 adet tam metin bildiriden oluşan kitapta, sosyal bilimlerin farklı alanlarından konulara yer veriliyor. Eylül Altundaş, "Dijital Oyunların Ekonomi Politikliği: World of Warcraft Örneği" başlıklı bildirisinde oyunu kültürel bir olgu olarak ele alıyor ve seçtiği popüler örneklerle konuyu ekonomi politik bakış açısıyla analiz ediyor. Deniz Şenyıldız ve Selami Özsoy ise "Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların (3-6 Yaş Grubu) Dijital Araç Kullanım Sürelerinin Psiko Sosyal Gelişimlerine Etkisi" adlı bildirilerinde dijital oyunlarla geçirilen zamanın çocukların gelişimine olan etkisini tartışıyorlar. Meltem Duğru, "Dijital Bankacılık Kavramının RStudio ile Bibliyometrik Analizi" isimli bildirisinde dijital bankacılık üzerine yapılan çalışmaların yıllar içerisindeki gelişimini araştırıyor. Cenk Tamer, "Hindistan'ın Savunma Sanayii İş Birliği Arayışlarında Fransa'nın Yeri ve Önemi" başlıklı bildirisinde Hindistan'ın silah üretimi ve ithalatıyla ilgili bölgesel ve küresel çabalarını ve iş birliği arayışlarını analiz ediyor. Cemal Melik Divarçı ise "Kent Şairi Turgut Uyar" adlı bildirisinde Türk şiirinin büyük isimlerinden Uyar'ın eserlerinde taşradan gelenlerin uyum sorunu, doğadan uzak olma, meslek grupları, işsizlik, ekonomik bunalım gibi kavramlar çerçevesinde kent ve kentliyi ele alışıncı inceliyor.

2024 yılı içerisinde düşünce kuruluşumuz 3. uluslararası kongresini yaparken dergimiz TAM Akademi, biri büyük ozanımız Aşık Veysel'i ve eserlerini ele alan özel sayı olmak üzere 3 sayıyla bilim dünyasıyla buluştu. Bu arada nitelikli akademik faaliyetlerini ve ürünlerini ara vermeksizin bilim dünyasıyla paylaşan, özgün fikir ve eserlerini milletimizin istifadesine sunmaya devam eden düşünce kuruluşumuz Toplumsal Araştırmalar Merkezi'nin, 20 Ocak 2025 tarihinde üçüncü yaşını tamamlayacak olmasının haklı sevincini yaşıyoruz. Geçen 3 yıl içerisinde yüzlerce akademisyeni ve düşünürü buluşturan hem yayınlarıyla hem de düzenlediği sempozyumlarla adından sıkça söz ettiren Merkezimizin faaliyetlerine ve ürettiği içeriğe web sitelerimizden ve sosyal medya hesaplarımız üzerinden erişebilirsiniz. Yeni kongrelerde ve bilimsel çalışmalarda buluşmak dileğiyle iyi okumalar diliyor, 2025 yılının bilimin yıldızının parladığı, ülkemiz, milletimiz ve insanlık için güzel bir yıl olmasını temenni ediyoruz.

Prof. Dr. Mustafa Yılmaz
Kongre Başkanı

Prof. Mustafa Yılmaz
President of Congress

As we approach the end of 2024, the Center for Social Research (TAM) continues to share the results of the 3rd International Social Sciences Congress held in Kaş, Antalya, from May 17-19. Following the publication of the Abstracts Book of the Congress, we are now presenting the Full Text Book, which includes papers that successfully passed the peer review process. The book consists of five full papers that cover topics from various fields within social sciences. In her paper titled "Political Economy of Digital Games: The Example of World of Warcraft" Eylül Altundaş examines the game as a cultural phenomenon and analyzes the topic from a political economy perspective using the popular example she selected. Deniz Şenyıldız and Selami Özsoy, in their paper titled "The Effect of Digital Tool Use Times on Psycho Social Development of Children in Early Childhood (3-6 Years Group)" discuss the effects of time spent on digital games on children's development. Meltem Duğru, in her paper "Bibliometric Analysis of Digital Banking Concept Using RStudio" investigates the evolution of studies on digital banking over the years. Cenk Tamer, in his paper titled "The Place and Importance of France in India's Seeking for Defense Industry Cooperation" analyzes India's regional and global efforts regarding arms production and imports, and its search for defense industry cooperation. Cemal Melik Divarçı, in his paper "The Urban Poet Turgut Uyar" examines how Turgut Uyar, one of the great figures in Turkish poetry, addresses urban life and the issues faced by migrants from rural areas, disconnection from nature, professions, unemployment, and economic crises in his works.

In 2024, while our think tank organized its 3rd international congress, our journal TAM Akademi published three issues, including a special issue dedicated to our great poet Aşık Veysel and his works. Meanwhile, our think tank, which continues to share high-quality academic activities and products with the scientific community without interruption, continues to present original ideas and works for the benefit of our nation. The Center for Social Research is also celebrating its third anniversary, which will be completed on January 20, 2025. We are proud of the significant achievements of our center, which has brought together hundreds of academicians and thinkers in the past three years, becoming well-known through its publications and symposiums. You can access our activities and the content we produce through our websites and social media accounts. We look forward to meeting you at new congresses and scientific studies. We wish you a pleasant read and hope that 2025 will be a year in which the star of science shines brightly for our country, our nation, and humanity.

KONGRE PROGRAMI

CONGRESS PROGRAM

1. GÜN – 17 Mayıs 2024 Cuma

DAY 1 – May 17, 2024 Friday

09.00-10.00: Kayıt

Registration

10.00-10.30: Açılış Konuşmaları

Opening Speeches

Prof. Dr. Mustafa YILMAZ – TAM Genel Direktörü
Prof. Mustafa YILMAZ – Director of TAM

Öğr. Gör. Dr. Mustafa GÖKMEN – TAM İletişim Koordinatörü
Lecturer Mustafa GÖKMEN, (Ph.D.) – Corporate Communications Coordinator of TAM

Prof. Dr. Gökhan EKİM – Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi Rektör Danışmanı
Prof. Gökhan EKİM – Advisor to the Rector of Ankara Music and Fine Arts University

Erol DEMİRHAN – Kaş Belediye Başkanı
Mayor of Kaş Municipality

10.30-11.30: ÇAĞRILI KONUŞMACILAR OTURUMU

Prof. Dr. Cem PEKMAN – Kocaeli Üniversitesi Öğretim Üyesi
Prof. Cem PEKMAN – Professor at Kocaeli University

Prof. Dr. Ali Poyraz GÜRSON – Okan Üniversitesi Öğretim Üyesi
Prof. Ali Poyraz GÜRSON – Professor at Okan University

Prof. Dr. İdil SAYIMER – Kocaeli Üniversitesi Öğretim Üyesi
Prof. İdil SAYIMER – Professor at Kocaeli University

1

BİRİNCİ OTURUM / 11.30 – 13.00 **FIRST SESSION / 11:30 AM – 1:00 PM**
Moderatör: Doç. Dr. Ekin Kadir SELÇUK **Moderator:** Assoc. Prof. Ekin Kadir SELÇUK

- Ekin Kadir SELÇUK**
1980'lerden İtibaren Türkiye'de Basında Dönüşüm: Köşe Yazarları ve Çetin Altan Örneği
- Gamze Yetkin CILIZOĞLU – Aysel ÇETİNKAYA – Zeynep Benan DONDURUCU**
Sosyal Medyada Üst Düzey Yönetici Kaynaklı Krizler: Patiswiss Örnek Olay Analizi
- Eylül ALTUNDAŞ**
Dijital Oyunların Ekonomi Politikası: World of Warcraft Örneği
- Nazlıcan TÜRKELLİ – Barış ÇELİK**
Yapay Zekâ ve Botların Gölgesinde Kamusal Alanın Geleceği: Ölü İnternet Teorisi (Zoom)

2

İKİNCİ OTURUM / 13.30 – 15.00 **SECOND SESSION / 1:30 PM – 15:00 PM**
Moderatör: Doç. Dr. İlker ÇAYLA **Moderator:** Assoc. Prof. İlker ÇAYLA

- İlker ÇAYLA**
İnsan-Doğa İlişkilerinin Yeniden Değerlendirilmesi: Antroposen Çağında Siyaset ve Yabancılaşma
- Gülçin Tuğba NURDAN**
Duygu Asena ve Toplumsal Cinsiyet Kavramı

3. **Nefize NAL**
Demokrat Parti Dönemi İktidar ve Muhalefet Gazeteleri: Ulus ve Zafer (Zoom)
4. **Alper ÇELİKEL**
Belirsizlik Çağında Kent Mekanının Dönüşümü ve Birey Üzerindeki Etkileri: Fikirtepe Mahallesi Örneği (Zoom)
5. **Emin YİĞİT**
Finansallaşma Sürecinde Mekân, Güvenlikli Siteler ve Kurumsallaşmanın Yeni Biçimi (Zoom)

3

ÜÇÜNCÜ OTURUM / 15.15 - 16.45 **THIRD SESSION / 3:15 PM - 4.45 PM**
Moderatör: Öğr. Gör. Dr. Ümit Ünsal KAYA **Moderator:** Lecturer Ümit Ünsal KAYA, (Ph.D.)

1. **Ümit Ünsal KAYA - Erman SAYGILI - Şerife Burcu KAYA**
Instagram Üzerinden Okul Öncesi Eğitim Kurumlarının İçerik Paylaşım Tercihlerinin Analizi
2. **Deniz ŞENYILDIZ - Selami ÖZSOY**
Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların (3-6 Yaş Grubu) Dijital Araç Kullanım Sürelerinin Psiko-Sosyal Gelişimlerine Etkisi (Zoom)
3. **Uğur SOLDAN - Tolkun SOLDAN**
Yeni Medya Araçlarının Eğitim-Öğretimde Kullanımı
4. **Tuba ARABACI ATLAMAZ**
Akademik Metin Yazma: Sosyal Bilimciler için Derlem Bilim Yaklaşımı (Zoom)

4

DÖRDÜNCÜ OTURUM / 17.00 - 19.00 **FOURTH SESSION / 5:00 PM - 7:00 PM**
Moderatör: Prof. Dr. Cem PEKMAN **Moderator:** Prof. Cem PEKMAN

1. **Voon Chin PHUA - Mehmet ŞEREMET**
Competing Customers' Expectations of Geothermal Spas in Tourism: The Case of The Blue Lagoon, Iceland
2. **Stan WEEBER**
Use of Fictional Stories as a Tool to Teach College Students About Inequality: Variation in Narratives from The Global North and Global South (Zoom)
3. **Sabahat HAQQANI - Ishrat YOUSAF**
Development and Evaluation of Wellness Guide: A Self-Help Indigenous Intervention for Reducing Depression and Anxiety, and Enhancing Wellbeing of Pakistani Youth
4. **Ishrat YOUSAF - Sabahat HAQQANI**
Indigenous Conceptualization of Depression and Anxiety: FGDS with Pakistani Youth
5. **Shareena Jasmin. P K**
Maternal Filicide and Puerperal Madness: Locating the Intricacies of Legality and Medicality in Colonial Malabar, India (Zoom)
6. **Özge KULAK**
The Turco-Egyptian Administration in the Sudan (1821-1885): The Turkish Impact on the Formation of the Sudanese Nationalism and Culture (Zoom)

2. GÜN - 19 Mayıs 2024 Cumartesi DAY 2 - May 19, 2024 Saturday

5

BEŞİNCİ OTURUM / 9.30 - 11.15 **FIFTH SESSION / 9:30 AM - 11:15 AM**
Moderatör: Prof. Dr. Selami ÖZSOY **Moderator:** Prof. Selami ÖZSOY

1. **Eren Alper YILMAZ**
Arap Baharı'ndan Günümüze Göç Politikaları: Türkiye ve Almanya Üzerine Karşılaştırmalı Bir Analiz
2. **Atahan Birol KARTAL**
Rusya'nın Sovyetler Birliği Sonrası De Facto Devlet Transdinyester'deki Rolü: Jeopolitik Çıkarları mı, Ekonomik Çıkarlar mı, yoksa Rusça Konuşan Rus Pasaportlu İnsanlar mı?

3. **Mehmet SÜME - Selami ÖZSOY**
Cumhuriyet Döneminde Bisiklet Sporü
4. **Cenk TAMER**
Hindistan'ın Savunma Sanayi İş Birlięi Arayışlarında Fransa'nın Yeri ve Önemi (Zoom)
5. **Ayça SOYMAÇ**
Aydın Efelerinin Millî Mücadele'ye Dahil Edilme Süreci Üzerine Bir Analiz (Zoom)
6. **Hande TUNCER**
Türkiye'deki X, Y, Z Kuşaklarının Siyasal İletişim ve Siyasal Katılım Örüntülerinin Karşılaştırmalı Analizi (Zoom)

6

ALTINCI OTURUM / 11.30 - 13.30
Moderatör: Dr. Öğr. Üyesi Özlem ÖZARSLAN
SAYDAR

SIXTH SESSION / 11:30 AM - 1:00 PM

Moderator: Asst. Prof. Özlem ÖZARSLAN SAYDAR

1. **Turgay MÜNYAS - Özlem ÖZARSLAN SAYDAR**
Ticari Konut Piyasasının Makro Ekonomik Belirleyicileri
2. **Deniz AKBULUT - Aynur ACER - Nihal PAŞALI TAŞOĞLU**
Yatırımcı İlişkileri Aracı Olarak Yıllık Raporların ve Web Sitelerinin Kullanımı: Türk Hava Yolları Üzerine Bir Analiz (Zoom)
3. **Havva KOÇ - Meleq HOXHAJ**
Kanada Ekonomisinde Enflasyon ve Uzun Vadeli Faiz Oranı İlişkisi: Fisher Hipotezi Bir Rehber Olabilir mi? (Zoom)
4. **Meltem DUĞRU**
Dijital Bankacılık Kavramının Rstudio ile Bibliyometrik Analizi (Zoom)
5. **Hakan YAVUZ - Pınar YAMAN**
Fonksiyonel Kamu Harcamalarının Ekonomik Büyüme Üzerine Etkisi: OECD Ülkeleri Üzerine Bir Araştırma (Zoom)

7

YEDİNCİ OTURUM / 13.30 - 13.30

Moderatör: Öğr. Gör. Gonca ÇİÇEK

SEVENTH SESSION / 1:30 PM - 3:00 PM

Moderator: Lecturer Gonca ÇİÇEK

1. **Gonca ÇİÇEK**
Âşık Dâimi İcracı Kimliği ve İcra Ettięi Eserlerin Müzikal Analizi
2. **Yeşim GÜR - Barış ALÇAY**
Kars ve Ardahan'da Deme-Çevirmeli Türkü Söyleme Geleneğinin ve İcra Ortamlarının İncelenmesi
3. **Malika ALDAMZHAROVA**
Türk Dünyası Ozanlık ve Aşıklık Geleneğinin Eleştirel Yaklaşımla Karşılaştırmalı Bir Analizi
4. **Bekarys NURİMAN**
Türkiye ve Kazakistan'da Kadın Âşıklar ve Onların Kültürdeki Yeri
5. **İrfan YILMAZ - Yaren BOSTANCIOĞLU**
Gelenekten Güncel İcraya Yansıyan Bir Tel Düzeni: Çapraz Düzen

8

SEKİZİNCİ OTURUM / 15.15 - 16.45

Moderatör: Öğr. Gör. Devrim AYCAN

EIGHTH SESSION / 3:15 PM - 4:45 PM

Moderator: Lecturer Devrim AYCAN

1. **Devrim AYCAN**
Tar Çalgısının TRT THM Radyo Yayınlarında TRT Repertuarına Eşliğine İlişkin Sanatçı ve Öğretim Elemanı Görüşleri
2. **Cansu KOÇAK - Harun ÇOBAN**
Alevi-Bektaşî Kültürü Perspektifinde Kaygusuz Abdal'ın Külliyatı ve Tarihsel Sürece Dayalı Müzikal İzdüşümleri
3. **Dergah ACUN**
Yavuz Top'un Sanat Hayatı ve Bağlama İcrası "Güzelsin Dilber" Eser Analizi
4. **Cemal Melik DIVARCI**
Kent Şairi Turgut Uyar (Zoom)

9

5. **Melis BAYKAL – Ayriñ ERSÖZ:**
Bale İin Pilates (Zoom)

DOKUZUNCU OTURUM / 17.00 – 18.45
Moderatör: Öğr. Gör. Hacı Mehmet
DURANOĞLU

NINTH SESSION / 5:00 PM – 6:45 PM

Moderator: Lecturer Hacı Mehmet DURANOĞLU

1. **Hacı Mehmet DURANOĞLU**
T. C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü Bünyesindeki Film Arşivinde Yer Alan Erken Cumhuriyet Dönemine Ait “19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı” Filmleri Üzerine Bir İnceleme
2. **Emin ALBAYRAK – Gözde SUNAL**
Sinematik Anlatıların Grafik Tasarımda Yeniden Kurgulanması: Film Ürünleri ve Harry Potter Serisi Örneđi
3. **Özgür Can YOLCU – Ahmet Talha AĞCA**
31 Mart 2024 Yerel Seçimlerinde Kullanılan Seçim Afişlerinin Gösterebilimsel Analizi: Kocaeli İli Örneđi
4. **Özlem ÖZBAY**
Ankara ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi 2024 Yılı Seçimlerinde Kullanılan Politik Reklamların Siyasal Deđerler Açısından Analizi (Zoom)
5. **Samet USTA**
“Kadınım Ben de Varım Projesi”nin Tanıtımına Dair Bir Çalışma

ONLINE OTURUMLAR – 19 Mayıs 2024 Cumartesi ONLINE SESSIONS – May 19, 2024 Saturday

ONLINE
1

ONLINE BİRİNCİ OTURUM / 11.00 – 12.30
Moderatör: Öğr. Gör. Dr. Ümit Ünsal KAYA

ONLINE FIRST SESSION / 11:00 AM – 12:30 PM
Moderator: Lecturer Ümit Ünsal KAYA, (Ph.D.)

1. **Zeynep Olcay GÜNAYDINLI – Huzeyfe BİLGE**
Lise Düzeyinde Okuma Güçlüğü Yaşayan İki Dilli Öğrencilerin Aktıcı Okuma Becerilerinin Kaydedilmiş Sesi Okuma Yöntemi ile Geliştirilmesi (Zoom)
2. **Merve ASLANTÜRK**
Türkçe Öğretmenlerinin Ortaokul Öğrencilerinin Metin Temelli Yazma Sorunlarına İlişkin Görüşleri (Zoom)
3. **Mehlika Merve YOLCU – Mustafa Yüksel ERDOĞDU**
Duygu Şekillendirme Ölçeğinin Türkçe’ye Uyarlanması ve Psikometrik Niteliklerinin Saptanması (Zoom)
4. **Mahmut POLAT**
Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Kitap Okuma Tutum Ölçeđi Puanlarının İncelenmesi (Zoom)
5. **Kürşat YURDİGÜL**
Tarihi Coğrafya ve Kültürel Mirasa Örnek Bir Şehir: Antalya – Kaş (Zoom)

ONLINE
2

ONLINE İKİNCİ OTURUM / 13.00 – 14.30
Moderatör: Doç. Dr. Aysel ÇETİNKAYA

ONLINE SECOND SESSION / 1:00 PM – 2:30 PM
Moderator: Assoc. Prof. Aysel ÇETİNKAYA

1. **Veysi KILIÇ**
Freudyen Bir Perspektiften Neoliberal Sınırlar: Özne ve Öteki Arasındaki Sınırın Eleştirisi (Zoom)
2. **Emine TAŞDEMİR**
Kant'ta Kadın Doğası ve Güzellik Duygusu (Zoom)
3. **Selameddin BAYSAL**

- Değişen Dünyada Tehdit Altında Kalan Komşuluk Kültürüne Sosyolojik Bir Yaklaşım (Zoom)
4. **Zeynep KUYAR**
COVID-19 Pandemi Sürecinde Sosyolojik Değişimler: Bolu'da Yaşayan Yaşlı Bireylerin İnternet Kullanımları (Zoom)

ONLINE
3

ONLINE ÜÇÜNCÜ OTURUM / 15.00 - 16.30
Moderatör: Öğr. Gör. Ali PARİM

ONLINE THIRD SESSION / 3:00 PM - 4:30 PM
Moderator: Lecturer Ali PARİM

1. **Bahrialp TURAL**
Post Apokaliptik Dönemde Geçen Oyunların Dijital Platformlarda Dizi Olarak Yeniden Üretimi (Zoom)
2. **Cüneyt GÖK**
Marka Aktivoizmi Bağlamında Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Üzerine Bir Araştırma: Fenerbahçe Heforshe Projesi (Zoom)
3. **Ahmet Ziya SANDIKCIOĞLU**
Türkiye'de Medya Özdenetim Sorunu Üzerine Nitel Bir Araştırma (Zoom)
4. **Fatih İNCE**
Kamu Örgütlerinde Süreçler ve Yazılım Odaklı Dijital Dönüşüm (Zoom)

KAPANIŞ OTURUMU
19.00 - 19.30

CLOSING SESSION
7:00 PM - 7:30 PM

3. GÜN - 19 Mayıs 2024 Pazar DAY 3 - May 19, 2024 Sunday

12.00 - 13.00 / 12:00 AM - 1:00 PM

- **Atatürk'ün Samsun'a Çıkışının 105. Yılına Özel Mondros Mütarekesi Belgesel Gösterimi**
Special for the 105th Anniversary of Atatürk's Arrival in Samsun Armistice of Mudros Documentary Screening
- **Yönetmen Hacı Mehmet Duranoğlu ile Atatürk: Bir Liderin Doğuşu**
Atatürk: Birth of a Leader with Director Hacı Mehmet Duranoğlu
- **Atatürk'ün Samsun'a Çıkışının 105. Yılına Özel 19 Mayıs Gençlik Konseri**
Special for the 105th Anniversary of Atatürk's Arrival in Samsun May 19 Youth Concert
Yeşim Gür - İrfan Yılmaz - Yaren Bostancıoğlu - Barış Alçay - Cansu Koçak - Harun Çoban

The time zone used in Türkiye is prepared according to GMT +3

İÇİNDEKİLER

CONTENTS

Eylül ALTUNDAŞ

- └ Dijital Oyunların Ekonomi Politikği: World of Warcraft
- └ *Political Economy of Digital Games: The Example of World of Warcraft*
DOI: 10.5281/zenodo.14572770

18 - 25

Deniz ŞENYILDIZ - Selami ÖZSOY

- └ Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların (3-6 Yaş Grubu) Dijital Araç Kullanım Sürelerinin Psiko Sosyal Gelişimlerine Etkisi
- └ *The Effect of Digital Tool Use Times on Psycho Social Development of Children in Early Childhood (3-6 Years Group)*
DOI: 10.5281/zenodo.14573123

26 - 50

Meltem DUĞRU

- └ Dijital Bankacılık Kavramının Rstudio ile Bibliyometrik Analizi
- └ *Bibliometric Analysis of Digital Banking Concept with Rstudio*
DOI: 10.5281/zenodo.14573208

51 - 70

Cenk TAMER

- └ Hindistan'ın Savunma Sanayi İş Birliği Arayışlarında Fransa'nın Yeri ve Önemi *The Place and Importance of France in India's Seeking for Defense Industry Cooperation*
- └ *DOI: 10.5281/zenodo.14573274*

71 - 89

Cemal Melik DIVARCI

- └ Kent Şairi Turgut Uyar
- └ *Urban Poet Turgut Uyar*
DOI: 10.5281/zenodo.14573346

90 - 122

Biyografiler

Biographies

124

TAM METİNLER
FULL TEXTS

Dijital Oyunların Ekonomi Politikı: World of Warcraft Örneđi

Eylül ALTUNDAŞ  ¹

Öz

Oyun, geçmişten günümüze dek insanlık tarihinin önemli bir parçası olarak karşımıza çıkar. Oyun kültüre her anlamda eklenmiş bir fenomendir denebilir. Herkes bir şekilde oyun oynamıştır ve oynamaktadır. Pek çok olgu gibi oyunların da teknoloji ve diğer gelişmeler ekseninde evrildiğini görebilmek mümkündür. Bu durumun en çarpıcı örneğinin dijital oyunlar olduğu söylenebilir. Dijital oyunlar pek çok alt tür biçiminde karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunların özel bir türü olan rol yapma oyunları dijital oyun sektörünün en maliyetli türünü teşkil etmektedirler. Bununla birlikte genel olarak rol yapma oyunları özelde ise çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunlarının (MMORPG) kültürel zenginlik açısından kabaca en doyurucu oyunlar oldukları görülmektedir. Milyonlarca oyuncunun aynı anda oynamasına imkân veren bu tür oyunlar, özgün yaşam tarzlarını, sosyalleşme olanaklarını hatta kendine has alt kültürleri barındırmakla birlikte bir gelir kaynağı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde sinema ile yarışan hatta bu sektörü yavaş yavaş geride bırakan oyun sektörü kapsamında çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunları hem içerdiği ekonomik ilişkiler bakımından hem de içinde buldukları ekonomik sistem bakımından çarpıcı örnekler teşkil etmektedirler. Bu çalışmada da MMORPG'ler hem kapitalist ideolojinin ve üretim ilişkilerinin yeniden üretildiği kültürel metinler hem de dijital kapitalizmin üretim ilişkileri bağlamında ortaya çıkan kültür endüstrisi ürünleri olarak ele alınmıştır. Araştırmada, sanal ortamda milyonlarca kişinin birlikte oynadığı çevrimiçi rol yapma oyunlarının en başarılı örneği olarak kabul edilen World of Warcraft ekonomi politik açıdan incelenmektedir. Araştırmanın amacı, World of Warcraft'ın ekonomi politik yapısını ortaya koymaktır. Bu bağlamda kültürel bir meta olan oyunun endüstriyel üretim süreci ve oyun içi üretim ilişkileri incelenecektir.

Anahtar Kelimeler : Dijital Oyunlar, Ekonomi Politik, Kültür Endüstrisi, İdeoloji, Kültür

¹ Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Türkiye, Arş. Gör., eylul.altundas@omu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4725-3235

Political Economy of Digital Games: The Example of World of Warcraft

Eylül ALTUNDAŞ  ¹

Abstract

The game appears as an important part of human history from past to present. It can be said that game is a phenomenon that is integrated into culture in every sense. Everyone has played and continues to play games in some way. It is possible to see that games, like many other phenomena, evolve around technology and other developments. It can be said that the most striking example of this situation is digital games. Digital games appear in many subgenres. Role-playing games, which are a special type of digital games, constitute the most costly type of the digital game industry. However, role-playing games in general and online multiplayer role-playing games (MMORPG) in particular seem to be the most satisfying games in terms of cultural richness. These types of games, which allow millions of players to play at the same time, not only contain unique lifestyles, socialization opportunities and even unique subcultures, but also appear as a source of income. Today, within the scope of the gaming industry, which competes with cinema and even gradually leaves this sector behind, online multiplayer role-playing games constitute striking examples both in terms of the economic relations they involve and the economic system they are in. In this study, MMORPGs are considered both as cultural texts in which capitalist ideology and production relations are reproduced, and as cultural industry products that emerge in the context of digital capitalism's production relations. In the research, World of Warcraft, which is considered the most successful example of online role-playing games played by millions of people in a virtual environment, is examined from a political economic perspective. The aim of the research is to reveal the political economy structure of World of Warcraft. In this context, the industrial production process and in-game production relations of the game, which is a cultural commodity, will be examined.

Keywords : Digital Games, Political Economy, Culture Industry, Ideology, Culture

¹ Ondokuz Mayıs University, Faculty of Fine Arts, Türkiye, Research Assistant, eylul.altundas@omu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4725-3235

Extended Abstract

Digital games are constitute a considerable practice in consumption and entertainment industry nowadays. Play and game as itself, should be considered as phenomena that goes along with culture and transform it while being affected by it. Digital games, are released for sale after a series of production stages which includes specialization and, they are cultural commodities that include marketing strategies. The cultural industry characteristic of digital games makes it impossible to consider them as a phenomenon independent of their economic context. Furthermore, some specific game genres simulates the capitalist economy and the power relations in the capitalist system. Therefore, digital games are not only critical parts of the economy of the real World, but also they are simulations that exist with their own specific economic systems This research aims to reveal the economic and political dimensions of digital games, specifically MMORPGs, through World of Warcraft, which is considered the most successful MMORPG of all time. In this context, industrial production process and in-game production relations of games were examined.

Digital game industry is comprehended in context of neo-liberalism therefore it is not older than fifty years. In this context, promotional and informational capitalism concepts are occur. Promotional capitalism indicates the increasing importance of promotion and marketing in modern capitalist social order. Moreover, informational capitalism implies that the production of wealth in a society, exercise of power and creation of cultural codes are depends on the technological capacity of that society. In computer industry, where informational capitalism is concentrated the importance of monopolization is evident. Today's digital gaming market is similarly controlled by global corporations. In digital game industry condensation of the corporations are vertical, horizontal and diagonal, which shows the monopolisation in them.

MMORPG'S

MMORPG's, (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) are virtual worlds that can be played billions of people at the same time. These virtual worlds, going beyond just a game, tend to be lifestyles. Moreover, being a real world simulation is most commonly found in MMORPG's. In this genre, millions of people plays through their avatars at areas which measured in square kilometers. These virtual worlds are not only played in real time synchronization

but also includes high intensity socialization. Players engage in economic activities through gathering specific materials, items which are created by players through those materials. Players can sell or buy this type of items at auction house. These trades might make the player's avatar more powerful. The economy of game becomes more complex in direct proportion to the comprehensiveness of player activity. In this research, MMORPGs have been considered both as cultural texts in which capitalist ideology and production relations are reproduced, and as products of the culture industry that emerge in the context of the production relations of digital capitalism.

Research Questions and Methodology

The research mainly consists of two parts. Araştırma, temel olarak iki bölümden oluşmaktadır. The reason for this is that two dimensions of the digital game economy are discussed in the study. As stated before, games are the most important part of today's entertainment industry, and some specific examples of games have their own economic systems outside of game industry. In addition, these systems are capable of reproducing the capitalist system. In this research the economy-political approach has been presented through literature review. Afterwards, the production stages within the digital game industry were mentioned. In addition, promotional capitalism, informational capitalism, finally neo-liberalism has been examined. Secondly, the economic system in World of Warcraft has been researched.

Results and Conclusion

Digital game industry is a cultural industry which determined by neo-liberal ideology and globalization. World of Warcraft is located in this industry and it seems to appear a high cost game. It formed as a result of industrial production processes and is a game released by companies that can be cartelized. In addition, World of Warcraft, has its own economic dynamics. In this game, there are specific classes and professions depends on these classes. The race of the character the player creates, strictly determines the economic activity of that character. The character gets stronger as he or she gains experience and becomes valuable. Furthermore, character's development, increases the value of the character. Trading is important in game experience. Moreover, playing the game has become a source of income over time. Social skills of players have been found to be a factor affecting their success in the game. The game has the

characteristic of being a cultural commodity that reproduces power relations and therefore can be considered as a reproduction of capitalist ideology.

Giriş

Huizinga'nın işaret ettiği üzere, oyun kültür ötesi bir fenomen olarak uygarlıktan çok önce var olmuş, kültüre her anlamda eklenmiştir. Pek çok fenomen gibi oyunun da sosyo-ekonomik değişimler bağlamında dönüştüğünü ve içinde bulunulan çağa uyum sağlayarak evrildiğini söylemek mümkündür. Bu durumun en çarpıcı örneğinin dijital oyunlar olduğu söylenebilmektedir. İnsanlık tarihinin her döneminde karşımıza çıkan ve bütün kültürlere eklenmiş halde bulunan geleneksel oyunlar teknolojik gelişmeler ekseninde dijital ortama aktarıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bilhassa rol yapma oyunlarının (RPG) tarihi incelendiğinde bu oyunların ortaya çıktıkları günden itibaren temel yapılarını bir şekilde muhafaza ederek günümüze kadar geldikleri görülmektedir.

Rol yapma oyunlarının (Role Playing Game- RPG) evrimleşmiş bir versiyonu olarak ele alınabilecek olan Devasa Çok Oyuncululu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Rol Playing Game - MMORPG) günümüz eğlence sektörünün en önemli parçalarından biri haline gelmiştir. Aynı anda milyonlarca kişinin sanal gerçeklik ortamında birbirleriyle etkileşim içinde oynayabildikleri MMORPG'ler ortaya çıktıkları günden itibaren büyük bir ilgiyle karşılaşmışlardır. Söz konusu oyunlar kültürel açıdan, bireylerin küresel bir ağ içinde kişisel bilgisayarları aracılığıyla paylaştıkları, sanal dünya içinde yarattıkları karakter üzerinden dahil oldukları bir deneyim olarak tarif edilebilirler. Bu oyunlar uluslararası alt kültürler yaratmalarının ötesinde, inanılmaz nitelikte bir piyasayı gözler önüne sermektedirler. ASAGEM'in (Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü) 2008 tarihli dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini konu alan raporda belirtildiği üzere, online oyunlar eğlence endüstrisinin %20'sini temsil eden 25 milyar dolarlık bir bütçeye sahiptir. Bu alanda dönen ekonomi düşünüldüğünde, bilgisayar oyunlarının da dijital kapitalizmin bir parçası haline geldiği görülmektedir. Bu çalışmada da MMORPG'ler hem kapitalist ideolojinin ve üretim ilişkilerinin yeniden üretildiği kültürel metinler, hem de dijital kapitalizmin üretim ilişkileri bağlamında ortaya çıkan kültür endüstrisi ürünleri olarak ele alınmıştır.

Bu bağlamda çalışma kapsamında öncelikli olarak RPG oyunlarının nasıl bir mahiyete sahip oldukları ortaya konulacaktır. İlerleyen kısımlarda dijital çağın kültüründe ve günümüz eğlence sektöründe önemli bir yer tutan World of Warcraft adlı oyun, gerçekçi bir değerlendirme yapabilmek amacıyla ekonomi politik yaklaşım çerçevesinde ele alınacaktır. Bu bağlamda kültürel bir meta olan oyunun endüstriyel üretim süreci ve oyun içi üretim ilişkileri incelenecektir.

1. Kültürel Hayatın Faktörü Olarak Oyun ve Rol Yapma Oyunları

Günümüzde giderek popülerleşen dijital oyunlar, geleneksel oyunlardan görece farklılaşmış olsalar da esasında oyun alanına ait olan tüm kültürel biçimlerin ortak özelliklere sahip olduğunu söylemek mümkündür. Bu sebeple rol yapma oyunlarının (Role Playing Game - RPG) temel karakteristikleri oyunu kültürel açıdan ele alan yaklaşımlar tarafından ortaya konulan temel varsayımlar bağlamında ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Herkes oyun oynar demek yanlış olmayacaktır. Zira oyunla her çağda ve kültürde karşılaşırız. Kültür kavramı her şekilde bir insan topluluğunun varlığını zorunlu kılmaktadır, fakat oyun hayvanlar arasında da görülen bir davranıştır. Buradan hareketle Huizinga oyunu kültürel bir biçim olarak ele aldığı ve belki de oyunun bilimsel ve felsefi açıdan ilk kapsamlı tanımını ortaya koyduğu Homo Ludens adlı eserinde oyunu, kültür ötesi bir bizatihilik şeklinde tarif etmiştir. Bunun anlamı, oyunun insan davranışının ötesine geçen ve dolayısıyla kültürün de ötesine geçen bir biçim olduğudur. Oyun, kültürün içinde yer almakta, kültüre eşlik etmektedir. Huizinga, "dünya herkesin kendi rolünü oynadığı bir sahnedir" diyerek Platoncu temelde kavranan düşünceyi dile getirir ve oyunun temeline yani "muş gibi yapmak" hususuna gönderme yapar, aynı zamanda kültürel hayatın oyunsal karakterini de vurgular (2010, s. 22).

Huizinga, oyunun bu çerçevede dahilinde tanımlanabilmesi ve kavramın sınırlarının çizilebilmesi için biyoloji ve psikolojinin açıklamalarının sona erdiği noktada işe başlamak gerektiğini belirterek oyunun toplumsal yönüne odaklanır ve oyunu kültürel hayatın faktörü olarak ele alır(2010, s. 20). "Oyun kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran verili bir bizatihiliktir (s. 20). Oyunun kültürel hayatın bir faktörü olduğu düşüncesi onun

bir faaliyet biçimi olarak, anlam yüklü bir biçim olarak ve toplumsal işlev olarak ele alınabilen bir olgu olmasına işaret eder.

“İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri zaten oyunla iç içedir. İnsanın iletişim kurabilmek, öğrenebilmek ve emredebilmek amacıyla kendisi için yarattığı şu ilk yüce araç olan dili bir düşünelim. İnsan dili sayesinde nesnelere ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte: tek kelimeyle anlamlandırmaktadır; başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır. ... İlkel insan mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini tanrısalda aramaktadır. Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır. ... İlkel topluluk, kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini, kelimenin gerçek anlamıyla basit oyunlar biçiminde gerçekleştirmektedir (s. 21).”

Bu anlamda oyun öncelikli olarak zihinsel alana ait irrasyonel bir eylemdir. Bununla birlikte oyun bir zihin faaliyeti meydana getirirse de iyi ve kötü, doğru ve yanlış zıtlığından uzak olması yönüyle ahlaki bir işlev taşımamaktadır: oyun “ne erdem ne de günah içerir” (s. 23). Oyun, “insan ve sorumlu yetişkin için isterse ihmal edebileceği bir işlevdir: keyfe kederdir, ertelenebilir, iptal edilebilir, görev değildir, fiziksel bir ivedilik veya ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış hiç değildir” (s. 25). Bununla birlikte oyunun belirli bir toplumsallığı ve toplumsal bir işlevi içeren, kültürel karaktere sahip, tüm kültürlerde bir şekilde var olan ve bildiğimiz anlamda insanlık tarihinin başından çağımıza kadar geçen sürece nüfuz eden bir metin ve kültüre her açıdan dahil olması yönüyle etken bir eylem biçimi olduğunu söylemek mümkündür.

Huizinga, oyunun kültür ile ilişkisinin rahatça görülebilmesi için kavramı Yunanların sportif müsabakalarının tamamını içeren ve ciddi oyunlara gönderme yapan agôn terimiyle sınırlar ve bu bağlamda oyunun temel niteliklerini sıralar. Buna göre oyun boş zamanda gerçekleştirilen ve katılımın

keyfi olması dolayısıyla zorunluluk barındırmayan özgür bir eylemdir(ss. 24-25). Oyun, gündelik hayatın dışında sınırlı bir zaman ve mekânda geçici bir etkinlik alanı yaratır (s. 25). Böylece, oyuncu gönüllü olarak gündelik hayattan farklılaştırılmış kapalı bir dizgeye, katı kurallarla belirlenmiş mükemmel bir sisteme dahil olur. Oyun bu kapalı ve gündelik yaşamdan ayrıştırılmış kaçış alanında oynanır ve oyuncuların tartışılmaz nitelikteki kurallar çerçevesinde oluşan düzene itaat etmek durumunda oldukları göz önüne alındığında oyun oynamanın tamamen rızaya dayalı bir edim olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Oyuncular belirli bir gönüllülük ve aynı zamanda belirli bir oydasma ve birlik içerisinde oyuna dahil olmakta, onun kurallarına itaat etmektedirler. Açıkça görüldüğü üzere her oyun kendine özgü kurallar çerçevesinde oynanır. Oyun kuralları “oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirler” ve bu kuralların ihlali, oyunun yarattığı yanlısamanın yok olmasına, oyun evreninin çökmesine diğer bir deyişle “oyunun bozulmasına” sebep olur (s. 30). Mutlak düzenin en küçük ihlali oyunun niteliğini ve karakterini yerle bir etmektedir (s. 28). Oyunun bu karakteri, onun ciddiyyetenden uzak görünen kapalı bir evren içinde aslında ne kadar ciddiye alınarak oynandığını ortaya koymaktadır. Oyun en temelde belirlenmiş kurallar bütünü içinde “muş gibi yapmak”tır ve oyunu “oynuyormuş gibi” yapmanın oyunun mahiyetini yıktığı açıktır (s. 29).

Suits, çalışmalarında oyuncunun tutumuna odaklanmış, çalışma edimini ve oyunu iki ayrı kavram olarak ele almıştır. Çalışmak bir zorunluluk iken oyun zevk için oynanmaktadır. Yazara göre oyun, çalışmanın tam tersi bir edim olarak kişinin hedeflediği şeye ulaşmak için kasten yetersiz araç ve yöntemleri seçerek gerçekleştirdiği bir şeydir. Diğer bir deyişle Suits’e göre oynama ediminin belirleyici temel karakteristiği kurallara uyma eylemidir. Oyuncunun kendisini bir anlamda zorlayarak oyunun kurucu kurallarına uymasını sağlayan temel motivasyon ise söz konusu kuralların etkinliği olanaklı kılmalarıyla açıklanır. Buradan hareketle haz olgusunu oyunun kilit öğelerinden biri olarak düşünmek mümkündür. Bilhassa rekabeti ön plana çıkaran oyunlarda oyuncu galibiyetin verdiği hazzı erişmek amacıyla oynar. Bu bağlamda oyuncu kazanmak pahasına zorlayıcı koşullara göğüs gerer, bedenini ve zihnini sınar.

Suits, lusorik tavrı adını verdiği bu durum çerçevesinde oyunu “belirli bir duruma yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı, daha eksiksiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı ve salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği bir uğraş” olarak tanımlar (akt. Kanca, 2011, ss. 33-35). Bu noktada lusorik tavrı kavramı oyunbozanlığı açıklamanın ötesinde oyun kavramının çerçevesini genişleten farklı bir vurgu içerir denebilir. Oyuncunun oyun kurallarına itaat etmesi, söz konusu kuralların kişinin etkinliğini olanaklı kılmasından ileri gelir. Kazanma motivasyonu ile oynayan oyuncu, kazanmanın verdiği hazza erişebilmek için oyunun zorlayıcı kurallarına deyim yerindeyse “katlanır”. Diğer bir deyişle Suits, Huizinga’nın izinden giderek oyun edimine içkin rızayı ve bu bağlamda oyuncunun temel motivasyonunu ortaya koymaktadır.

Huizinga, oyunun iki veçhesi olduğunu söyler: bir şey için mücadele veya bir şeyin temsili. “ alışılmış durumdakinden daha güzel, soylu ya da daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Prens, kötü büyücü veya kaplan olunur.” Bu açıdan gündelik yaşamdan ayrıştırılmış oyun alanı oyuncuya kendi benliğinden sıyrılabilme, zihinsel olarak gerçek dünyanın olanaklarının dışına çıkabilme imkânı verir. Bu bağlamda oyunun gerçekdışılık karakterinin oyuncuya haz veren başlıca faktör olduğunu söylemek mümkündür. Fink bu ilişkiyi şu sözlerle özetlemektedir:

“O, zevk olarak insan gönlünün bütün duygularını kapsayabilir, kaplayabilir, bir bakıma içine alabilir – ta tragedyanın karanlık zevkine kadar uzanır. Oyunda acayip bir yaratıcılık yaşarsız, bir yaratma mutluluğu: Her şey olabilmekteyizdir, bütün olanaklar açıktır; özgür, sınırsız başlayışın illüzyonuna sahibizdir. Yoksa hayatımızın akışının tarihi tarafından tayin edilir ve artık seçilmesi imkansız bir durumda bulunuruz; evvelce yaptıklarımızın ve yapmayı ihmal ettiklerimizin ürünüyüzdür; çeşitli seçimler yaparak sayısız olanakları yitirmişizdir. Hayat yolu deyim yerindeyse, olanaklarımızın bizimle birlikte yürüyen korkunç bir büzüşmesi tarafından belirlenmektedir. Ciddi olarak icra ettiğimiz her eylem bizi daha belirli, aynı zamanda da daha az olanaklı kılmak zorundadır. Sürekli kendi kendimizi bağlıyor, dönüşü olmayan şeyler yapıyoruz. Eylemci öz-gerçekleştirmemizde ne kadar saptanmış/bağlanmış gerçeklik kazanırsak, olanaklarımız da o derece azalır (Fink, 2015, ss. 91-92).”

Olağan hayatın dışında olması ve bu bağlamda kendisini oynayan kişiyi özgür kılması yönüyle oyun, bir haz alma biçimidir ve büyük ölçüde fantazma içermektedir. Bir role bürünmek, kişinin kendi yaşamının sıkıcı gerçekliğine içkin, büyük ölçüde arzu ve zorunluluk arasındaki gerilimden doğan, çatışmanın ve düzensizliklerin hüküm sürdüğü kaotik varoluşundan koparak, mükemmellik düzeyinde kurgulanmış ideal bir karakterin kimliğine bürünmesini mümkün kılar. Böylece oyuncu, gündelik yaşamdan ayrıştırılmış oyun alanında kendi benliğinden sıyrılabilir, zihinsel olarak gerçek dünyanın olanaklarının dışına çıkabilir. Bu açıdan bakıldığında oyun, oyuncunun rızası dahilinde fantastik bir karaktere bürünerek gerçekleştirdikleri bir faaliyet olarak kişilerin “kendi hayat hikayelerinin yükünü üzerinden atabilmelerini, olmak istedikleri şeyleri seçebilmelerini her türlü varoluş rolüne bürünebilmelerini” (Fink, 2015, s. 92) sağlamaları açısından haz vericidirler. Oyun, biçim açısından olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve kurmaca ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylemdir (Huizinga, 2010, s. 31).

Bu yaklaşımlardan yola çıkılarak RPG’ler oyuncuların hayali karakterlere bürünerek gerçekleştirdikleri bu bağlamda fantastik öğeler içeren, kapalı ve sınırlı bir mükemmellik içinde ve büyük ölçüde oyuncuların zihinlerinde oynadıkları oyunlar şeklinde tanımlanabilirler. Günümüz RPG’lerinin ve MMORPG’lerinin atası olarak kabul edilen Dungeons and Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adlı oyun, bu tarz oyunların karakteristiğini ortaya koyan çarpıcı bir örnek teşkil etmektedir. Masa etrafında toplanan bir grup insan başka bir kişi tarafından yazılmış fantastik bir hikâyeyi gerçekte var olmayan karakterler üzerinden kural kitabının öngördüğü kurallara bağlı kalmak suretiyle istediklerini yaparak deneyimlerler. Günümüz MMORPG’lerinin atası sayılabilecek olan MUD’lar (Multi User Dungeon - Çok Oyunculu Zindan) kaynağını büyük ölçüde Dungeons and Dragons adlı oyundan almışlardır. Bu oyun türünde oyuncu komut satırında ve tamamen yazı biçiminde geçen, herhangi bir grafik öğe barındırmayan bir ortamda oynamaktadır. Oyuncu hayal gücünü kullanarak okuduğu metinleri düşüncesinde canlandırır ve belirli özellikleri olan bir odadan çıkmaya çabalar (Eldeniz ve Sırma, 2011: 201). Bu iki oyun türü günümüz MMORPG’lerinin gelişiminde kilit rol oynamış, oyunların tasarımcıları oyun alanının çerçevesini Yüzüklerin Efendisi romanda yaratılan Orta Dünya adlı evrene önemli ölçüde

bağlı kalarak çizmişlerdir. Bu yönüyle MMORPG'ler bu çerçevede çizilen hayali evrenin sanal gerçekliğe taşındığı oyunlardır denilebilir. İnsan zihnindeki fantazmanın gerçekliği, grafik öğelerin kullanılabilmesi yoluyla dijital gerçeklik halini almış, somutlaşmıştır.

Papargyris ve Poulymenakou (2005), MMORPG'leri "coğrafi olarak birbirinden ayrılmış bilgisayar kullanıcılarının internet üzerinde bilgi alışverişi yapmak, deneyimlerini paylaşmak, sosyalleşmek, iş (ticaret) yapmak, macera aramak, şehirler kurmak, yaratık avlamak ve savaşmak için kendi yarattıkları hayali karakterlere büründükleri ortam" olarak tanımlamışlardır (akt. Eldeniz ve Sırma, 2011: 204). Fantastik rol yapma ediminin çevrimiçi olarak çok oyunculu bir ortamda gerçekleştirilmesi üzerine temellenen bu oyun türünde üç boyutlu grafik öğeler, müzik ve ses efektleri bulunmaktadır. Oyuncu grafik bir zeminde kendi sanal karakterini yaratır, öyküsü ve akışı belirlenmiş bir hayali dünyada yarattığı karakterin rolüne uygun olan görevleri (quest) icra ederek seviye atlar, kendisini güçlendirecek eşyalara (item) sahip olur. Oyunun ilerleyen aşamalarında içine dahil olduğu kabileye benzer grup yapılanmalarında (guild) yer alarak her atlanan seviyede güçlenir, daha üst düzey zorluk içeren devasa canavarları (boss) katleder, kitlesel savaşlara katılır (Binark ve Sütcü, 2008, ss. 63-64).

Oyunun gündelik yaşamdan ayrıştırılmış olan karakteri onu gereklilik ve yararlılık alanlarının dışında bir yere taşır. Huizinga'ya göre oyun gündelik yaşamın kesintiye uğratıldığı yerde ortaya çıkan bir özgüllük olarak "akıl, ödev ve hakikat ölçütlerinin dışında bir gerçekliğe sahiptir" (akt. Kanca, 2011, s. 26). Bu anlamda yazar, oyunun her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylem olduğunu dile getirir (Huizinga, 2010, s. 31). Günümüz oyunlarına bakıldığında bu tanımın sorunlu olduğu dikkat çekmektedir. Futboldan sanal gerçeklik oyunlarına kadar geniş bir skala içinde günümüz oyunları tüketim toplumuna dikkat çekici bir biçimde eklenmiş ve kendi pazarlarını yaratmış durumdadırlar. Diğer bir deyişle oyun, sermayeden ayrıştırılamamaktadır. Bu durumun Fransız düşünür Roger Caillois'in *Men Play and Games* adlı eserinde dile getirildiğini görmekteyiz. Yazar eserinde, oyunun özgür ve gönüllü bir etkinlik olması yönünde Huizinga'ya katılmakla birlikte onun oyun tanımının "çok geniş ve çok dar" olduğunu belirtmiş ve oyunu her tür maddi çıkardan ayrı bir yere konumlandırmasını eleştirmiştir.

Caillois'ya göre Huizinga Homo Ludens'te oyunun temel niteliklerinin çoğunu başarıyla çözümlemiş fakat şans oyunlarını tümüyle dışarıda bırakmıştır. Dolayısıyla oyunun karakteristiğine ilişkin önemli çözümler gerçekleştirilmesi bir yana onu ekonomik bağlamından koparmış, iktisadi açıdan incelenmesini imkânsız kılmıştır (akt. Kanca, 2011, ss. 29-30). Bu bağlamda Caillois, oyunun maddi çıkara ilişkin yönüne vurgu yaparak Huizinga'nın oyun tanımını genişletecek biçimde oyunun sermayeyle ilişkisini ortaya koymaya çalışır. Yazar, oyunu üretken olmayan bir etkinlik olarak ele almış ve bu anlamda Huizinga'nın tanımını genişletmiştir. Oyunun belirgin vasfı, herhangi bir zenginliğin ve yapıtın yaratılmasına yol açmayışıdır ve bu yönüyle "oyun çalışma ve sanat ediminden ayrılır" (s. 30).

Bununla birlikte oyun "zamanı, enerjiyi, yaratıcılığı, mahareti ve çoğunlukla oyun gereçlerinin satın alınması ya da muhtemelen oyun mekanının kiralanması için gereken parayı harcamanın fırsatı" olma özelliğiyle üretken olmayan bir etkinlik olmanın ötesinde bir tüketim faaliyetidir (s. 30). Caillois'nin bu vurgusu günümüz MMORPG'lerin maddi çıkara dayalı karakterinin altını çizmek açısından önemli bir referans noktası sunar. MMORPG'ler binlerce kişinin birlikte oynayabildiği oyunlar olmaları yönüyle kitleseldirler. Endüstriyel bir üretim sürecinin aşamaları sonucunda oluşmaktadırlar. Bu sebeple onların birer kültürel meta oldukları ve dolayısıyla kültür endüstrisi karakteri taşıdıklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu açıdan sadece kültürel karakter taşımamakta aynı zamanda iktisadi açıdan ele alınmaları gerekmektedir. Aksi halde MMORPG'lerin bütününcü bir analizini gerçekleştirmek ve söz konusu oyunların yaşadığımız çağdaki önemini açıklamak mümkün olmayacaktır.

2. Ekonomi Politik Yaklaşım Çerçevesinde Dijital Oyunlar

Ekonomi politik, basitçe "iletişim kaynaklarının da dahil oldukları toplumsal kaynakların ekonomik pratiğinin incelenmesi" şeklinde tarif edilebilmektedir. Bu yaklaşımın temel amacı iktisadi süreci yöneten kanunları incelemektir. Bu bağlamda ekonomik kanunlar tarihsel bir biçimde ele alınır ve soyutlamalar yoluyla ortaya konulmaya çalışılır (Yaylagül, 2010). Ekonomi politik yaklaşımın iletişim bilimi dahilinde sorduğu kilit soru medya ve iletişim sistemleri ve mülkiyet yapısının toplumsal yapıyı nasıl etkilediği sorusudur. Kitle iletişim tarihi, söz konusu yaklaşım kapsamı içinde geliştiği toplumun tarihiyle birlikte ele alınır. Kitle iletişiminin örgütlenme biçimleri, ürünlerin

üretim biçimleri ve üretim ilişkileri, kitle iletişim örgütlerinin diğer örgütler, şirketler ve kurumlarla ilişkileri incelenir (Erdoğan ve Alemdar, 2010, s. 211).

Cliff'e göre ekonomi politik yöntem "belirli bir toplumsal formasyonun sahip olduğu sanal gerçekliklere etki eden güçlerin soyutlamasını yapar, bunu yaparken de devrimci eleştiriden geçmemiş hiçbir şeyi kabul etmez" (akt. Yaylagül, 2010. s 143). Mevcut toplumsal durum ekonomik yapılar ve ilişkiler temelinde bunlardan ayrıştırılmadan ele alınır. Bu bağlamda medya ve kültür endüstrileri kapitalist ekonomik ve siyasi yapının içerisinde hareket eden kurumlar olarak pazar ekonomisinin ve siyasal bir otoritenin sınırlandırıldığı bir ortamda faaliyette bulunmaktadır (s.143). Bu ortamda üretilen içerikler ve kültürel alana ait üretim ve dağıtım süreçleri Marksist perspektif dahilinde ele alınır. Kültürel ürünler ve içerikler birer emtiadır ve diğer emtialardan farklı olarak ideolojik bir işlevi de yerine getiren bu emtialar, egemen toplumsal yapının iktidar ilişkilerini meşrulaştırma, pekiştirme ve yeniden üretme fonksiyonlarını da gerçekleştirirler. Kitle iletişim araçlarının birer meşrulaştırma aracı ve kar odaklı kurumlar olarak ele alındığı ekonomi politik yaklaşımın temelinde medya kuruluşlarının temel motivasyonunun kapitalist karı arttırmak olduğu ön kabulü yatmaktadır. Bu bağlamda ekonomi politik yaklaşımı benimseyen araştırmacılar, medya kuruluşlarını ve medya ürünlerini toplumsal bağlamından koparmaksızın sermaye hareketlerini, devletin rolünü ve işlevini, bu sürecin ideolojik yeniden üretim sürecine etkilerini de incelerler (s. 144).

Bilgi ve iletişim teknolojileri dünyada üretim ve bölüşüm ilişkilerini değiştirmeden mevcut dünya sisteminin mantığı içerisinde mevcut güç ve iktidar ilişkileri çerçevesinde geliştirilmiş ve kullanılmıştır. Bu sebeple yeni iletişim ve bilgi teknolojileri yeni ekonomi politik bağlamı kapsayacak biçimde mevcut eşitsizlikleri ve güç ilişkilerini daha da pekiştirir (Yaylagül, 2013, s. 222).

İdeoloji Marx'a göre açık ve net bir kavramdır. İdeoloji yönetici sınıfın fikirlerinin toplumda doğal ve normal görünmesini ve bu yolla iktidarın sürekliliğini sağlayan bir araçtır. Bu bağlamda ideoloji biyolojik ve doğal temelden yoksun, yaratılmış bir yanlış bilince işaret eder. İdeolojinin var olma sebebi adaletsiz ve eşitlikçi olmayan kapitalist sistemin varlığıdır. Zira adil ve eşitlikçi bir sistemde bireyler kendileri ve toplumla olan ilişkileri hakkında doğru bir bilince sahip olacaklardır. Adil ve eşit bir toplumda ideoloji işlevini yitirmektedir (akt. Fiske, 2005, s. 221). Dolayısıyla ideoloji, maddi üretim

ilişkilerinin bir sonucu olarak var olan ve olumsuz anlam içeren bir kavramdır. İdeolojik çarpıtma gerçek toplumsal çelişkileri gizlemekte, onların yeniden üretimine izin vermektedir. Bu bağlamda ideoloji kavramı medya çalışmalarında Marksist eleştirel gelenekle iç içe geçmiş bir kavrayışı teşkil eder.

İdeoloji ve maddi gerçeklik arasındaki ilişkinin klasik Marksist öğretilerde sıkı sıkıya bağlı olduğu gözlenmektedir. Maddi güç, aynı zamanda entelektüel güçtür. "Egemen düşünceler maddi ilişkilerin ideal ifadesinden başka bir şey değildir" (Karl Marx, 2010). Altyapı, üstyapıyı dönüştürmektedir ve bu noktada altyapıyı maddi üretim ilişkileri, üstyapıyı da ideolojik ilişkiler olarak tasvir etmek mümkündür.

Eleştirel ekonomi politik yaklaşım dahilinde ekonominin ve politikanın birbirinden ayrılmasına neden olan neo-klasik yaklaşımlar kabul edilmez, nesnelere üretim değil, üretim sürecinde sınıflar arası kurulan toplumsal ilişkiler incelenir (Yaylagül, 2010, s. 146). Bu bağlamda ekonomi politik yaklaşım tarafından ortaya atılan temel varsayım göre medyanın en temel ideolojik işlevi sınıf çıkarlarının ve çelişkilerinin gizlenmesidir (s. 148). Egemen sınıfın çıkarları toplumun genel çıkarları olarak yansıtılır, iletişimsel etkinlik maddi ve simgesel kaynakların eşitsiz paylaşımı tarafından yapılandırılır (Binark ve Sütçü, 2008). Başat ideoloji, yöneten sınıfa aittir ve söylemler üretim araçlarına kimlerin sahip olduğuna göre değişen ideolojik görüngülerdir.

"Eleştirel ekonomi politik gelenek, iletişim teknolojileri (hardware) ve içerikleri (software) de dahil olmak üzere, iktidarın örgütlenmesi ve toplumsal kaynakların eşitsiz bir şekilde dağılımı ile bunlar üzerindeki kontrolün, toplumsal yapının biçimlenmesi üzerindeki etkisini araştırır" (Yaylagül, 2013, s. 215) . "Teknolojilerin ve enformasyonun üretimi, dağıtım ve tüketimi kapitalist üretim ve bölüşüm ilişkilerine göre yapılmaktadır. (s. 217). Dijital oyunlarda da durumun bu şekilde olduğu görülmektedir. Her ne kadar kullanıcı temelli olsalar da, dijital oyunlar da endüstriyel üretim süreçleri sonucunda üretilir ve dağıtırlar. Bu yönleriyle dijital oyunlar da kültürel metalar olarak ele alınabilirler. Dijital oyunların bütüncül bir analizinin gerçekleştirilebilmesi ise öncelikli olarak içinde buldukları ve ortaya koydukları ekonomik boyutun anlaşılmasıyla mümkündür.

Binark ve Sütçü (2008), dijital oyun endüstrisini neo-liberalizm ve küreselleşme olguları çerçevesinde belirlenen bir kültür endüstrisi olarak ele

almışlardır. Buna göre -neo-liberalizmin 1990'lı yıllarla başlayan ikinci evresiyle birlikte yeni politikalar öne çıkmış, emek piyasası kârı en yüksek seviyeye ulaştıracak şekilde yeniden düzenlenmiş, devlet ekonomik sistem içinde güçsüzleştirilmiş, küreselleşme bağlamında ise kapitalizm ekonomik aktörlerin tamamının en temel ihtiyaçlar için pazara bağımlı oldukları bir sistem" olarak uluslararasılaşma çerçevesinde yeniden örgütlenmiştir. Dijital oyun bu çerçevede yeni ekonominin yeni ve yenilikçi uygulamalarıyla büyüyen finans ve enformasyon olmak üzere iki kilit sektörde şekillenmiş bir endüstri içerisinde üretilen, enformasyonel ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri olarak tanımlanır (Binark ve Sütcü, 2008, ss. 18, 41).

MMORPG'ler kültürel ve ekonomik anlamda maliyeti yüksek oyunlar olarak karşımıza çıkar. Söz konusu oyunlar gelişmiş sunucular üzerinden kitlelerce eş zamanlı olarak oynanır ve bu bağlamda yüksek nitelikli donanım gerektirirler denebilir. Bununla birlikte bu tür oyunlarda seviye atlamak oyuncunun etkinlik alanını genişleten bir öge olarak oyuncunun oyundan keyif alabilmesi ya da oyun içindeki kısıtları aşabilmesi için onu ciddi anlamda zaman ve emek sarf etmeye yönelmektedir.

Kerr, dijital oyunun üretim sürecini dokuz aşamalı bir süreç olarak tarif etmiştir. Buna göre ilk aşama öykünün ve karakterlerin tasarımı ve prototiplerin üretimi iken ikinci aşama eş anlı olarak bu tasarıma finans kaynaklarının bulunması, üçüncü aşama söz konusu finans kaynaklarının platform üreticisi, lisans sahibi, yatırımcı, yayıncı vb. olarak ayrıştırılması; dördüncü aşama demo üretimlerinin hazırlanması ve denenmesi; beşinci aşama ön testlerin sonuçlarına göre lisanslama ile ilgili gerekli işlerin yapılması; altıncı aşama oyunun üretim aşamasında yerleştirilmesi; yedinci aşama oyunun basılması, sekizinci aşama oyunun dağıtılması ve uygun pazarlama stratejilerinin kullanılması, dokuzuncu aşama ise satış gelirlerinin elde edilmesidir. (akt. Binark ve Sütcü, 2008, s. 59). Öncelikle oyunun oynanacağı donanım ya da ortam kararlaştırılır. Oyunun oynanacağı donanım, fiyat politikalarını etkilemesi bakımından önemlidir. Bununla birlikte konsol oyunları donanım üreticisiyle lisans anlaşması yapılmasını gerektirmektedir. Dijital oyunlar CD, DVD biçiminde, internet üzerindeki satın alma platformlarından ücretli veya ücretsiz indirilerek edinilebilmektedir. Günümüzde kullanıcı sayısı milyonlarla ifade edilen dijital oyun dağıtım platformları bulunmaktadır.

Promosyonel kapitalizm, promosyon ve pazarlamanın çağdaş kapitalist toplum düzeninde giderek artan önemine işaret etmektedir. Dawson ve Foster'a (1999) göre küresel şirketler reklama harcadıkları paranın üç katını satışa dönük promosyonlara harcamaktadırlar (akt. Binark ve Sütçü, 2008, s. 41). Enformasyonel kapitalizm ise enformasyon teknolojisi devrimiyle birlikte yeni toplumun maddi temeli olarak enformasyonel ekonominin doğuşu vurgusunu içerir. Bunun anlamı zenginliğin üretiminin, iktidarın icrasının ve kültürel kodların yaratılmasının toplulukların teknolojik kapasitesine bağlı hale gelmesidir (s. 41). Castells'e göre enformasyonel kapitalizm ekseninde gelişen yeni ekonomi, internet altyapısı sağlayan şirketler, internet altyapı uygulamalarını üreten şirketler, dolayımıcı aktörler ve e-ticaret şirketleri olmak üzere birbirine eklemlenmiş dört katmandan oluşan bir yapıyı gözler önüne serer. Bu bağlamda telekomünikasyon şirketleri, internet servis sağlayıcıları, donanım üreticileri, yazılım ürünleri ve web sitesi tasarlayan, kuran, yöneten danışmanlık ve hizmet şirketleri, portallar, sundukları bedava hizmete karşılık reklam üyelik aidatı ve komisyonlar üzerinden gelir elde eden dolayımlayıcı aktörler, web tabanında ekonomik işlemler gerçekleştiren e-ticaret şirketlerinin tamamı bu ekonomi içinde yer alan aktörlerdir ve bu aktörlerin birbirleriyle sıkı bir ilişki içinde buldukları görülür (akt. Binark ve Sütçü, 2008, ss. 41-42).

"Donanım, programlama, işleme, dağıtım, depolama ve yeniden elde etme süreçleriyle bilgi ekonomisi kapitalist etkinliğin en çok büyüyen sektörlerinden birisidir. Bu sektörde bilgi ticari mal biçiminde üretilmektedir ve bir fiyatı vardır" (Yaylagül, 2013, ss. 224-225). Kullanıcı bilgiyi üreten şirkete doğrudan para ödeyerek satın alır, ya da reklam iletilerine maruz kalır. Bu bağlamda yeni teknolojiler ışığında dönüşen ekonomik yapılanmada patent olgusunun kilit bir rol oynadığı söylenmelidir. Yaylagül, patentin, rekabetin doğasını değiştiren bir unsur olarak tekeli kapitalizmin oluşumu açısından hayati önem taşıdığını belirtir. Buna göre bilgisayar teknolojisi ve onunla ilgili fikri mülkiyet hakları, çağdaş kapitalizmin ayrılmaz bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır (s. 220). Küresel şirketler patent üzerinden gelir elde ederler ve patente sahip olmadıkları zaman kendilerini karlarını düşüren yoğun bir rekabetin içinde bulmaktadırlar. Patentleri elinde bulunduran şirketler daha az rekabete maruz kalarak daha yüksek karlar elde edebilirler. Dolayısıyla bilgisayar endüstrisinde fikri mülkiyet hakkı yasalarla korunmazsa meydana

gelecek güçlü rekabet ortamı belirli şirketleri iflasa sürükleyebilir. Onun için bu tip sektörlerde tekelleşmek hayati bir öneme sahiptir” (s. 220).

Günümüz dijital oyun piyasası benzer şekilde küresel şirketler tarafından kontrol edilmektedir. Ubisoft, EA Games, Blizzard Entertainment gibi şirketler bu alandaki ekonomiyi yönlendiren önemli ekonomik aktörler olarak oyun piyasasının kontrolünü ellerinde tutmakta ve sürekli bir rekabet içinde bulunmaktadırlar. Dijital oyun sektöründe şirket yapılanmalarının dikey, yatay ve diagonal yoğunlaşma biçimlerinde örgütlendikleri, diğer bir ifadeyle tekelleştikleri görülmektedir. Dikey yoğunlaşma “arzın aynı düzlemde işleyen iki firmanın aynı etkinlik için güçlerini birleştirmeleri” olarak, yatay yoğunlaşma “arz zincirinde ileri ve geriye doğru farklı düzlemlerdeki farklı şirketlerin birleşmesi” şeklinde tarif edilir ve dijital oyun sektöründe sıkça görülen yoğunlaşma biçimleri olarak karşımıza çıkar. Küresel pazarda yayıncılar, dağıtım kanalları ile geliştiricileri satın alma yoluna gitmektedirler. Üretim maliyetlerinin azaltılmasını ve karın artırılmasını amaçlayan bu eğilim dikey yoğunlaşmaya örnek verilebilir. Sony ve Vivendi Universal gibi şirketler dijital oyun sektöründe yatay yoğunlaşma örneği teşkil etmektedirler. Ayrıca Vivendi sadece medya temelli iş alanında değil, farklı üretim alanlarında da varlık gösteren bir şirket olarak diagonal yoğunlaşmaya örnek teşkil etmektedir (akt. Binark ve Sütçü, 2008, s. 61).

Kerr’in belirttiği üzere (2006) dijital oyun üreticilerinin yalnızca %3’ü kar elde etmektedir. Bu sebeple yayıncıların belirli türde oyunları destekleyerek tüketicilerin bu oyunlardan haberdar olabilmeleri için oyun dergilerini ve web sitelerini kullandıkları, oyun demolarını ücretsiz olarak dağıttıkları, oyun içi ekran görüntülerini dolaşıma soktukları görülmektedir. Bu bağlamda günümüzde oyun gazeteciliği yeni bir sektör olarak gelişmiştir. Diğer taraftan ürün promosyonları fuarlarda tanıtılmakta, spesifik olarak oyunlara yönelik organizasyonlar (convention) düzenlenmektedir. Bu bağlamda oyunlar popüler kültür ürünlerine eklenmiş haldedir demek yanlış olmayacaktır.

Yeni ekonomi bağlamında servisler ve aygıtlar entegre hale gelmiş, zamansal ve mekansal sınırlılıklar ortadan kalkmıştır (Yaylagül, 2013, s. 221). Dijital oyunlar özelinde bu durumun had safhaya ulaştığını söylemek mümkündür. Hatta dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkının tam olarak bu durumdan kaynaklandığı söylenebilir. Dijital oyunlar ve özellikle

MMORPG'ler "dijital kodlama sistemine temellenen iletişim sürecinin eş anlı ve çok yoğun kapasitede yüksek hızda karşılıklı ve çok katmanlı etkileşimin gerçekleştiği multimedya biçimselliğine sahip iletişim araçları" olarak tanımlayabileceğimiz yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dahil ederler (Binark ve Sütcü, 2008, s. 45). Bu bağlamda çevrimiçi oyunların üretim sürecinin çevrimdışı oyun üretim sürecinden farklılaştığını söylemek gerekmektedir. Çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar geliştirim, dağıtım kanalları, oyun oynama edimi sırasında kurulan iletişim pratikleri, oyun oynama süresi ve oyun oynama formu açısından büyük ölçüde farklılaşmakta, çevrimiçi oyunların üretim maliyetlerinin çok daha fazla oldukları görülmektedir. Binark ve Sütcü, Jon H. Wi'nin yayınlanmamış çalışmaları çerçevesinde çevrimiçi ve çevrimdışı oyunların birbirlerinden nasıl farklılaştıklarını ortaya koyarlar:

“Çevrimdışı oyunlarda grafik, anlatı ve ses-efektler ile oyun edimi öğelerinin geliştirilmesi önemli iken; çevrimiçi oyunlarda oyun oynama edimi öğelerinin topluluk icrası (community building) ile dengelenmesi gerekir. Çevrimiçi oyunlarda geliştiricilerin toplulukların iletişim kurması için sohbet pencereleri oluşturması, çeşitli etkinliklerin planlanması, forumlar ve çevrimdışı buluşmalar gibi hizmetlerin düşünülmesi gerekir. Çevrimdışı oyunların üretilmesi film üretim sürecine benzer. Üretim süreci kısmen düz çizgiseldir. Çevrimdışı oyunlarda oyunun pazara sürülmesinden sonra da birçok düzeltme ve eklenti yapılır. Çevrimiçi oyunlarda ise Oyun Uzmanları (Game Master), oyunu sürekli olarak denetler, yapılan testlerin verilerini kullanarak, gözlemleyerek oyunun geliştiricilerine karakter dengelenmesi için gerekli önerilerde bulunurlar. Oyun uzmanının çevrimiçi oyun geliştirim sürecindeki rolü oldukça yaşamsaldır. Oyun uzmanı kullanıcıların yorumlarını değerlendirir, alfa, beta testlerde ve ticari sürümdeki geri bildirimleri değerlendirir ve oyun içindeki topluluğu inşa eder. Çevrimiçi devasa çok oyunculu bir oyunun üretilmesi birkaç milyon dolar gerektirir ve üretim süreci en az iki yıl sürer. Çevrimdışı oyunlarda, kar paylaşımı modeli uygulanır ve geliştirici-yayıncı-dağıtıcı ve perakendeci arasında değer zinciri oluşur. Çevrimiçi oyunlarda ise, ödeme ana girişi/kapısı (payment gateway) modeli kullanılır: bu modelde geliştirici mobil iletişim hizmeti sağlayıcısına ödeme ana girişi için ücret öder ve kullanıcıdan gelen ödemeyi doğrudan alır. Bunun dışında çevrimiçi oyunlarda internete erişim hizmeti için telekomünikasyon alt yapısı sağlayıcısına ödenen aylık bağlantı hizmeti

bedeli ve kredi kartı ile yapılan ödemeler kullanıcının yaptığı diğer ödemelerdir. Çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlarda kurulan iletişim yoğunluğu da farklıdır. Wi'ye göre, çevrimiçi oyunlarda, birlikte oynamaktan kaynaklı enformasyon paylaşımı, konuşma vb. iletişim, çevrimdışı oyunlara göre daha fazladır. Çevrimiçi oyunlarda bir oyuncu ortalama olarak yaklaşık, hafta içinde günde 3,8 saat, hafta sonunda 6,5 saat oyunda kalmaktadır. Çevrimdışı oyunda bu süre, hafta içi 30 dakikaya, hafta sonu ise 1 saate çıkmaktadır (2008, ss. 72-75)."

Yukarıdaki ifadelerden anlaşıldığı üzere çevrimiçi oyunlar barındırdıkları sosyal ilişki kurma kapasitesi dolayısıyla çevrimdışı oyunlara üstün gelmektedirler. Aynı zamanda çevrimiçi oyunların dağıtım ve pazarlama aşamaları yine bu sosyal kapasite doğrultusunda karmaşıklaşmak durumundadır. Bu da bize sektöre yapılan yatırımların boyutlarını anlama açısından önemli bir referans sunmakta, günümüzün en popüler oyun türü olarak nitelendirebileceğimiz MMORPG'lerin kültürel ve ekonomik maliyetlerini anlamada yardımcı olmaktadır. Diğer taraftan MMORPG'lerin kullanıcı odağında şekillenen oyunlar olduğunu belirtmek gerekmektedir. Yukarıda belirtildiği üzere oyun uzmanları, MMORPG'ler bağlamında kilit rol oynayan bir meslek olarak ele alınabilir. Bu bağlamda kullanıcının oyun deneyimi, MMORPG'lerde bu yeni uzmanlık alanının gelişimini gerektirecek ölçüde önemli bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital oyunlar bağlamında kullanıcıların tamamen pasif tüketiciler olduğunu söylemek mümkün değildir. Açık kodlu oyunlar bağlamında kullanıcılar oyunun üretim sürecine direkt olarak müdahil olabilmektedirler. Diğer taraftan MMORPG'lerde kullanıcılar arasında ticari faaliyet önemli bir etkinlik olarak karşımıza çıkar. Yüksek seviyedeki karakter para eden bir şeydir demek mümkündür. Bu bağlamda oyuncular seviyelerini geliştirerek hesaplarını satmakta ya da siteden avatarları için çeşitli özellikler satın alarak oyun içi öğelere para ödemektedirler. Dolayısıyla MMORPG'ler bizatihi kültürel meta değeri taşımalarının yanı sıra oyun içinde de kendi özgül üretim ilişkilerini ve bu bağlamda kapalı ekonomik sistemleri üretmeleri bağlamında bir geçim kaynağı niteliği taşımaktadırlar. Bunun anlamı dijital oyunların ve bilhassa MMORPG'lerin basitçe kültür endüstrisi olarak ele alınmasının eksik bir tanımlamaya yol açacağı olgusundan hareketle oyun içi

ekonomik ilişkilere ışık tutmak amacıyla bir sonraki kısımda oyun içi üretim ilişkileri World of Warcraft adlı MMORPG örneği üzerinden incelenecektir.

3. Ekonomi Politik Yaklaşım Açısından World of Warcraft:

Blizzard Entertainment tarafından piyasaya sürülmüş olan World of Warcraft, dünya çapında en çok kullanıcı barındıran MMORPG olarak kabul edilmektedir. 2011 yılı itibarıyla 11.5 milyon aktif kullanıcıya sahip olan oyun, sanal gerçeklik ya da sanal yaşam dünyası ile MMORPG arasında bir yerde konumlanmaktadır (Eldeniz ve Sırma, 2011 ss. 205, 211). Bilgisayarda tek oyunculu ve ağ oyun desteğini sunan WarCraft serisinin üstüne inşa edilen oyunun ilk sürümü olan Warcraft: Orcs and Humans, 1994'te piyasaya sürülmüş, 4 yıl sonra Warcraft III: The Frozen Throne yayınlanmış, 2004 yılında World of Warcraft oyuncuların beğenisine sunulmuştur (s. 211). Sonrasında oyunun ilk geliştirim paketi The Burning Crusade (2007), ardından Wrath of The Lich King (2008), Cataclysm (2010), Mists of Pandaria (2012) ve son olarak 24 saat içinde 3.3 milyon kopya satmış olan Warlords of Drenor (2014) geliştirim paketleri piyasaya sürülmüştür (Blizzard Entertainment, 2016). Rottberg'e göre World of Warcraft'ın bu kadar popüler olmasının sebebi, onun kapitalist toplumlarda başarılı olmanın ikna edici ve detaylandırılmış bir simülasyonu olmasından ileri gelmektedir.

Yazara göre oyun, oyunculara sıkı çalışan ve yeteri kadar rekabet eden herkesin toplumun rütbelerinde yükselbileceği ve büyük bir servete sahip olabileceği kapitalist bir peri masalını anlatır (akt. Bainbridge, 2010: 143). Diğer taraftan World of Warcraft, oyuncuları şirketler tarafından kontrol edilen bir ekonomi içerisindeki geçişli, iletken, ticarethaneye özel bir davranış ve yetenek skalası boyunca eğiten bir araç olarak ele alınabilmektedir (akt. Bainbridge, 2010, s. 143). Oyunun sanal yaşam dünyası ile MMORPG arasında bir yerde konumlanmasının sebebi oyuncuların gerçek dünyada yapamadıkları pek çok şeyi oyun içinde gerçekleştirmeleri ve aynı zamanda gerçek dünyada yapabildikleri pek çok şeyi oyun içinde yapabilmeleridir. Bu nedenle oyun içi ekonomik sistem oyuncu etkinliğinin kapsamlılığı ile doğru orantılı olarak karmaşıklaşmıştır denilebilir.

Oyun Azeroth, Kalimdor ve Outlands olmak üzere üç hayali dünyayı içeren kozmik bir haritadan oluşan fantastik bir evrende geçmektedir. Oyun Alliance ve Horde olmak üzere birbirinin karşıtı iki ayrı segment altında yer alan

toplam 13 ırktan oluşan fantastik karakterler üzerinden oynanmaktadır. Oyun bu karakterlerden birinin seçilmesi ve kişiselleştirilmesiyle başlar. Karakterleri ayırıştıran bir diğer öge de sınıf olgusudur. Warrior, Paladin, Hunter, Rogue, Priest, Shaman, Mage, Warlock, Monk, Druid ve Death Knight olmak üzere 11 sınıf bulunmaktadır. Bunların her biri farklı özelliklere sahip olmakla birlikte her biri oyun evreni içinde ayrı bölgelerde konumlanmıştır. Oyuncunun World of Warcraft evreni içinde hangi noktada oynamaya başlayacağı seçilen ırk dolayısıyla belirlenmektedir.

Oyuncu karakterini seçtikten sonra seçtiği ırka ve sınıfa göre belirlenmiş olan spesifik bir bölgede 1. Seviye oyuncu olarak oynamaya başlar. Bu aşamada oyuncunun yapabilecekleri, diğer bir deyişle etkinlik alanı son derece kısıtlıdır. Başlangıç aşamasında oyuncu kendi seviyesine eşdeğer küçük canavarları öldürerek ve oyun içinde hali hazırda var olan programlanmış, yani başka bir insan tarafından yönlendirilmeyen karakterlerden (NPC) görevler alarak deneyim puanı kazanır. Öldürülen canavarlardan topladığı eşyaları satarak oyun içindeki en küçük kur birimi olan bakırları kazanabilir. İleriki aşamalarda oyuncular en fazla üç olmak üzere belirli meslekleri icra ederek servetlerini genişletmektedirler. Oyunun ilk seviyelerinden itibaren kullanılmaya başlanan ilk meslek türü toplayıcılıktır. Toplayıcılık meslekleri madencilik, otacılık ve deri yüzme olarak üçe ayrılmaktadır. Sonraki seviyelerde bunun yanına asıl ve yan meslekler eklenmektedir. Asıl meslekler siyacyılık, demircilik, büyücülük, mühendislik, dericilik, terzilik ve muskacılık olarak sıralanabilir. Bunlar karakterin yan meslekleriyle destekledikleri ana meslekleridir. Oyuncular toplayıcılık yaparak elde ettikleri hammaddeleri asıl meslekleri icra ederek işler ve bu işlenmiş maddeleri bir araya getirerek eşyalar oluştururlar. Yan mesleklerde ise aşçılık, ilk yardım, binicilik, balıkçılık ve arkeoloji yer alır. Yan meslekler savaşlarda, oyun içi etkinliklerde kolaylık sağlayan meslekler olarak tanımlanabilir.

Eşyaların tamamının oyun içinde önceden belirlenmiş olduğu görülmektedir. Oyuncu kendi mesleğinde seviye atladıkça eşya formüllerine ulaşır. En yüksek meslek seviyesi olan 500'e ulaştığında o meslek kapsamında yapılabilecek olan tüm eşyaları oluşturabilir. Daha sonra bu eşyalar mezatlarda (auction house) satışa sunulur ya da kişilerarası alışveriş etkinliği içerisinde satılır, bu bağlamda oyuncu servetini arttırır. Eşyaların da değerleri bazında bir sınıflandırmaya tabi olduğu görülür. Bir eşya ne kadar nadirse o kadar kıymetli

hale gelir. Nadir eşyalar oluşturabilmek için icra edilen meslekte yüksek seviyelere ulaşmış olmak gerekmektedir. Bununla birlikte bazı eşyaların yapımında kullanılan maddelerin elde edilme süreçleri diğerlerine nazaran daha karmaşıktır. Özellikle değerli eşyaların üretim süreçlerinin zorlaştırıldığı görülür. (Bainbridge, 2010, s. 145)

Daha önce ifade edildiği üzere MMORPG'lerde başarılı olmanın yolu oyun uzamında daha çok vakit geçirilmesinden geçmektedir. Diğer bir deyişle oyuncunun seviyesi arttıkça yapabildikleri de artar. World of Warcraft örneğinde de seviye geliştirme faaliyetinin öneminin oyun uzamının her alanında ortaya çıktığı görülmektedir. İşleyebileceği hammaddeleri elde etmesinin ise iki yolu bulunmaktadır. Toplayıcılık yeteneğiyle bu hammaddelere ulaşabilir, ya da bu maddeleri satın alabilir. Fakat oyunun ilk aşamalarında karakterin serveti seviyesine oranla sınırlıdır. Oyuncu oyun içindeki mesleğini geliştirebilmek için mesleğini icra etmeli, diğer bir ifadeyle zaman harcamalıdır. Bu sebeple oyun içi ekonomiyi yönlendiren temel unsurun deneyim seviyesi olduğu söylenebilir.

Karakterler dayanıklı ve dayanıksız tüketim mallarını hem üretmekte hem de tüketmektedirler. Aynı zamanda NPC'lerden eğitim, tamir gibi servis hizmetleri de satın almaktadırlar. Zırhlar, silahlar kıyafetler gibi dayanıklı tüketim mallarının kullanımı karakterin mensup olduğu ırka ve sınıfa göre değişmektedir. Örneğin mage sınıfı karakterlerin deriden yapılmış kıyafetleri kullanmaları onların gücünü olumsuz yönde etkilemektedir. Buradan hareketle sınıfların meslek seçimlerinde etkili olduğunu söylemek mümkündür. Sadece kumaştan yapılmış kıyafetlerden verim alabilen büyücülerin deri yüzücülük ve deri işlemeciliği mesleğini geliştirmesi, bulunduğu bölgede kullanılmayacağı için piyasa değeri düşük ürünler üretmeye yönelik bir eylem olarak karakterin servetini büyütmesi hususunda işlevsiz olacaktır. Aynı durum eşya seviyeleri için de geçerlidir. Oyundaki pek çok şey gibi eşyalar da seviyelendirilmiştir. Karakter, kendi seviyesine en fazla üç yaklaşık seviyedeki eşyaları kullandığında daha güçlü olur (Bainbridge, 2010, s. 149). Eşyaların değeri ise bir sınıflandırma çerçevesinde zayıf (poor), yaygın (common), alışılmamış (uncommon), nadir (rare), destansı (epic), efsanevi (legendary), artefakt (artifact) olmak üzere hiyerarşik olarak sıralanır. Eşyanın değeri ona ulaşmadaki zorlukla ölçülür ve bir eşya ne kadar değerliyse o kadar deneyim puanı kazandırır. Örneğin geliştirim paketleriyle oyuna eklenen devasa canavarlar (boss) öldürüldüklerinde

legendary kategorisindeki eşyaları bırakmaktadırlar. Dolayısıyla bu canavarı öldüren klanların üyeleri (guild) söz konusu eşyalara sahip olabilir bu da hem karakteri güçlü kılar hem de klanın oyun içi itibarının artmasına yardımcı olur.

Sanal gerçeklik dünyalarının tamamının bir para birimine sahip olduğu görülmektedir. Bu uzamların bazılarında gerçek hayatta kullanılan para geçerli olsa da World of Warcraft evreninde kullanılan biriminin gerçek hayattan bağımsız olarak altın olduğu görülmektedir. Bainbridge, 2010, s. 162). Altının önemi ve World of Warcraft'ın popülerliği, günümüzde altın ticareti denen şeyi ortaya çıkarmıştır. Buna göre bazı internet siteleri, gerçek para karşılığında World of Warcraft altını satmaktadırlar. Bu bağlamda oyunun iç ekonomisinden bağımsız olarak kişiler açısından bir geçim kaynağına dönüştüğü söylenebilmektedir. Ayrıca oyunun Legion geliştirim paketi kapsamında Blizzard Entertainment'ın kullanıcıya para karşılığı sunduğu anında 100. Seviyeye yükseltme versiyonu, paranın artan önemini vurgulayan bir başka durumdur. Yine de Bainbridge, emeğin Warcraft dünyasının en önemli ekonomik unsuru olduğunu söyler. En karlı mesleklerin toplayıcılık meslekleri olduğunu bulgulayan yazar, oyun içinde para yerine geçen şeyin altın değil, emek olduğunu söyler (2010, s. 158). Blizzard Entertainment'ın izlediği politikalar doğrultusunda gerçek paranın, oyunda giderek daha belirleyici bir unsur haline geldiği görülmektedir. Oyuncular yarattıkları karakterlerin servetini arttırmak amacıyla gerçek parayı eskisinden daha çok kullanabilmektedirler. Fakat yine de öğrenme ve deneyim kazanma parayla satın alınamamakta, Warcraft dünyası içinde saygın ve ünlü karakterler olabilmenin yolu emekten geçmektedir denilebilir.

Tüm bunlara ek olarak, World of Warcraft, satın alınan ve seviye atlandıkça para ödenmesi gereken bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Blizzard Entertainment'ın yakın zamanda, dünyanın en önemli medya kuruluşlarından biri olan Vivendi ile kurduğu ortaklık aynı ölçüde dikkat çekici bir gelişme olarak nitelendirilebilir.

Sonuç

Oyunlar, geçmişten günümüze insan hayatının ve kültürel yaşamın önemli bir parçasıdır. Oyun her ne kadar ekonomik bağlamın dışında gerçekleşen bir eylem olarak tarif edilmiş olsa da (Huizinga) günümüzde ekonomiden bağımsız olarak ele alınamamaktadır. Dijital oyunlar söz konusu olduğunda bu durumun daha çarpıcı olarak görüldüğünü söyleyebilmek mümkündür. Bilhassa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları endüstriyel üretim süreçleri sonucunda tüketiciyle ya da oyuncularla buluşmaktadır. Dijital oyun endüstrisi, neo-liberalizm ve küreselleşme olguları çerçevesinde belirlenen bir kültür endüstrisidir.

Aynı zamanda yukarıda bahsettiğimiz türdeki oyunlar oyuncuların geçim kaynağı haline gelmiştir. Oyun endüstrisindeki uzmanlaşma bir yana oyuncular karakterler yaratıp bu karakterleri geliştirmekte, onlara seviye atlatmakta ve daha sonra bu karakterleri satmaktadırlar. Bununla birlikte çoğu zaman oyun içi öğelere ve oyunların ek paketlerine para ödenmektedir.

World of Warcraft da tıpkı diğer MMORPG'ler gibi maliyeti yüksek bir oyun olarak karşımıza çıkar. Endüstriyel üretim süreçleri sonucunda oluşan, kartelleşmiş denilebilecek şirketler tarafından piyasaya sürülen bir oyundur. Bununla birlikte World of Warcraft, kendi iç ekonomik dinamiklerine sahiptir. Oyun içi ticaret, önemli bir aktivitedir. Oyunun içindeki eşyalar oyun içi para birimiyle alınıp satılır. Oyunda değerli eşyaların alınıp satıldığı bir pazar bulunmaktadır. Oyuncular kimi zaman bu pazarı manipüle edebilmektedirler. Karakterler dayanıklı ve dayanıksız tüketim mallarını üretir ve tüketirler. Aynı zamanda eğitim, tamir, seyahat gibi servis hizmetlerini de satın alırlar.

World of Warcraft, gerçek dünyadan bağımsız bir sanal gerçeklik olarak ortaya çıkmış olsa da yapısal özellikleri, kullanıcıya sunduğu geniş etkinlik alanı ve içerdiği sosyalleşme kapasitesi dolayısıyla kısa sürede popüler hale gelmiş, gerçek dünyayı etkilemiştir. Oyun, kişilerin kaçabileceği bir yaşam alanı olma özelliğinin ötesine geçerek bir geçim kaynağı haline gelmiştir. World of Warcraft'ın kendine özgü iç ekonomik yapısının, dış ekonomik ilişkileri de dönüştüren bir boyutta olduğu görülmektedir. Daha önce de belirtildiği gibi iç ekonomisi bağlamında oyun kapitalist sistemin bir simülasyonu olarak

karşımıza çıkar. Bu yönüyle iktidar ilişkilerini yeniden üreten kültürel bir meta olma özelliği taşır ve dolayısıyla kapitalist ideolojinin yeniden üretimi olarak ele alınabilir.

Diğer taraftan masa etrafında toplanan bir avuç insanın zihinlerinde deneyimledikleri fantastik rol yapma oyununun yeni medyanın özelliklerinin dahil edildiği dijital ortama entegre hale getirilmesi, onun kitleler tarafından oynanabilmesini mümkün kılmıştır. Dijital kapitalizmin bir tezahürü olarak karşımıza çıkan oyun sosyal faaliyetin insan etkinliklerinde hala önemli bir faktör olma özelliğini koruduğunu ortaya koymaktadır. Birincil olarak şirket politikaları ve ikincil olarak kullanıcı eylemleri dolayısıyla gerçek paranın giderek daha önemli hale geldiği World of Warcraft, yapısal özellikleri açısından basitçe kültür endüstrisi olarak ele alınamamaktadır. Bunun nedeni, kullanıcı etkinliğinin oyunun tamamına yayılmış bir faktör olarak belirleyiciliğini koruyor olmasıdır.

Kaynakça

- Bainbridge, W. S. (2012). *The Warcraft civilization: Social science in a virtual world*. MIT Press.
- Barrett, M. (1996). *Marx'tan Foucault'ya ideoloji* (A. Fethi, Çev.). Sarmal Yayınevi.
- Binark, M. (2015). Dijital oyun dünyası ve yeni toplumsallaşma biçimleri. Dijital Oyun. <https://dijitaloyun.wordpress.com/2015/01/09/dijital-oyun-dunyasi-ve-yeni-toplumsallasma-bicimleri/>
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2011). Dijital oyun kültürü haritasında oyuncular: Dijital oyuncuların habitusları ve kariyer türevleri. İçinde A. T. Aydemir (Ed.), *Katılımın e-hali: Gençlerin sanal alemi*.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2009). Devasa çevrimiçi oyunlarda Türklüğün oynanması: Silkroad Online'da sanal cemaat inşası ve Türk klan kimliği. İçinde M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 275-311). Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., & Sütcü, G. B. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., Sütcü, G. B., & Buçakçı, F. (2009). İnternet kafelerde gençlerin oyun oynama pratikleri: Ankara mikro ölçeğinde etnografik alan çalışmasının bulgularının değerlendirilmesi ve yeni medya okuryazarlığı önerisi. İçinde M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 187-224). Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., Sütcü, G. B., & Fidaner, I. B. (2009). *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu*. Kalkedon Yayınları.
- Biocca, F. (2002). The evolution of interactive media. İçinde M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Ed.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (ss. 97-130). Taylor & Francis.
- Blizzard Entertainment. (2016). Blizzard timeline. <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/b20/timeline.html>
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press.
- Eldeniz, L., & Sırma, N. S. (2011). Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının gelişimi ve kültürel etkileri. İçinde G. T. Ünal & U. Batı (Ed.), *Dijital oyunlar: Kendi dünyanda yaşa bizimkinde oyna* (ss. 199-217). Derin Yayınları.

- Ensslin, A., & Muse, E. (2011). *Creating second lives: Community, identity and spatiality as constructions of the virtual*. Routledge.
- Erbuyurucu, A. G. (2016). Sosyal medya oyunlarında kimlik ve toplumsallaşmanın dönüşümü. *Evrensel Kültür Dergisi*, 286, 72-73.
- Erdoğan, İ. (2000). *Kapitalizm kalkınma postmodernizm ve iletişim*. Erk Yayınları.
- Erdoğan, İ., & Alemdar, K. (2010). *Öteki kuram*. Erk Yayınları.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1).
- Fidaner, I. B. (2009). GDC notları (1) Networking.
- Fidaner, I. B. (2012). Dijital oyun endüstrisi diye bir şey var mı?
- Fink, E. (2015). *Bir dünya sembolü olarak oyun* (N. Aça, Çev.). Dost Yayınları.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı Yayınları.
- İşbilen, D. (2018). *Etkisel oyunbilim: Kitlesele çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynama motivasyonları* [Doktora tezi]. Ege Üniversitesi.
- Jenkins, H. (2002). Game design as narrative architecture.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. İçinde J. Raessens & J. Goldstein (Ed.), *First person: New media as story, performance and game* (ss. 118-130). MIT Press.
- Jørgensen, K. (2008). Audio and gameplay: An analysis of PvP battlegrounds in World of Warcraft. *The International Journal of Computer Game Research*, 8(2).
- Juul, J. (1998). *A clash between game and narrative* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. University of Copenhagen.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kendirli, T. (2019). *Dijital oyun endüstrisi kavramları ve terminolojisi* (Ö. Özüpek, Çev.). Abaküs Yayıncılık.
- Kerr, A. (2006). The business of making digital games. İçinde J. Rutter & J. Bryce (Ed.), *Understanding digital games*. Sage Publications.
- Maigret, E. (2011). *Medya ve iletişim sosyolojisi* (H. Yücel, Çev.). İletişim Yayınları.
- Manninen, T. (2003). Interaction forms and communicative actions in multiplayer games. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1).

- Sezen, İ. T., & Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları: Oyunlar, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler. İçinde G. T. Ünal & U. Batı (Ed.), *Dijital oyunlar: Kendi dünyanda yaşa bizimkinde oyna* (ss. 249-284). Derin Yayınları.
- Sicart, M. (2008). *The ethics of computer games*. MIT Press.
- Simon, B. (2011). Critical theory, political economy and game studies: A review of games of empire: Global capitalism and video games. *The International Journal of Computer Game Research*, 11(2).
- Squire, K. (2002). Cultural framing of computer/video games. *The International Journal of Computer Game Research*, 2(1).
- Suits, B. (2012). *Çekirge oyun, yaşam ve ütopya* (S. Sertabiboğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Süngü, E. (2020). Oyunlarda tektipleşme ve Türkiye'deki oyuncu kültürüne etkileri. İçinde E. Süngü & B. Bostan (Ed.), *Türkiye'de ve Türkiye'den oyun çalışmaları* (ss. 17-38). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sütcü, G. (2009). Türkiye'de dijital oyun kültürü çalışmaları ve dijital oyun kültürü nasıl çalışabilir? İçinde M. Binark & G. B. Sütcü (Ed.), *Dijital oyun rehberi*. Kalkedon Yayınları.
- Voloşinov, V. N. (2001). *Marksizm ve dil felsefesi* (M. Küçük, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Winnicott, D. W. (2014). *Oyun ve gerçeklik* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming* (Cilt 1). Greenwood.
- Woods, S. (2004). Loading the dice: The challenge of serious videogames. *The International Journal of Computer Game Research*, 4(1).
- Yarar, H. (2019). *Simülasyon ve dijital kitle süsü: Çok oyunculu çevrimiçi mobil oyunlar üzerine bir analiz* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi.
- Yaylagül, L. (2010). *Kitle iletişim kuramları*. Dipnot Yayınları.
- Yaylagül, L. (2013). Bilgisayar ve internetin ekonomi politikası. *Global Media Journal TR*, 4, 214-236.

Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların (3-6 Yaş Grubu) Dijital Araç Kullanım Sürelerinin Psiko Sosyal Gelişimlerine Etkisi

Deniz ŞENYILDIZ  ¹

Selami ÖZSOY  ²

Öz

Dijital çağda dijital neslinin vakit geçirmek ve eğlenmek için kullandıkları tablet ve telefon teknolojik araçların başında yer almaya başlamıştır. Teknolojik araçlardaki uygulamaların içeriğinde günümüz teknoloji oyunları önemli bir yer tutar ve popüler bir eğlence aracı haline gelmiştir. Dijital oyun teknolojilerle programlanan ve çocuklara sanal ve görsel bir ortamda buldukları yerden giriş yapmayı sağlayan uygulamalardır. Dünyada yapılan arařtırmalara göre çocuklara ve yetişkinler olarak bakıldığında bir milyardan fazla kişi dijital oyunla vakit geçirmekte ve bu süreçte daha küçük yaştaki çocuklar (5- 6 yaş) dijital oyunlar ile tanışmaktadır. Arařtırma kapsamında ülkemizde yaşıyan 3-6 yaş grubu çocukların eğitimlerinden sorumlu okul öncesi öğretmenlerine ve aynı yaş grubuna sahip ebeveynlere anket çalışması yapılmıştır. Anket çalışmasındaki sorular 3-6 yaş grubundaki çocukların dijital kullanım sürelerinin gelişimleri üzerindeki etkilerini arařtırmak amacı taşımaktadır. Anket verileri karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Sonuç olarak bilinçsizce ve uzun süreli kullanılan dijital araçlar çocukların psiko sosyal gelişimleri ve problem çözme becerileri üzerinde olumsuz etkilere neden olabilmektedir. Çocukların doğumlarından itibaren toplumsal iletişimin yoğun yaşanması, kendi yaşlıları ile vakit geçirmeleri sosyalleşmelerine ve dil gelişimlerine katkı sağlayacaktır. Bu amaçla 3-6 yaş aralığındaki her çocuğun toplumsal ilişkilerin yoğun yaşandığı ortamlarda bulunması sağlanarak okula erken başlamaları ve yaşlıları ile daha fazla zaman geçirmeleri teşvik edilmelidir.

Anahtar Kelimeler : Psiko-Sosyal, Gelişim, Erken Çocukluk Dönemi, Teknoloji Kullanımı

¹ Osmangazi Zübeyde Hanım Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Türkiye, Uzman Öğretmen, denizensenyildiz@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0002-4609-1126

² Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Türkiye, Prof. Dr., ozsoy_s@ibu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-8776-8922

The Effect of Digital Tool Use Times on Psycho Social Development of Children in Early Childhood (3-6 Years Group)

Deniz ŐENYILDIZ  ¹

Selami ÖZSOY  ²

Abstract

In the digital age, tablets and phones have become primary technological tools used by the digital generation for entertainment and spending time. Technology games in these devices' applications hold an important place and have become popular entertainment tools. Digital games are applications programmed with technologies that allow children to access virtual and visual environments remotely. According to global research, over a billion people, including children and adults, spend time with digital games, and younger children (5-6 years old) are being introduced to digital games at earlier ages. Within the research scope, surveys were conducted with preschool teachers responsible for educating 3-6-year-old children and parents of children in the same age group in our country. The survey questions aimed to investigate the effects of digital usage duration on the development of children aged 3-6 years. Survey data was analyzed comparatively. As a result, unconscious and prolonged use of digital tools can negatively impact children's psychosocial development and problem-solving skills. From birth, intensive social communication and spending time with peers will contribute to children's socialization and language development. For this purpose, children aged 3-6 should be encouraged to start school early and spend more time with their peers by ensuring they are in environments where social relationships are intensively experienced.

Keywords : Psycho-Social, Development, Early Childhood, Technology Use, Duration of Technology Use

¹ Osmangazi Zübeyde Hanım Vocational and Technical Anatolian High School, Türkiye, Expert Teacher, denizensyildiz@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0002-4609-1126

² Bolu Abant İzzet Baysal University, Faculty of Communication Sciences, Türkiye, Prof., ozsoy_s@ibu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-8776-8922

Extended Abstract

This research aimed to evaluate the effects of digital device usage duration on psychosocial development in children aged 3-6 years. The primary objective was to provide a comprehensive analysis of preschool children's digital tool usage duration, access methods, content preferences, and the developmental impacts of this usage in the digital age.

The study employed a quantitative research methodology using a survey design. The sample consisted of 52 preschool teachers working in Turkey during the 2022-2023 academic year and 33 parents. Data were collected through online questionnaires developed by the researcher based on literature review and expert opinions. The survey questions were designed to assess children's digital usage habits, parental attitudes, and developmental characteristics.

The key findings revealed that children's daily digital device usage ranged from 1-3 hours. Parents were found to allow longer durations compared to teachers. While teachers primarily used digital tools for educational purposes (70%), children at home engaged more with video watching (42.4%), gaming (30.3%), and cartoon viewing (6%) as entertainment content. 70.6% of parents reported being able to monitor their children's digital usage, while 17.4% expressed inadequacy in this regard.

The study identified notable differences between teacher and parent evaluations of children's developmental characteristics. Teachers assessed that 26.9% of students were behind in language development, 23.1% in social development, 26.9% in communication skills, and 48.1% in problem-solving abilities, whereas parents generally viewed their children's development as age-appropriate or advanced. This disparity suggests that educators can make more realistic assessments due to their professional experience and expertise in child development.

Research results demonstrated that prolonged and uncontrolled digital device usage negatively impacts children's psychosocial development. 63.6% of children showed adverse reactions to usage restrictions, including crying, temper tantrums, and throwing themselves on the ground. 78.8% of teachers reported that parents struggle with limiting their children's digital usage. These issues

adversely affect children's socialization skills, ability to make friends, and problem-solving capabilities.

In light of these findings, the study concluded that digital device usage in early childhood requires careful management. The research recommends limiting digital device exposure before age 4, encouraging outdoor activities and peer interaction, implementing appropriate parental controls, and starting preschool education at age 3. Additionally, organizing media campaigns to increase public awareness and parents serving as positive role models in digital behavior are considered important. The implementation of these recommendations is critical for supporting healthy child development in the digital age.

Giriş

Her bireyin yaşamı süresince biyolojik ve çevresel faktörlere bağlı olarak büyüme, olgunlaşma ve öğrenmenin etkileşimiyle sürekli ilerleme göstermesi sürecine gelişim denir. Bireyde gözlenebilen niteliksel ve niceliksel değişiklikler ifade edilir. Gelişim süreçten ibaret olup; gelişme ise bu sürecin bir ürünüdür. Bu süreçte büyüme, olgunlaşma ve öğrenme olmadan gelişme gerçekleşmez. Örneğin 3 yaşındaki bir çocuğun üç tekerlekli bisikleti kullanabilmesi için vücudunun gereken büyümeyi göstermesi, yeterli olgunluğa ulaşması ve çocuğun bisiklet sürmeyi öğrenmesi gerekir. Kas ve kemikler yeterince büyümeyiz, olgunlaşmaz ya da çocuk bisiklete binmeyi öğrenmezse bu davranışı gösteremez (Aral ve Baran, 2011).

Gelişim döllenme ile başlar, doğumdan itibaren ölüme kadar süren bir süreçtir, fakat bu süreç içinde gelişim aynı hızda değildir. Gelişimin bazı dönemlerdeki hızı yavaş, bazı dönemlerdeki daha hızlı olduğunu gözlemleriz. Bu nedenle her gelişim dönemi farklı özelliklere sahiptir (Yavuzer, 2001).

1. Erken çocukluk (3-6 yaş) dönemi

Okul öncesi yaşları kapsayan erken çocukluk dönemi, çocuğun çevresini keşfetmeye yöneldiği ve yaşama dair en temel becerileri kazandığı dönemdir. Bu dönemde gelişimin hızı bebeklik dönemine göre yavaşlar ancak ilerlemesini sürdürür. Yemek yeme, tuvalet ihtiyacını giderme, giyinme gibi özbakım becerileri günlük yaşamın bir parçası hâline gelir. Boy uzaması, kilo artışı, kas ile

kemik gelişimi ve sinir sisteminin gelişmesi çeşitli hareket becerilerinin kazanılmasını kolaylaştırır. Çocuklar özellikle bu dönemde atma, zıplama, koşma, fırlatma, topa vurma, yakalama gibi birçok hareket becerilerini kazanır. Çocuklar zamanlarının büyük bir bölümünü oyun oynayarak geçirir. Özellikle de kendi cinsiyetinden olan ebeveyniyle özdeşim kurarak bunu oyunlarına yansıtır. Kız çocukları annesini, erkek çocukları babasını taklit ettiği hayali oyunlar oynar. Bu dönemdeki çocuklar etkilendikleri olayları ve davranışları oyunlarına yansıtabilir. Okul öncesi eğitim kurumlarında arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlarda rol dağılımı yapar ve üstlendikleri rolü canlandırarak oyunlarını sürdürürler. Bu dönemde özellikle benmerkezci davranışların görülmesine rağmen çocukların sosyalleştiği, dili iyi seviyede kullanarak, iletişim kurmaya yönelik davranışları da gözlenir. Bu dönemdeki çocuk bir grupla hareket etmeyi, arkadaş grubunda yer alarak kurallara uymayı öğrenir. Dönemin sonuna doğru kurallı oyun oynamaktan, oyun içinde rekabet etmekten mutluluk ve heyecan duyar. Erken çocukluk döneminde çocukların dikkat sürelerinde önemli bir artış gözlenir. Çocuklar bu dönemde günlük yaşamda kullandığı materyaller ve deneyimlediği olaylarla ilgili konuşmaktan hoşlanır. Çocukların kelime dağarcığı zenginleşmeye devam eder. Anlamını bilmediği bir kelime duyduğunda “..... ne demek?” şeklinde sorular yöneltir. Bazı durumlarda kelimenin anlamını bilmesede bir cümle içinde kullanır ve o kelimeyi telaffuz etmekten mutluluk duyar. Araştırma, inceleme yapmaktan ve bir şeyler keşfetmekten heyecan duyar. Çocuğun bu dönemde merak duygusunun arttığı gözlemlenir ve “Neden?” sorusunu sık sık yöneltir. Çocuklar 3 yaş civarında fiziksel görünüşteki farklılıklarına dayanarak cinsiyetlerini öğrenirler. Kız ve erkek kelimelerinin ne anlama geldiğini anlamaya ve kullanmaya başlar. Kızların ne giydikleri, nasıl göründükleri ve erkeklerin ne giydikleri, nasıl göründüklerine yönelik sorular sorar. Bu dönemin sonlarına doğru cinsiyetin sürekliliğini ve değişmediğini kavrar (Aral vd., 2020).

Bebeğin büyüme ve gelişmesi için başta anne sütü olmak üzere ihtiyaç duyduğu besinleri dengeli ve yeterli miktarda alması oldukça önemlidir. İhtiyaç duyduğu besin maddelerini tüketemeyen bebeklerde beslenme yetersizliğine bağlı çeşitli hastalıklar görülmektedir. Bebeğin geçirdiği hastalık ve kazalarda doğru ve hızlı müdahalede bulunulması, doğru tedavi yönteminin kullanılması bebek üzerinde bırakacak hasarı en aza indirmektedir. Anne ile babanın tutum ve davranışları çocuğun kişilik gelişimini doğrudan etkiler. İki ayrı uçta yer alan

aşırı kısıtlayıcı ve aşırı hoşgörülü tutumlar, çocuğa cinsiyet ayrımı yapılarak davranılması gibi yaklaşımlar çocuğun gelişimi üzerinde olumsuz bir etkiye sahiptir. Ailenin sergilediği tutum demokratik, tutarlı ve güven verici olmalıdır. Aile içerisinde saygı temeline dayanan sıcak ve sevecen ilişkiler çocuğun başta duygusal gelişimi olmak üzere fiziksel, bilişsel, dil, sosyal ve cinsel gelişimlerini de büyük oranda etkiler. Çocuğun sahip olduğu kardeşler, kardeşlerinin kendisinden küçük ya da büyük olması ve çocukların doğuş sırası da gelişimi etkileyen faktörlerdendir. Ailelerin çocuklardan beklentileri gerçekçi olmalıdır. Ailenin çocuklara sunduğu maddi olanaklar ve ayırdıkları vakit çocukların beklentilerini uygun şekilde karşılamalıdır. Anne ve babanın boşanması, ailenin dağılması çocuğun gelişimini etkileyen bir diğer faktördür. Çocuğun bu faktörden nasıl etkileneceği yaşına, anne ile babanın birbirleriyle ve çocukla kurdukları iletişime ve etkileşime, bir uzmandan çocuk için alınan desteğe göre farklılık gösterir. Küçük çocuklar ailenin parçalanmasından kendini sorumlu tutarken büyük çocuklar süreci daha kolay atlatabilir. Bu süreçte alınan psikolojik destek çocuğun süreci daha sağlıklı atlmasına yardımcı olur. Okul, yapısı gereği çocuğun gelişimini destekleyen önemli bir faktördür. Okulun fiziksel koşulları, eğitim programının felsefesi, öğretmenin niteliği ve akran etkileşimi çocuğun gelişimini doğrudan etkiler. Özellikle akranlar çocuğun sosyal gelişiminde ve kimlik kazanmasında önemli role sahiptir. Çocuğun içinde yaşadığı kültüre bağlı olarak da gelişimsel özellikleri farklılık göstermektedir. Türk kültüründe yetişen çocukların gelişim özellikleri Japon ya da Amerikan kültüründe yetişen çocukların gelişim özelliklerinden farklıdır. Örneğin Japonya'da ebeveynler bağımsızlık duygusunu geliştirmeyi önemsedikleri için çocuklara küçük yaşta sorumluluk vermektedir. Türk kültüründe ise çocuklar daha korumacı bir tutumla yetiştirilmektedir. Bu da toplumumuzda çocukların bağımsız yaşam becerilerini daha geç kazanmalarının nedenlerinden biri olmaktadır. Günümüzde gelişim üzerinde oldukça etkili olan bir diğer faktör de kitle iletişim araçlarıdır. Doğru kullanıldığında gelişimi desteklemekte; yanlış kullanıldığında ise olumsuz sonuçlar doğurmaktadır. Özellikle ilk 3 yaşta çocuklar kitle iletişim araçlarından uzak tutulmalı, sonraki yaşlarda ise kitle iletişim araçlarını hem içerik hem süre olarak kontrollü kullanmaları sağlanmalıdır. İlk 3 yaşta kitle iletişim araçlarıyla uzun zaman geçiren çocukların dil ve iletişim becerilerini daha zor kazandığı gözlenmiştir (Yazgan, Bilgin ve Atıcı, 2010).

Çocuğun gelişiminde en önemli süreçlerden biri de sosyalleşmedir. Sosyalleşme, kalıttan çok çevreden öğrenilenlere dayanır. Çocuk; çevresinde gördüklerini öğrenir, çevresinden bilgi edinir ve çevresiyle etkileşimde buldukça sosyalleşir. Çocuğun sosyal etkileşimi ailede başlar; akranları, okulu ve diğer yakın çevresiyle devam eder. Yardımlaşma, anlaşma, paylaşma gibi birçok beceriyi de bu etkileşim sayesinde edinir. Sosyal gelişim çocuğun kendi ve çevresiyle uyumunu sağlar. Çocuğun sosyal açıdan gelişmesi; kabul görme, öz güven, paylaşma, yardımlaşma, iş birliği becerilerini edinmesinde oldukça etkilidir. Bireyin çevresiyle uyumlu olması, sağlıklı ilişkiler kurabilmesi için erken yaşlardan itibaren toplumsal kuralları öğrenmesi ve sosyal becerileri kazanması sağlanmalıdır. Çocuğun sosyal gelişiminde oyunlar önemli bir yere sahiptir. Çocuk; paylaşma, yardımlaşma, sırasını bekleme, sorumluluk alma gibi beceriler ve toplumsal yaşamdaki kuralları oyun yoluyla öğrenir. Sosyal gelişim tüm gelişim alanları gibi gelişim sürecine bağlı olarak bütünlük ve uyum içerisinde gerçekleşir. Sosyal gelişime paralel olarak dil gelişimi, bilişsel ve fiziksel gelişim de ilerler. Çocuğun ailesi, etkileşimde bulunduğu ve ilk iletişime geçtiği yakın çevresidir. Çocuk; çevresini tanıma ve anlamaya başladıktan sonra ailesini gözlemler ve onları taklit ederek sosyalleşme becerisi kazanmaya başlar. Çocuğa zengin uyarıcılar verilmesi ve çocuğun sosyal çevresinin genişlemesi ile iletişim becerisi ve sosyal ilişkileri de gelişir. Çocuk, çevresindeki bireyleri model alarak ve taklit ederek gerçek yaşama uyum becerisi kazanmaya başlar. Çocuk büyüdükçe çocuğun sosyal çevresi de büyür, gelişir ve değişir. Okul öncesi dönem, gelişimin oldukça hızlı olduğu bir dönemdir. Çocuğun bu yıllarda kazandığı davranışların önemli kısmı, yetişkinlikteki kişilik yapısı, tavır, alışkanlık ve değer yargılarını biçimlendirir. Bu dönemde bilişsel ve dil gelişiminin de etkisiyle çocuğun, çevresini tanıma, olumlu ve etkili iletişim kurma, bunları sürdürme, kendini ifade etmesi sayesinde sosyalleşmesi kolaylaşır. Çocuk akranlarıyla kurduğu olumlu sosyal ilişkiler sayesinde birçok beceri kazanır ve mutlu olur. Bir grup tarafından kabul gören çocuğun arkadaşlarıyla katıldığı oyunlarda sosyal becerilerinin yanı sıra dil ve motor becerileri de gelişir. Motor beceriler de çocuğun, oyunlarında başkalarıyla iletişime geçerek sosyalleşme becerisini pekiştirir (İnanç, Atıcı ve Bilgin, 2020).

2. Erken çocukluk döneminde dijital medya kullanım

Dijitalleşme, yaşam sürecini derinden etkilemekte ve bir dönüşüme uğratmaktadır. Dijitalleşen toplumda çocuk yetiştirme ve çocuğun psikososyal

gelişimi ve eğitimi yönünden incelendiğinde, olumlu ve olumsuz yönlerin ortaya çıktığı görülmektedir (Öner, 2020).

Kitle iletişim araçları da çocukların, toplumsal kimliğinin, kültürel kimliğinin ve davranış biçimlerinin şekillenmesinde rolü olan etkenlerdendir. Kitle iletişim araçlarını bütünüyle olumlu ya da olumsuz olarak nitelendirmek elbette yanlış olur. Kitle iletişim araçları, yerinde ve bilinçli olarak kullanıldığında oldukça verimli ve eğitici. Çocuğun dünyayı tanmasına, bilgiye hızlı bir şekilde ulaşmasına büyük ölçüde yararlı olabilir. Burada zararlı olan, kitle iletişim araçlarının, anne-baba-çocuk ve çevre ilişkisini olumsuz etkileyip, kitap okumanın, oyun oynamanın, hayatı paylaşmanın yani çocuğun sosyalleşmesinin önüne geçmesidir. Bilinçsizce, kontrolsüz ve sık kullanımı durumun da çocukların sosyal çevreleri ile etkileşimini doğrudan veya dolaylı olarak etkilemektedir. Ailesi ile geçireceği etkinlik zamanlarını kısıtlamaktadır. Çocukların oyun oynarken ortaya çıkaracakları yaratıcılıklarını ve arkadaşlarıyla geçirecekleri zamanı azaltmaktadır. Kendini yalnız hissetmesi, içe kapanması, arkadaş edinememesi, karşılaştığı bazı problemlerle baş edememesi, başka insanların duygu ve düşüncelerini anlayamaması gibi olumsuzluklar yaratabilir (Uncu vd., 2020)

Dijital çağda çocukların vakit geçirmek ve eğlenmek için kullandıkları teknolojik araçlar çoğunlukla bilgisayar, tablet ve telefondur. Bu teknolojik araçların içeriğinde dijital oyunlar ilk sırada yer alır. Dijital oyun farklı teknolojilerle programlanmış ve kullanıcılara buldukları ortamlardan giriş yapmayı sağlayarak sanal eğlence sunan uygulamalardır. Dünyadaki bir milyardan fazla kişi dijital oyun oynamaktadır ve küçük yaşta çocuklar (5- 6 yaş) daha erken yaşta dijital oyunlar ile tanışmaktadır. Son çalışmalar çocukların ekran karşısında daha uzun süre vakit geçirdiğini ve giderek daha uzun süre dijital oyunlar oynadıklarını göstermektedir. Bu sonuçlar aynı zamanda bu yaş çocuklarının geleneksel oyunları daha az oynadığını göstermektedir (Öner, 2020)

Okul öncesi dönemde çocukların internet ve dijital teknoloji kullanımına yönelik yapılan araştırmalar incelendiğinde öğretmenlerin ve ebeveynlerin görüşleri de daha iyi anlaşılabilir.

Özkan (2017) çalışmasında da okul öncesi dönemdeki (5-6 yaş) çocukların tablet ve bilgisayar kullanımlarıyla ilgili anne görüşlerini incelemiş ve çocukların büyük bir kısmında tablet ve bilgisayar oyun amaçlı kullandığı ve çok uzun süre

vakit geçirdikleri belirlemiştir. Özkan'ın (2017) yaptığı bu çalışmada ebeveynlerin günde 0-2 saat kadar internette vakit geçirdiği, çocuklarının teknolojik araçların kullanımını sınırlandırmak istediklerinde ise çoğu zaman çocuklarının olumsuz davranış tepkileri verdiklerini dile getirmiştir. Çocukları dijital teknolojinin yarattığı olumsuz etkilerinden koruyabilmek amacıyla ailelere, öğretmenlere ve medyaya büyük sorumluluklar düştüğünü tespit etmiştir.

Salcı, Karakaya ve Tatlışme (2018) okul öncesi öğretmenlerinin görüşlerini almak amaçlı akıllı cihaz kullanımının 3-6 yaş çocuklarının gelişimlerine etkilerini incelemek için yaptıkları çalışmada, çocukların dijital araçları oyun oynamak, çizgi film izlemek ve müzik dinlemek için kullandıklarını tespit etmişler. Aynı zamanda dijital araç kullanım düzeyinin çocukların gelişim özellikleri üzerinde olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğunu düşündüklerini dile getirmişler. Dijital araç kullanımının okul öncesi dönemde kısıtlanması gerektiğini hatta hiç olmaması yönünde düşüncelerini paylaşmışlardır. Bu konu da ailelerin de yeterli bilgiye sahip olmadığına inandıkları sonucuna varmışlardır.

Bazı ülkelerde yapılan çalışmalar dijital teknolojileri kullanım yaşının 2 yaş altına indiğini göstermektedir. İngiltere'de yapılan bir araştırma da 3-8 yaş aralığındaki çocukların beşte bir oranında tabletle haftada 6-7 saat internette vakit geçirdiği ve 6-7 saat dijital oyun oynadıkları ortaya çıkmış. Amerika'da yapılan başka araştırma da ise 0-8 yaş aralığında olan her beş çocuktan biri hemen hemen her gün dijital cihaz kullandıkları ve bu kullanımın süresinin zamanla arttığı belirlenmiştir (Güler, Şahinkayas ve Şahinkayas, 2017).

İnternet kullanım oranları ile teknolojik araç sahibi olma oranlarında orantısız olarak artış gözlenmekte ve bu artış geçmiş yıllara göre özellikle okul öncesi dönem çocuklarında da internete erişimi ve kullanımını artırmıştır (Ergüney, 2017).

Oynama, keşfetme ve öğrenme gibi imkânlar sağlayan teknoloji araçlarının doğru kullanımını çocuklara olumlu katkılar sağlayabilir. Okul öncesi dönemde (0-6 yaş) çocukların dijital teknolojiyi bilinçli ve doğru kullanması öz güvenlerini ve yaratıcılıklarını geliştirebilir. Bu durumun aksine dijital teknolojiyi uzun süre kullanmak çocukların sosyal çevresiyle iletişimini azaltıp pasif duruma geçirerek iş birliği, paylaşma ve etkileşim becerilerinin azalmasına

neden olarak, sosyal-duygusal gelişimlerini olumsuz etkilemektedir. Ayrıca çocukların dijital teknolojik araçlarla uzun süre aynı pozisyonda zaman geçirmeleri iskelet ve kas sisteminde problemlere neden olabilmekte, el ve göz koordinasyonu gerektiren becerilerin gelişimini ayrıca küçük ve büyük kas becerilerinin gelişimlerini de olumsuz etkilemektedir. Aynı zamanda internetteki içeriklerin ve kullanılan reklamların çocukları etkilediği ve ebeveynlerin tüketim alışkanlıklarını da değiştirdiği gözlenmiştir (Binboğa-Yel ve Korhan, 2015)

Ayrıca internet ve bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarının etkileri üzerine yapılan bir çalışmada bu içerikleri izleyen çocuklarda kaygı bozuklukları yaşanabildiği, yaşına ve seviyesine uygun olmayan reklamlara, cinsel içeriklere ve kötü alışkanlıklara teşvik edici içeriklere maruz kaldıkları, ayrıca gerçek ve kurgu arasındaki ayrımı yapmakta zorlanarak TV, internette gördüklerini kendileri ile özdeşleştirebildikleri ifade edilmiştir (Ulusoy ve Bostancı, 2014; Özkan, 2017).

Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı'nın Ankara'da düzenlediği (2018: 20-21) "Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı" verilerine göre:

- 0-3 yaş aralığındaki çocuklarda gelişimsel sorunlara,
- 0-3 yaşta ifade edici dil ve konuşma becerisinde geriliklere ve problemlere,
- Bağlanma sürecindeki geçiş nesnesinin (pelüş oyuncak, battaniye, emzik gibi) yerini oyun bağımlılığının almasına yönelik davranışların artmasına,
- Çocuklarda gerçeği anlayabilme yetisinin kazanılamamasına,
- Duygularını düzenleme becerisinin geç gelişmesine/gelişmemesine,
- 0-3 yaş düzeyine uygun olmayan bilgilerin yaratacağı psikolojik travmaya,
- Kimlik gelişiminin olumsuz etkilenmesine, kişilik sorunlarının ortaya çıkmasına sebep olabilmektedir.
- Bunlara ilave olarak yapılan araştırmalarda, okul öncesi dönemde (0-6 yaş) yer alan çocukların dijital oyun bağımlılığını artıran unsurlar aşağıdaki şekilde ifade edilmiştir:

- Aile (denetimsizlik, yanlış rol model olma, teknolojiye biçilen yanlış roller, iş yoğunluğu, ilgisizlik, bilgi eksikliği, her istenilene yapma,)
- Oyun (fizyolojik etki, dikkat çekici olma),
- Çevre (sokakların güvensizliği, yanlış şehirleşme, dijitalleşen dünya),
- Çocuk (ait olma çabası, hayal dünyalarını bulma isteği, dönem özelliği, keyif alma, asosyal olma, özgüven eksikliği). (Kardeş, 2020).

Erken çocuklukta akıllı telefon bağımlılığının etkileri üzerine yapılan bir araştırmada, bu konuda çalışmalara bağlı olarak bir model geliştirilmiştir. Bu modelin öncül durumları ve sonuçları şöyle ortaya konmuştur:

Öncül durumlar:

- Ebeveyne Bağlı Değişkenler (yaş, eğitim, gelir durumu, akıllı telefon kullanma tutumları, her iki eş çalışma durumu ve akıllı telefon kullanma oranları),
- Çocuğa Bağlı Değişkenler (cinsiyet, yaş, eğitim kurumuna katılım durumu, kardeşler,).

Sonuçlar:

- Zihinsel Gelişim (depresyon, duygularda değişiklik, dikkat kaybı, öfke),
- Fiziksel Gelişim (obezite, görsel/işitsel beceriler, vücutta dengesizlik) (Kardeş, 2020)

Dijital bağımlılığın küçük yaştaki çocukların zihinsel ve fiziksel gelişimlerine olumsuz etkileri de şöyle belirtilmiştir:

Zihinsel gelişim; Akıllı telefona uzun süre maruz kalan çocuklarda duygusal olarak değişiklik gözlenebilmektedir. Eğlence aracı olarak kullanılan bu araçlar zamanla çocukların öfke, saldırganlık ve dikkat eksikliği gibi problemlerin yaşamasına neden olmaktadır.

Fiziksel gelişim: Müzik dinleme, oyun oynama ve diğer etkinlikler sırasında uzun süre kulaklık kullanmak çocukların işitme duyusuna zarar verebilmektedir. Akıllı telefon bağımlılığının zararlarından biri de insanlarla etkileşimi düşürmesi fiziki aktivitelerin azalması sonucu obezite, kas ve eklem ağrıları gibi sorunlar ortaya çıkabilir (Kardeş, 2020).

3. Amaç

Bu çalışmanın amacı 3- 6 yaş grubundaki çocukların dijital kullanım sürelerinin psiko-sosyal gelişimleri üzerindeki etkilerini saptamaktır. Bu amaç doğrultusunda elde edilen veriler ışığında aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Çocuklar gün içerisinde ne kadar süre dijital kullanmaktadır?
2. Çocukların dijitale erişim araçları nelerdir?
3. Çocukların dijital üzerindeki içerik tercihleri nelerdir?
4. Ebeveynler çocuklarını dijital kullanımı sırasında kontrol ediyor mu?
5. Ebeveynlerin çocukların dijital kullanımına yönelik aldığı önlemler nelerdir?
6. Dijital uygulamaların çocuklar üzerindeki psiko-sosyal etkileri nelerdir?

4. Yöntem

4.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, erken çocukluk dönemindeki (3-6 yaş arasındaki) çocukların dijital kullanım sürelerinin psiko-sosyal gelişimlerine olan etkilerini test etmek için yapılan anket çalışması tarama modeli bir çalışmadır. Anket formu araştırmacı tarafından literatür ve uzman görüşleri desteğiyle hazırlanmıştır.

4.2. Çalışma Grubu-Evren Örneklem

Çalışma grubunu, Türkiye’de 2022-2023 eğitim - öğretim yılında görev yapan okul öncesi öğretmenlerini ve 3-6 yaş grubu çocuklara sahip velileri oluşturmaktadır. Örneklem kolay örnekleme yoluyla seçilmiştir.

4.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri nicel veri toplama yöntemlerinden yararlanılarak toplanmıştır. Bu amaçla konu ile ilgili yapılmış çalışmalardan yararlanılmıştır. Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital kullanım sürelerinin psiko-sosyal gelişimleri üzerindeki etkilerini araştırmak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen veri toplama aracı kullanılmıştır.

Araştırmada kullanılan veri toplama aracı, 3-6 yaş grubu çocukların dijital kullanım sürelerinin sosyal, duygusal gelişim ve problem çözme becerileri

üzerindeki etkilerini incelemek ve değerlendirmek amacıyla bilgi toplamaya yönelik olarak hazırlanmıştır.

Uygulamadan önce araştırmaya katılan veli ve öğretmenlere araştırmanın amacı, kullanılan ölçme araçlarının nasıl cevaplanacağı konusunda gerekli ön bilgiler verilmiş ve gönüllülük esas alınmıştır. Ayrıca, verilen cevapların gizli tutulacağı ve sadece araştırma amacı ile kullanılacağı belirtilmiştir.

4.4. Verilerin Analizi

Veri toplama aracı 52 öğretmen ve 33 veliye çevrimiçi olarak uygulanmıştır. Elde edilen veriler analiz edilmeden önce normallik analizleri yapılmış ve dağılımdan sapma gösteren anketler belirlenerek veri setinden çıkarılmıştır. Verilerin analizi nicel içerik analiz tekniğinden yararlanılarak yapılmıştır. Çalışmada karşılaştırmalı veriler de elde edilmiş olup bu veriler değerlendirilmiştir.

5. Bulgular

5.1. Öğretmen ve Velilerin Eğitim Durumu

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcının %88,5'si (n: 46) lisans, %7,7'i (n: 4) yüksek lisans, %3,8'i (n: 2) ön lisans mezunudur. Ankete katılan öğretmenlerin çoğunluğunun lisans düzeyinde eğitim aldıkları görülmektedir(Tablo 1)

Tablo 1: Öğretmen Katılımcıların Eğitim Durumu

Mezuniyet	n	%
Ön lisans	2	3,9
Lisans	46	88,5
Yüksek Lisans	4	7,8
Toplam	52	100

Ankete cevap eden 33 veli katılımcının %3,3'ü (n: 1) ortaokul, %53,6'sı (n: 16)lise, %10'u (n: 3) ön lisans ,%33,3 'ü (n:10) lisans mezunudur. Ankete katılan velilerin çoğunluğunun eğitim düzeylerinin lise ve lisans düzeyinde olduğu görülmektedir (Tablo 2).

Tablo 2: Öğrenci Velisi Katılımcıların Eğitim Durumu

Mezuniyet	n	%
Ortaokul	1	3,3
Lise	16	53,6
Ön lisans	3	10
Lisans	10	33,3
Yüksek lisans	-	-
Toplam	33	100

5.2. Öğretmenlerin mesleki bilgileri

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcının %63,5'si (n: 33) 10 ila 20 yıl , %21,2'i (n: 11) 20 yıl ve 5'si (%13,5'i (n: 7) 5 ila 10 yıl , %1,9 'u (n:1) 0 ila 5 yıl arasında meslekte çalışmaktadır.

Tablo 3: Katılımcıların Meslekte Çalışma Süreleri

Meslekte çalışma süresi	n	%
0-5 yıl	1	1,9
5-10 yıl	7	13,5
10-20 yıl	33	63,5
20 ve üzeri	11	21,2
Toplam	52	100

Tablo 3'e göre görev yapan öğretmenlerin meslekte çalışma süreleri ortalama 10 ila 20 yıl arasında değişmektedir. Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcının %19,2'si (n: 10) 4 yaş, %51,9'u (n: 27) 5 yaş, %28,8'i (n: 15) 6 yaş grubu öğrencilerine öğretmenlik yapmaktadır.

Tablo 4: Katılımcıların Öğrenci Yaş Grubu

Öğrenci yaş grubu	n	%
4 yaş	10	19,2
5 yaş	27	51,9
6 yaş	15	28,8
Toplam	52	100

Tablo 4'e göre öğretmenlerin öğrencilerinin yaş grubu 4-5-6 yaş olarak değişkenlik göstermektedir.

5.3. Ebeveynlik durumu

Ankete cevap eden 33 veli katılımcının %1'i (n: 1) 3 yaş, %6,1 'i (n: 2) 4 yaş, %60,6'sı (n: 20) 5 yaş, %30,3'ü (n:10) 6 yaş grubu öğrencilerine ebeveynlik yapmaktadır.

Tablo 5: Katılımcıların Ebeveynlik Yaptığı Yaş Grubu

Yaş grubu	n	%
3 yaş	1	3
4 yaş	2	6,1
5 yaş	20	60,6
6 yaş	10	30,3
Toplam	33	100

Tablo 5'e göre ankete katılan velilerin ebeveynlik yaptığı yaş grubu 3-4-5-6 yaş olarak değişkenlik göstermektedir. Ankete cevap eden 33 veli katılımcının çocuklarının %40,6'u (n: 13) 1 kardeşi, %21,9'si (n:7) 2 kardeşi, %3,1'i (n: 1) 3 kardeşi olduğunu ifade etmiştir. %31,2'si (n: 12) ise tek çocuktur.

Tablo 6: Kardeş Sayısı

Kardeş sayısı	N	%
Tek çocuk	12	31,2
1	13	40,6
2	7	21,9
3	1	3,1
Toplam	33	100

Tablo 6'ya göre ankete katılan velilerin çocuk sayılarında farklılıklar görülmektedir.

5.4. Dijital kullanım süresi

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı öğrencilerinin %65,4'ü (n: 34) yaklaşık 1 saat, %26,9'u (n:14) 1-2 saat dijital kullanıyor. %7,7'si (n:4) hiç dijital araç kullanmamaktadır. Ankete cevap eden 33 veli katılımcı çocuklarının dijitali %38,1'i (n: 12) yaklaşık 1 saat, %47,3'ü (n:16) 1-2 saat, %14,6'sı (n:5) 2-3 saat kullandıklarını ifade etmiştir.

Tablo 7: Öğrencilerin Dijital Kullanım Süreleri

Dijital kullanım süreleri	Öğretmen		Veli	
	n	%	n	%
Yaklaşık 1saat	34	65,4	12	38,1
1-2 saat	14	26,9	16	47,3
2-3 saat	-	-	5	14,6
hiç	4	7,7	-	-
Toplam	52	100	33	100

Tablo 7'ye göre ankete katılan velilerin tamamının dijital kullanıma izin verdikleri görülmektedir. Ankete katılan öğretmenlerin ise okulda dijital cihazları kullandıkları görülmektedir.

5.5. Dijital kullanım amaçları

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı öğrencilerinin dijitali %70'i (n: 38) eğitim, %8,8'i (n: 4) çizgi film izleme, %19,2'si (n: 9) oyun amaçlı kullanmaktadır. %1'i ise (n: 2) kullanmadığını ifade etmiştir. Ankete cevap eden 33 veli katılımcı çocuklarının dijitali %21,3'ü (n: 7) eğitim, %6'sı (n: 2) çizgi film izleme, %30,3'ü (n: 10) oyun, %42,4'i (n: 14) video izleme amaçlı kullandıklarını ifade etmiştir.

Tablo 8: Öğrencilerin Dijital Kullanım Amaçları

Dijital kullanım amaçları	Öğretmen		Veli	
	n	%	n	%
Eğitim	38	70	7	21,3
Çizgi film izleme	4	8,8	2	6
Oyun	9	19,2	10	30,3
Vakit geçirmiyor	1	2	-	-
Video-Youtube izleme	-	-	14	42,4
Toplam	52	100	33	100

Tablo 8'e göre ankete katılan katılımcıların verdikleri cevaplarda çocukların dijitali farklı amaçlarla kullandıkları görülmektedir. Öğretmen katılımcıların daha çok eğitim amaçlı kullandıkları saptanmıştır. Veli katılımcıların verdikleri cevaplara göre ise de çocuklarının dijitali daha çok video izleme -Youtube gibi amaçlarla kullandıkları belirlenmiştir.

5.6. Öğretmen ve velilerin dijital kullanım ile ilgili tutumları

Ankete cevap eden 33 veli katılımcı çocuklarının dijital ortamda vakit geçirdikleri süreyi takip edebilme durumlarını %12'ü (n: 4) "edebildiğimi düşünüyorum", %70,6'sı (n: 22) "evet", %17,4'si (n: 7) "hayır" olarak ifade etmiştir.

Tablo 9: Dijital Kullanımın Takibi

Dijital kullanımın takibi	n	%
Edebildiğimi düşünüyorum	4	12
Evet	22	70,6
Hayır	7	17,4
Toplam	33	100

Tablo 9'a göre ankete katılan velilerin birçoğu dijital kullanım takibini yapabildikleri görülmektedir. Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı velilerinin çocuklarının dijital kullanım süreleri ile ilgili olarak %44,2'si (n:23)sürelili kullanıma, %55,8'i (n: 29) istediği kadar kullanıma izin verdiklerini ifade etmiştir.

Tablo 10: Velilerin Çocuklarının Dijital Kullanım Süreleri ile İlgili Tutumu

Velilerin çocuklarının dijital kullanımını ile ilgili tutumları	n	%
Sürelili kullanım	23	44,2
İstediği kadar kullanım	29	55,8
Toplam	52	100

Tablo 10'a göre ankete katılan öğretmenler, velilerin çocuklarının dijital kullanımı ile ilgili tutumlarını göstermektedir. Buna göre velilerin bir kısmı sürelili kullanıma izin verirken, bir kısmı da istediği kadar kullanıma izin verdikleri görülmektedir. Ankete cevap eden 33 veli katılımcı çocuklarının dijital kullanımın yasaklanması durumunda %36,4 'ü (n:12) "ağlar", %18,1'i (n: 6) "çok öfkelenir", %9,1'i (n: 3) "kendini yerden yere atar", %36,4'ü (n :12) "tepki vermez" olarak ifade etmiştir.

Tablo 11: Çocukların Dijital Kullanımın Yasaklanmasına Karşı Verdikleri Tepkiler

Dijital kullanımın yasaklanmasına karşı verdikleri tepkiler	n	%
Ağlar	12	36,4
Çok öfkelenir	6	18,1
Kendini yerden yere atar	3	9,1
Tepki vermez	12	36,4
Toplam	33	100

Tablo 11'e göre ankete katılan velilerin çocuklarında dijital kullanımın kısıtlanmasına karşı verdikleri tepkiler farklılık göstermektedir. Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı velilerinin çocuklarının dijital kullanım sürelerini kısıtlama ile ilgili olarak %78,8'i (n: 41) sorun yaşadıklarını, %21,2 (n: 11) yaşamadıklarını ifade etmiştir.

Tablo 12: Velilerin Çocuklarının Dijital Kullanım Sürelerini Kısıtlama ile İlgili Sorun Yaşama Oranları

Velilerin çocuklarının dijital kullanım sürelerini kısıtlama ile ilgili sorun yaşayıp- yaşamadıkları	n	%
Evet	41	78,8
Hayır	11	21,2
Toplam	52	100

Tablo 12'de ankete katılan öğretmenlerin verdikleri cevaplara göre, birçok velinin çocuklarının dijital kullanım sürelerini kısıtlama ile ilgili sorun yaşadığı görülmektedir. Ankete cevap eden 33 veli katılımcı çocuklarının dijital kullanım sürelerinin fazla olması durumunda %100'ü (n:33) zararlı olabileceğini ifade etmiştir.

Tablo 13: Fazla Dijitalle Vakit Geçirmenin Zarar Algısı

Fazla dijitalle vakit geçirmenin zararlı olabileceği	n	%
Evet	33	100
Hayır	0	0
Toplam	33	100

Tablo 13'teki veriler, ankete katılan velilerin tamamının dijitalle fazla zaman geçirmenin zararlı olabileceğini düşündüklerini göstermektedir.

5.7. Öğrencilerin Dil Gelişim Özellikleri

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı öğrencilerinin dil gelişim özelliklerini %73,1'i (n: 38) yaşına uygun, %26,9'u (n: 14) yaşının gerisinde olduğunu ifade etmiştir. Ankete cevap eden 33 veli katılımcı çocuklarının dil gelişim özelliklerini %60,6'i (n: 38) yaşına uygun, %6,1'u (n: 14) yaşının gerisinde, %33,3'ü (n: 11) yaşının ilerisinde olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 14: Öğrencilerin Dil Gelişim Özellikleri

Öğrencilerin dil gelişim özellikleri	Öğretmen		Veli	
	n	%	n	%
Yaşına uygun	38	73,1	20	60,6
Yaşının gerisinde	14	26,9	2	6,1
Yaşının ilerisinde	0	0	11	33,3
Toplam	52	100	33	100

Tablo 14'e göre ankete katılan katılımcıların verdikleri cevaplar da çocukların dil gelişim özellikleri farklılık göstermektedir. Bu farklılık öğretmen ve veli değerlendirmelerinde göze çarpmaktadır. Öğretmen katılımcılar dil gelişim özelliklerini yaşının gerisinde ve yaşına uygun olarak değerlendirirken, veli katılımcılar çocuklarının dil gelişim özelliklerini yaşına uygun, yaşının gerisinde ve yaşının ilerisinde olarak değerlendirmektedirler.

5.8. Öğrencilerin Sosyal Gelişim Özellikleri

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı öğrencilerinin sosyal gelişim özelliklerini %76,9'u (n:40) yaşına uygun, %23,1'i (n: 12) yaşının gerisinde olduğunu ifade etmiştir. Ankete cevap eden 33 veli katılımcı çocuklarının sosyal gelişim özelliklerini %60,6'sı (n: 20) yaşına uygun, %15,2'si (n: 5) yaşının gerisinde %24,2'si (n:8) yaşının ilerisinde olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 15: Öğrencilerin Sosyal Gelişim Özellikleri

Öğrencilerin sosyal gelişim özellikleri	Öğretmen		Veli	
	n	%	n	%
Yaşına uygun	40	76,9	20	60,6
Yaşının gerisinde	12	23,1	5	15,2
Yaşının ilerisinde	0	0	8	24,2
Toplam	52	100	33	100

Tablo 15'e göre ankete katılan katılımcıların verdikleri cevaplar da çocukların sosyal gelişim özellikleri farklılık göstermektedir. Bu farklılık öğretmen ve veli değerlendirmelerinde göze çarpmaktadır. Öğretmen katılımcılar sosyal gelişim özelliklerini yaşının gerisinde ve yaşına uygun olarak değerlendirirken, veli katılımcılar çocuklarının sosyal gelişim özelliklerini yaşına uygun, yaşının gerisinde ve yaşının ilerisinde olarak değerlendirmektedirler.

5.9. Öğrencilerin İletişim Becerileri

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı öğrencilerinin iletişim becerilerinin %73,1'i (n: 38) yaşına uygun, %26,9'u (n: 14) yaşının gerisinde olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 16: Öğrencilerin İletişim Becerileri

Öğrencilerin iletişim becerileri	n	%
Yaşına uygun	38	73,1
Yaşının gerisinde	14	26,9
Yaşının ilerisinde	0	0
Toplam	52	100

Tablo 16'ya göre ankete katılan öğretmenler, öğrencilerin iletişim becerilerini yaşına uygun ve yaşının gerisinde olarak değerlendirmektedir.

5.10. Öğrencilerin Problem Çözme Becerileri

Ankete cevap eden 52 öğretmen katılımcı öğrencilerinin problem çözme becerilerinin %51,9'u (n: 27) yaşına uygun, %48,1'u (n: 25) yaşının gerisinde olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 17: Öğrencilerin Problem Çözme Becerileri

Öğrencilerin problem çözme becerileri	n	%
Yaşına uygun	27	51,9
Yaşının gerisinde	25	48,1
Yaşının ilerisinde	0	0
Toplam	52	100

Tablo 17'ye göre ankete katılan öğretmenler, öğrencilerin problem çözme becerilerini yaşına uygun ve yaşının gerisinde olarak değerlendirmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Dünyada ve Türkiye'de son yıllarda hızla yayılan dijital teknoloji, başta çocuklar olmak üzere toplumun büyük bir bölümünü etkisi altına almıştır. Çalışma kapsamında Türkiye'de yaşayan 3-6 yaş grubu çocukların eğitimlerinden sorumlu okul öncesi öğretmenlerine ve aynı yaş grubuna sahip ebeveynlerin nicel araştırma teknikleri kapsamında görüşleri alınmıştır. Çalışmada öğretmenlere ve velilere yönelik sorular 3-6 yaş grubundaki

çocukların dijital kullanım sürelerinin gelişimleri üzerindeki etkilerini araştırmak amacı ile hazırlanmıştır. Elde edilen veriler, karşılaştırmalı olarak ele alınmış ve şu sonuçlara varılmıştır.

Ebeveynler dijital kullanım sürelerine ilişkin sonuçlara bakıldığında; ebeveynler dijital ortamlara 1 ila 3 saate kadar değişen sürelerde genellikle de oyun oynamak, çizgi film, eğitim ve video seyretmek gibi kullanıma izin vermektedirler. Öğretmenlerin ise bu süreyi daha kısa tuttukları (1-2 saat) ve daha çok eğitim amaçlı kullandıkları saptanmıştır. Ebeveynlerin bir kısmı, çocuklarının dijital kullanımını ve süresini kontrol edebildiklerini ifade ederken bir kısmı da çocuklarının izledikleri içerikleri takip edemediklerini ve istedikleri kadar kullanıma izin verdiklerini belirtmişlerdir. Zararlı içeriklere karşı herhangi bir önlem almayan ailelerin çocukları internette şiddet, pornografi ve kötü alışkanlıkları teşvik edici nitelikteki içerikler karşısında savunmasız durumdadırlar. Ebeveynlerin bir kısmı çocuklarının dijital kullanımın yasaklanmasına karşı olumsuz tepkiler verdiklerini (ağlama, öfke, kendini yerden yere atma) dile getirmişlerdir. Öğretmenler de dijital kullanımı kısıtlama konusunda velilerinin sorun yaşadığını (uzun süre oyun oynamak istemeleri, oyunu bırakmak istememeleri, hırçınlaşmaları, saldırgan olmaları, ısrarcı olmaları, sinirli ve öfkeli olmaları gibi) ifade etmişlerdir. Öğretmenler bu gibi durumlar karşısında; çocuklarıyla vakit geçirmelerini, sosyal alanlara gidilebileceğini, kurallarda taviz vermemelerini, güvenli ve süreli internet kullanmalarını, sanatsal ve sportif faaliyetlerde yer verme, ebeveyn olarak çocuklarına dijital kullanım konusunda model olmaları gerektiği konusunda önerilerde bulduklarını ifade etmişlerdir. Ebeveynler fazla dijital kullanımın zararlı olduğunu (görmede bozukluk, dikkat dağınıklığı, kötü sözler, beyin gelişiminin olumsuz etkilenmesi, gördüğünü uygulama, unutkanlık, hayal gücünün zayıflaması, duruş bozukluğu, sosyalleşmede gerilik v.b.) dile getirmişlerdir. Bu yaş grubu çocuklar gelişimsel olarak incelendiğinde öğretmenlerin değerlendirmeleri ebeveynlere göre farklılık göstermiştir. Ebeveynler çocuklarının dil ve sosyal gelişimlerinin yaşına uygun şekilde değerlendirirken, öğretmenler yaşının gerisinde olarak değerlendirmişlerdir. Eğitimcilerin değerlendirmesi çocukların gelişimsel özelliklerini daha iyi bilmeleri ve mesleki tecrübeleri bakımından daha gerçekçi veriler sunmaktadır. Ayrıca öğretmenlerin bir kısmı çocukların iletişim becerileri ve problem çözme becerileri yönünden de yaşının gerisinde gelişim gösterdiklerini belirtmişler.

Çocukların internet ve dijital kullanımı, aile içi iletişimlerini ve sosyalleşmelerini olumsuz yönde etkilemektedir. Dijital kullanım çocukların sosyalleşme özelliklerine engel olabilmektedir. Arkadaş edinme, rekabet, iş birliği, paylaşma ve karşılaştığı sorunları çözebilme becerilerini engellemektedir. Çocukların doğumlarından itibaren toplumsal iletişimin yoğun yaşanması, kendi yaşatları ile vakit geçirmeleri sosyalleşmelerine ve dil gelişimlerine katkı sağlayacaktır. Ebeveynlerin çevresindeki birçok çocuğun geç konuştuğunu ve iletişim problemleri yaşayarak saldırganlık, öfke gibi duygusal tepkiler verdikleri gözlenmektedir.

Çalışmada elde edilen veriler neticesinde, literatürdeki, çocuklarda uzun süre ve kontrolsüz olarak dijital ve internet kullanmanın ciddi problemlere yol açtığı görüşüne paralel sonuçlar elde edilmiştir. Ortaya çıkan bu problemlerin en aza indirilmesi için ebeveynlerin aşağıda sıralanan önerilere uymasında fayda vardır (Ergüney, 2017):

- Çocukların saatlerce internet başında vakit geçirmelerinin önüne geçmek için ebeveynler olarak onlara çeşitli aktivite ve oyunlar sunulmalı ve çocuklara vakit ayrılmalıdır.
- Çocukların akranlarıyla vakit geçirmeleri için gerekli ortamlar yaratılmalı, sosyalleşmeleri desteklenmelidir.
- İnternet ve diğer kitle iletişim araçları ebeveynler tarafından çocuğu sakinleştirmek, oturtmak veya oyalamak amacıyla 'elektronik çocuk bakıcısı' (Timisi, 2011) olarak görülmemelidir.
- Çocuklar internet ile ilgili içerikler konusunda bilgilendirilmeli ve ebeveynler tarafından gerekli koruma önlemleri alınmalıdır.
- Çocukların sokakta oyun oynayarak vakit geçirmeleri sağlanmalı ve bu tür ortamlar eski mahalle kültürleri tekrar oluşturulmalıdır.
- Çocukların model alarak öğrendiklerini de unutmamak gerekir, bu nedenle ebeveynlerin dijital kullanımları çocuklara doğru model oluşturmalıdır.
- Çocukların en az 4 yaşına gelene kadar dijital teknolojik aletlerin bireysel kullanımını azaltmak amacıyla, toplumsal bilgilendirme amaçlı kamu spot reklamları televizyonlarda yayınlanmalı, ebeveynler bilinçlendirilmelidir.
- Çocukların okul öncesi eğitime en geç 3 yaşından itibaren başlamaları konusunda gerekli çalışmalar yapılarak, eğitim öğretim yoluyla gelişim gerilikleri yaşayan çocuklar için önlemler alınmalıdır.

Kaynakça

- Aral, N. ve Baran, G. (2011). *Çocuk gelişimi*. Ya-Pa Yayınları.
- Aral vd. (2017). *Erken çocukluk döneminde gelişim-1* (A. K. Akyol, Ed.). Anı Yayıncılık.
- Aral vd. (2020). *Erken çocukluk döneminde gelişim-2* (A. K. Akyol, Ed.). Anı Yayıncılık.
- Arıcı, A. F. (2016). Erken çocukluk dil gelişiminde ailenin rolü. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 1(1), 66-78.
- Brouwer, C., Duimel, M., Jansen, S., Nikken, P., Pardoën, J., & Pijpers, R. (2011). *AppNootMuis. Peuters en kleuters op het Internet*. Buurtboek.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18, 553-575.
- Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149-158.
- DeBell, M., & Chapman, C. (2006). *Computer and Internet use by students in 2003* (NCES 2006-065). U.S. Department of Education, National Center for Education Statistics.
- Ergüney, M. (2017). İnternetin okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerindeki etkileri hakkında bir araştırma. *Ulakbilge*, 5(17), 1917-1938.
- Findahl, O. (2012). *Swedes and the Internet 2012*. <https://www.iis.se/docs/Swedes-and-the-Internet-2012.pdf>
- Guðmundsdóttir, G. B., & Hardersen, B. (2012). *The digital universe of 0-6-year-olds: Access to and use of digital devices in young children's free time* [Report]. Centre for ICT in Education.
- Güler, H., Şahinkaya, Y., ve Şahinkaya, H. (2017). İnternet ve mobil teknolojilerin yaygınlaşması: Fırsatlar ve sınırlılıklar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 186-207.
- Holman, J. P., Hansen, C. E., Cochian, M. E., & Lindsey, C. R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affects social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 1-6.
- İlhan, N. (2005). Çocukların dil edinimi, gelişimi ve dile katkıları. *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(13), 155-160.

- İnanç, Y. B., Atıcı, K. M. ve Bilgin, M. (2020). *Gelişim psikolojisi I: Bebeklik, çocukluk ve ergenlik*. Pegem Akademi.
- Karacan, E. (2000a). Bebeklerde ve çocuklarda dil gelişimi. *Klinik Psikiyatri*, 3(4), 263-268.
- Karacan, E. (2000b). Çocuklarda dil gelişimini etkileyen faktörler. *Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi*, 9(7), 1-8.
- Kardeş, S. (2020). Erken çocukluk döneminde dijital okuryazarlık. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 827-839.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Li, X., & Atkins, M. S. (2004). Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *Pediatrics*, 113(6), 1715-1722.
- Ofcom. (2012). *Children and parents: Media use and attitudes report*. Ofcom.
- Öner, D. (2020). Erken çocukluk döneminde teknoloji kullanımı ve dijital oyunlar: Okul öncesi öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(14).
- Özcan, N. ve Buzlu, S. (2005). Problemlerle internet kullanımını belirlemede yardımcı bir araç: "İnternette Bilişsel Durum Ölçeği"nin üniversite öğrencilerinde geçerlik ve güvenilirliği. *Bağımlılık Dergisi*, 6, 19-26.
- Özkan, B. (2017). Anne görüşlerine göre 5-6 yaş çocukların bilgisayar/tablet kullanım düzeyleri. *The Journal of Academic Social Science*, 5(54), 390-399.
- RTÜK. (2013). *Türkiye'de çocukların medya kullanma alışkanlıkları araştırması, 1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi*. <http://www.byegm.gov.tr/uploads/docs/RTUK>
- Senemoğlu, N. (1989). Okulöncesi eğitimde dilin önemi. *Milli Eğitim Vakfı Dergisi*, 4(14), 21-22.
- Subrahmanyam, K. (2009). Developmental implications of children's virtual worlds. *Washington and Lee Law Review*, 66(3), 1065-1083.
- Şalcı, O., Karakaya, K., ve Tatlıeşme, S. (2018). Akıllı cihaz kullanımının 3-6 yaş çocukların gelişimine etkisinin okul öncesi öğretmenleri görüşleri açısından değerlendirilmesi. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4, 53-63.

- Teuwen, J., De Groff, D., & Zaman, B. (2012). *Flemish preschoolers online: A mixed method approach to explore online use, preferences and the role of parents and siblings* [Paper presentation]. Etmaal van de Communicatiewetenschap, Leuven, Belgium.
- Uncu, O., Kayış, Y., & Lafcı, Z. (2020). *Çocuk ruh sağlığı ders kitabı*. Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Alanı.
- Ulusoy, A., ve Bostancı, M. (2014). *Çocuklarda sosyal medya kullanımı ve ebeveyn rolü*. *International Journal of Social Science*, 28, 559-572.
- Yavuzer, H. (2001). *Çocuk psikolojisi*. Remzi Kitabevi.
- Yazgan İnanç, B., Bilgin, M. ve Kılıç Atıcı, M. (2010). *Gelişim psikolojisi*. Pegem Akademi.

Dijital Bankacılık Kavramının RStudio ile Bibliyometrik Analizi

Meltem DUĐRU  1

Öz

Dijitalleşme süreci içerisinde geleneksel yapıda kullanılan bilgiler ve uygulamalar bilgisayarlar yardımıyla sayısal kodlara dönüřtürölmektedir. Yaşanan dönüřüme ise internet, yapay zekâ teknolojileri, bulut bilişim sistemleri, mobil cihazlar aracılık etmektedir. İnovasyon ve dijitalleşmenin en yoğun yaşandıđı sektörlerden biri de bankacılık sektörüdür. Bankacılık sektöründeki ürün ve hizmet sunumlarında meydana gelen deđişimlerin özellikle Covid-19 süreci ile tetiklendiđi dikkat çekmektedir. Yapılan analizde de dijitalleşmeye dönük çalışmaların hızlandıđı bu dönem açıkça görölmektedir. Bu çalışmada dijital bankacılık kavramına dair çalışmaların yıllar içerisindeki gelişimi araştırılmıştır. Yapılan araştırma için son yıllarda sık karşılaşılan bir yöntem olan bibliyometrik analiz tercih edilmiştir. RStudio içerisinde bibliyometrix programı seçilmiş ve biblioshiny uygulaması kullanılmıştır. Analizde dünyaca tanınmış ve kabul görmüş bir veri tabanı olan Web of Science (WoS) verilerinden yararlanılmıştır. WoS veri tabanında ekonomi, iktisat teorisi ve yönetim kategorileri seçilerek 'digital banking' anahtar kavramı taratılmış ve elde edilen bulgular yorumlanmıştır. 449 kaynaktan elde edilen 928 doküman çerçevesinde 1997 yılı başından itibaren 2024 yılı nisan ayına kadar olan dönem incelenmiştir. Bu yıllar aralığında yıllık yayın ve atıf sayıları, en çok yayın yapan ve atıf alan yazarlar ile yayınlar, en fazla veya en az yayın yapan ölkeler, ölkeler arası iş birlikleri ve en sık tekrar eden kelimeler tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda en fazla çalışmanın yapıldığı yıl 2023 ve en az çalışmanın yapıldığı yıllar 1997 ve 2000 yılları olmuştur. 1999, 2001, 2002, 2003 ve 2004 yıllarında ise hiç yayın yapılmamıştır. Dijital bankacılık konusunda en çok yayın yapan ölkeler Çin olmasına rağmen en çok atıf alan ölkeler Amerika Birleşik Devletleri (USA) olmuştur. Tüm yayınlar incelendiğinde en fazla atıf alan yayının 2015 yılında yayınlanmış ve Dwyer'e ait olan 'The economics of Bitcoin and similar private digital currencies' isimli çalışma olduđu görölmüştür. 'Digital banking' ile ilgili en sık kullanılan anahtar kelimeler fintech, blockchain, banking, dijital dönüşüm, dijitalleşme olmuştur. Tüm bu bulgulara ek olarak araştırılan kavram çerçevesinde Türkiye'de yapılan 29 adet çalışmaya rastlanmıştır.

Anahtar Kelimeler : Dijital Bankacılık, RStudio, Biblioshiny, Bibliyometrik Analiz

¹ Trakya Üniversitesi, Uzunköprü Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu, Türkiye, Dr. Öğr. Üyesi, meltemdugru@trakya.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4280-5651

Bibliometric Analysis of Digital Banking Concept

with RStudio

Meltem DUĐRU  ¹

Abstract

In the digitalization process, traditionally used information and applications are converted into digital codes with the help of computers. The transformation is mediated by the internet, artificial intelligence technologies, cloud computing systems, and mobile devices. One of the sectors where innovation and digitalization are most intense is the banking sector. It is noteworthy that the changes in product and service offerings in the banking sector have been triggered especially by the Covid-19 process. In the analysis, it is clearly seen that this period, in which studies on digitalization have accelerated, is observed. In this study, the development of studies on the concept of digital banking over the years has been investigated. Bibliometric analysis, a method frequently encountered in recent years, was preferred for the research conducted. The bibliometrix program was selected in RStudio and the biblioshiny application was used. The analysis used Web of Science (WoS), a world-renowned and accepted database. The WoS database was scanned for the key concept of 'digital banking' by selecting the categories of economy, economic theory and management, and the findings were interpreted. The period from the beginning of 1997 to april 2024 was examined within the framework of 928 documents obtained from 449 sources. The annual number of publications and citations in these years, the most published and cited authors and publications, the countries with the most or least publications, collaborations between countries and the most frequently repeated words were determined. As a result of the findings, the year in which the most studies were conducted was 2023 and the years in which the least studies were conducted were 1997 and 2000. There were no publications in 1999, 2001, 2002, 2003 and 2004. Although the country that published the most on digital banking was China, the country that received the most citations was the United States of America (USA). When all publications were examined, it was seen that the most cited publication was the study titled 'The economics of Bitcoin and similar private digital currencies', published in 2015 and belonging to Dwyer. The most frequently used keywords related to 'Digital banking' are fintech, blockchain, banking, digital transformation, digitalization. In addition to all these findings, 29 studies conducted in Türkiye were found within the framework of the concept researched.

Keywords : Digital Banking, RStudio, Biblioshiny, Bibliometric Analysis

¹ Trakya University, Uzunköprü Academy of Applied Sciences, Türkiye, Asst. Prof., meltemdugru@trakya.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-4280-5651

Extended Abstract

As a result of technological developments all over the world, the traditional banking approach is gradually being replaced by digital banking. The most important reasons for this are cost advantage, speed and customer satisfaction. This transformation process that has started for institutions is also accepted by the society. The fact that societies are open to this change accelerates the integration processes of banks.

Within the framework of the digitalization process, banking transactions carried out with known methods are taught to machines and are concluded thanks to machines. The development of internet technologies, artificial intelligence, cloud computing systems and applications compatible with mobile devices are actively used every passing day. In this context, a continuous innovation is taking place in banking products and services.

It is observed that the variety of products and services has increased especially in the period after the Covid-19 outbreak. The reason for this is the emergence of new searches as a result of the closure of homes and workplaces and the postponement of banking transactions. In addition to the variety of products and services aimed at digitalization, it is seen that academic studies have also increased after this period.

In the study, the historical course and performance of studies on digital banking were discussed. In this context, the concept of digital banking was introduced and digitalization processes were emphasized. Then, the bibliometrix program was preferred via the RStudio program and the analyses were carried out with the biblioshiny application. The findings obtained were presented under the next heading and interpreted in the conclusion section.

In this study, the development of studies on the concept of digital banking over the years was investigated. Bibliometric analysis, a frequently encountered method in recent years, was preferred for the research conducted. The bibliometrix program was selected within RStudio and the biblioshiny application was used. The data from the Web of Science (WoS), a world-renowned and accepted database, was used in the analysis. The key concept of 'digital banking' was scanned by selecting the categories of economy, economic

theory and management in the WoS database and the findings obtained were interpreted.

Within the framework of 928 documents obtained from 449 sources, the period from the beginning of 1997 to April 2024 was examined. The annual publication and citation numbers between these years, the authors and publications that published and received the most publications, the countries that published the most or the least, collaborations between countries and the most frequently repeated words were determined. As a result of the findings, the year in which the most studies were conducted was 2023 and the years in which the least studies were conducted were 1997 and 2000. No publications were made in 1999, 2001, 2002, 2003 and 2004. Although China is the country that has published the most on digital banking, the country that has received the most citations was the United States of America (USA). When all publications were examined, it was seen that the most cited publication was the study titled 'The economics of Bitcoin and similar private digital currencies' by Dwyer, published in 2015. The most frequently used keywords related to 'digital banking' were fintech, blockchain, banking, digital transformation, digitalization. In addition to all these findings, 29 studies conducted in Türkiye were found within the framework of the concept under investigation.

As a result of the findings, it was determined that the concept of digital banking is a new field of study and its preference rate has increased in recent years. In addition to being a concept that is studied all over the world, it has been observed that interest in Türkiye is also increasing. For this reason, it is important to intensify studies on the concept of digital banking in our country. As a result of the research to be conducted, it is thought that examining the processes in other countries will be beneficial for economic management and financial systems.

Giriş

Bankacılık sektörünün varlığının çok eski zamanlara dayandığı tahmin edilmektedir. Tarihsel açıdan yapılan araştırmalar da bu tahmini desteklemektedir. İlk bankacılık faaliyetlerinin eski Sümer ve Babil'e kadar uzandığı sanılmaktadır. Kurumsallaşmanın tam olarak gerçekleşmediği dönemler olsa da M.Ö. 3500'lü yıllarda maket olarak adlandırılan ilk banka kuruluşları ortaya çıkmıştır. Yapılan kazı araştırmalarında bu kuruluşların

çiftçilere ilk borç veren kurumlar olduğu tespit edilmiştir. Çiftçilerin harman zamanına göre ayarlanmış ödeme planları doğrultusunda krediler aldıkları görülmüştür. Yine kazılardan elde edilen belgelerde bir hesaptan diğer hesaba transferler, tediye ve teslim emirleri gibi işlemlerin yapıldığı ortaya konulmuştur (Parasız, 2000, s. 107). Ardından modernleşen toplum yapıları dünyanın finans sisteminde değişikliklere neden olurken bankacılık sisteminin de gelişmesini sağlamıştır. Bu gelişimde teknoloji kullanımının önemi büyüktür.

Bankacılık ürün ve hizmetlerindeki gelişmelerde en büyük etken yenilikçi teknolojilerin kullanılmasıdır. Bankaların verimliliklerini daha yukarı seviyelere taşıyabilmeleri ve hizmetlerini iyileştirebilmeleri için yeni bankacılık teknolojilerini kullanmaları ve yeniliklere açık olmaları gerekli hale gelmiştir. Bu kapsamda keşfedilen internet bankacılığı hizmetleri ile müşterilerle olan etkileşim arttırılmıştır (Dziamulych vd., 2021, s. 108; Siska, 2022, s. 124). Hatta internet bankacılığı dijitalleşen ekonominin ana unsurlarından biri olarak görülmeye başlanmıştır (Serebrennikova, 2020, s. 1033). İnternet bankacılığının ardından mobil teknolojilerin hızlanması mobil bankacılığın keşfini de beraberinde getirmiştir. Bunlara ek olarak yeni teknolojilerin hayatımıza girmesi bankacılık sektörünün hizmet anlayışını da etkilemiştir. Özellikle yapay zekâ, nesnelerin interneti, açık bankacılık, büyük veri ve blokzincir teknolojileri sektör tarafından hızlıca kabul görmüştür (Akın, 2020, s. 23).

Tüm bu gelişmeler ışığında bankalar işlem başına maliyetlerde düşüş sağlayabilmek amacıyla yeni dağıtım kanalları üzerine çalışmalarını hızlandırmış ve müşterilere farklı yollardan ulaşmaya çalışmışlardır. Toplumların ise bu değişimlere açık olması bankalar için avantaj yaratan bir durum haline gelmiştir. Böylece daha fazla uygulama denenmiş ve yenilikler her geçen gün artmıştır.

Tarihsel süreç incelendiğinde finans sektöründe dijitalleşme süreçlerinin yıllar önce başladığı görülmektedir. Banka kartları (debit kartlar), kredi kartları, online ödeme sistemleri, ATM'lerin ortaya çıkması dijital dönüşümü başlatan ürün ve hizmetlerdir (Tech Funnel, 2018). Bunlara ek olarak elektronik paraların piyasaya girmesi dijital dönüşümü tetikleyen unsurlardan biri olmuştur. Sonuç olarak geleneksel bankacılık ürün ve hizmet sunumlarının teknoloji ile bütünleştirilmesi dijital bankacılık kavramını ortaya çıkarmıştır.

Dijital bankacılığın ortaya çıkmasında elektronikleşmenin önemi büyüktür. Şube ağları temeli oluştursa da elektronik dağıtımaya ayak uyduramayan bankalar sistemin gerisinde kalmaktadır. Müşteriye ulaşmanın en hızlı ve en kârlı yöntemi sistemler arası yapılan bu entegrasyondur. Yeni nesil dijital bankacılık olarak adlandırılan sistemde hem müşteriler hem de çalışanlar hedef alınmaktadır. Dijital kaynaklar aracılığıyla müşterilere ulaşmak ve süreci etkin bir şekilde yapılandırmak önem taşımaktadır (Skinner, 2014, ss. 20-23). Elektronikleşmeye ek olarak bilgi teknolojilerinin yaygın olarak kullanımı da bankacılık sektörünün zorunlu uygulamalarından biri haline gelmiştir (Abdulaziz, 2022, s. 151).

Dijital bankaların bilgi teknolojilerini kullanabilme kapasitelerinin daha fazla olması müşteri memnuniyeti konusunda avantajlı olmalarını sağlamaktadır (Fang vd., 2021, s. 1). Sektörün öncelikli hedeflerinden biri olan müşteri tatmini için teknolojik yatırımlar sürmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojilerine yapılan yatırımların bankacılık faaliyetlerinin tamamında kullanılabilmesi sektördeki köklü değişimi sağlayan ana etkenlerden biridir. Bu nedenle farklı dağıtım kanalları geliştirebilen, ürün ve hizmet çeşitliliği sunabilen ve modern teknolojiye ayak uydurabilen bankaların daha başarılı olacağı kaçınılmazdır.

Dijital bankacılık, fiziksel şubelere gitmeye gerek kalmaksızın web altyapısı ile sunulan platformlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu durum, bankacılık işlemlerinin zamandan ve mekândan soyut olması anlamına gelmektedir. Özellikle kırsal alanda yerleşik olanların da finansal sisteme dahil edilebilmeleri için önemli bir çabadır. Kırsal kesimlerde yaşayan bu nüfusun resmi finansmana erişimi kolaylaşmaktadır (Ivatury & Mas, 2008, s. 2).

Bankacılığın dijitalleşmesi yalnızca toplumda yaşayan bireyler veya hizmet alıcıları için avantaj yaratmamaktadır. Diğer taraftan hizmeti sunan kuruluşlar da birden fazla avantaja sahip olmaktadır. İşlemlerin daha kolay ve hızlı bir şekilde ilerlemesi öncelikli konu olan müşteri memnuniyetini olumlu etkilemektedir. Diğer taraftan ise işlem maliyetlerinin geleneksel bankacılık yöntemlerine kıyasla azaldığı ve verimin arttığı söylenebilmektedir. Tüm bunlara ek olarak bulut bilişim sistemleri, yapay zekâ ve blockzincir teknolojileri gibi yeniliklerin dijital dönüşümü arttırması sistemi daha etkin hale getirmektedir.

Dijitalleşme süreçlerinin avantajları fazla olsa da dezavantaj yarattığı durumlar da meydana gelmektedir. Teknolojinin kötü amaçlarla kullanılması tüketiciler üzerinde tedirginlik yaratmaktadır. Özellikle kişisel verilerin korunması, kopyalama, sahtecilik gibi konularda endişeye neden olmaktadır. Bu nedenle varsayılan endişelerin ve gelecekte risk oluşturabilecek durumların engellenmesinin süreci olumlu etkileyeceği açıktır.

Sonuç olarak bankacılık sektöründe yaşanan dijitalleşme süreçlerinin rekabette avantajlı konuma gelme, operasyonel verimliliğin artması ve müşteri beklentilerine cevap verebilme gibi konularda kolaylık sağladığı açıktır. Kâr amacı güden bankaların ise bu dönüşüme ayak uydurmaları zorunlu hale gelmiştir. Güvenlik tedbirlerinin en üst seviyeye çıkartıldığı, müşteriyi baz alan kolay kullanılabilir sistemler bu sektörün daha fazla yol alabilmesinde rol oynayacaktır (Bilcan & Alacahan, 2024, s. 33).

Yapılan çalışmada da dijital bankacılığa dair yapılan çalışmaların tarihsel seyri ve performansı ele alınmıştır. Bu kapsamda dijital bankacılık kavramı tanıtılarak dijitalleşme süreçleri üzerinde durulmuştur. Ardından RStudio programı aracılığıyla bibliyometrix programı tercih edilmiş ve biblioshiny uygulaması ile analizlere geçilmiştir. Elde edilen bulgular bir sonraki başlıkta sunularak sonuç bölümünde yorumlanmıştır.

1. Analiz

1.1. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Bu çalışmada dijital bankacılık kavramına dair çalışmaların yıllar içerisindeki gelişimi araştırılmıştır. Analizin kapsadığı dönem itibarıyla yıllık yayın ve atıf sayıları, en çok yayın yapan ve atıf alan yazarlar ile yayınlar, en fazla veya en az yayın yapan ülkeler, ülkeler arası iş birlikleri ve en sık tekrar eden kelimelerin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Böylece aşağıda yer alan soruların cevaplarına ulaşılmaya çalışılmıştır:

- Dijital bankacılık kavramı ve bu kavramla ilişkili çalışmaların literatürdeki yeri nedir?
- Dijital bankacılık kavramının araştırmalara, kurumlara ve ülkelere olan dağılımı nasıldır?
- Araştırılan kavramın zaman içerisindeki değişimi nasıl gerçekleşmiştir?

- Dijital bankacılık kavramı ile ilgili çalışmalarda en sık kullanılan kelimeler nelerdir?
- Bu kavram gelecekteki çalışmalarda ne derece önemli olacaktır?

Tüm bu soruların cevaplarına ulaşabilmek amacıyla son yıllarda sık karşılaşılan bir yöntem olan bibliyometrik analiz tercih edilmiştir. Yazılı iletişim süreçlerine ışık tutmak amacıyla matematiksel ve istatistiksel yöntemlerin uygulanması bibliyometri olarak tanımlanmıştır. (Pritchard, 1969; aktaran Lawani, 1981, s. 294). Bibliyometrinin birçok alanda kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Bu çalışmada da RStudio içerisinde bibliyometrix programı seçilmiş ve biblioshiny uygulaması kullanılmıştır. Analizde dünyaca tanınmış ve kabul görmüş bir veri tabanı olan WoS verilerinden yararlanılmıştır. WoS veri tabanında ekonomi, iktisat teorisi ve yönetim kategorileri seçilerek 'digital banking' anahtar kavramı taratılmış ve elde edilen bulgular yorumlanmıştır.

1.2. Araştırmanın Bulguları

Yapılan çalışmanın analiz bölümünden elde edilen bulgular ülkeler, yayıncılar, atıflar, yazarlar, anahtar kelimeler kategorilerinde derlenmiş ve tablolar, grafikler, şekiller yardımıyla sunulmuştur. İlk olarak veri setine dair temel bilgilerin yer aldığı sonuçlar Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1: Veri Setinin Temel Bilgileri

	Sonuçlar
Veri ile İlgili Temel Bilgiler	
Zaman Aralığı	1997:2024
Kaynaklar (Makale, Kitap, vd.)	449
Dokümanlar	928
Yıllık Büyüme Oranı %	17.4
Doküman Ortalama Yaşı	3.2
Ortalama Atıf	11.88
Belge İçerikleri	
Yazarların Anahtar Kelimeleri (DE)	2820
Yazarlar	
Yazarlar	2202

Yazarların Bilgileri

Tek Yazarlı Dokümanlar	171
Belge Başına Ortak Yazar	2.63
Uluslararası Ortak Yazarlar %	26.29

Belge Çeşitleri

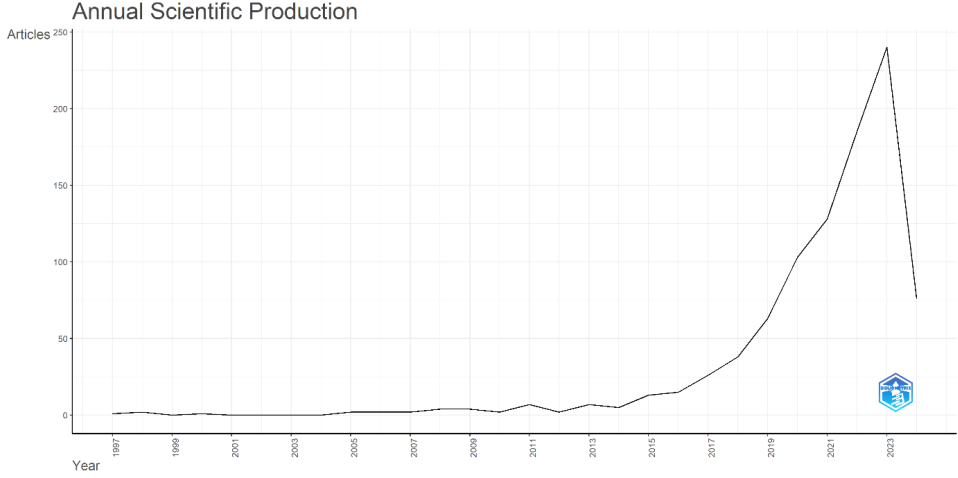
Makale, kitap bölümü, erken erişim, bildiri, ...	928
--	-----

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Tablo 1’den de anlaşılacağı üzere ilk çalışma 1997 yılında yapılmıştır. Bu nedenle bibliyometrik analiz 1997 ve 2024 yılları için gerçekleştirilmiştir. Ancak 2024 yılı henüz devam eden bir yıl olması nedeniyle yalnızca nisan ayına kadar olan veriler dikkate alınmıştır. Elde edilen bulgular 449 tane kaynaktan 928 adet dokümanlı (makale, kitap bölümü, erken erişim, bildiri, ...) bir veri setini göstermektedir. Bu dokümanların yıllık büyüme oranı yüzde 17,4 ve ortalama yaşı 3,2 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca belgelerin almış olduğu ortalama atıf sayısının 11,88 olduğu yine bulgular arasında yer almıştır.

Belgelerin içerikleri incelendiğinde yazarların 2820 adet anahtar kelime kullandıkları görülmüştür. Toplamda 2202 yazarın WoS veri tabanında dijital bankacılık konusunda çalıştığı ve 171 tanesinin tek yazarlı olduğu tespitler arasında yer almıştır. Belge başına ortak yazar sayısı 2,63 iken uluslararası ortak yazar oranının yüzde 26,29 olduğu bulgulanmıştır.

Tablo 1’de yer alan veri setinden de görüldüğü üzere WoS veri tabanında 1997 yılı başından 2024 yılı nisan ayına kadar geçen süreçte 928 adet yayın yapılmıştır. Bu yayınların yıllık dağılımları Grafik 1 yardımıyla sunulmaktadır.

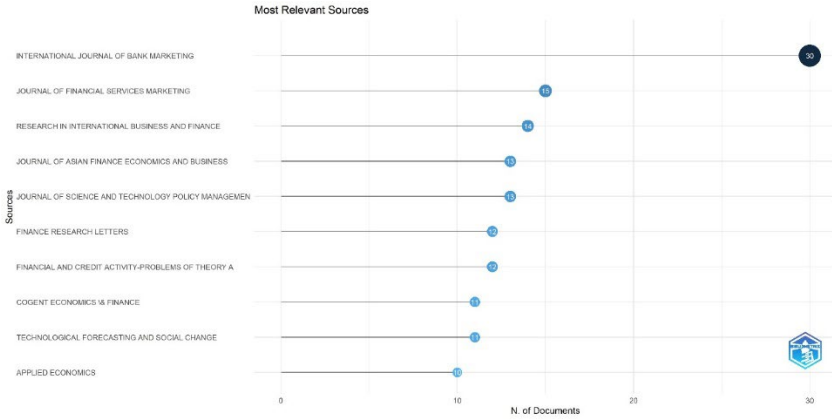


Grafik 1: Yayınların Yıllık Dağılımı

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grafik 1’de de görüldüğü üzere en fazla çalışmanın yapıldığı yıl 2023, en az çalışmanın yapıldığı yıllar ise 1997 ve 2000 yılları olmuştur. 1999, 2001, 2002, 2003 ve 2004 yıllarında ise hiç yayın yapılmamıştır. İlerleyen dönemlere bakıldığında Covid-19 pandemisinin yaşandığı 2019 yılına kadar dijital bankacılık kavramı ile ilgili çalışmaların sayısının azlığı da dikkat çekmektedir. Ancak salgın döneminin getirdiği zorlukların dijitalleşmeye dönük çalışmaları tetiklediği ve hızlandırdığı anlaşılmaktadır. Özellikle 2019 yılında başlayan yukarı yönlü ivme dikkat çekmektedir.

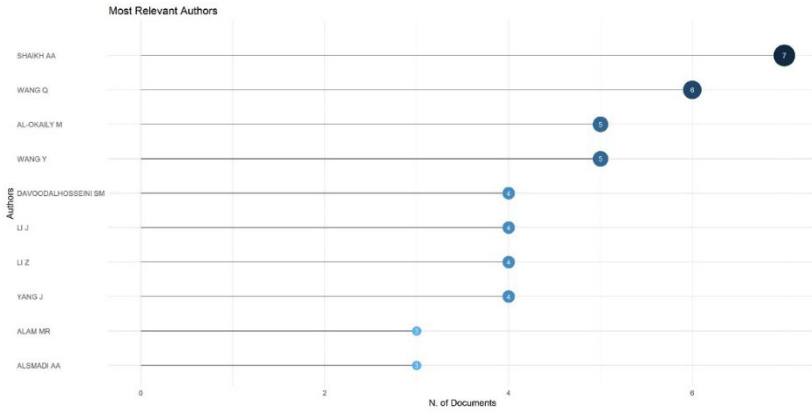
Bu kapsamda yazarların çalışmalarının artmasının yanı sıra kurumların da destek verdiği gözlemlenmektedir. Konu ile en ilişkili olan ilk 10 kaynak, yazar ve kurumlar sırasıyla Grafik 2, Grafik 3 ve Tablo 2 yardımıyla sunulmaktadır.



Grafik 2: En İlişkili Kaynaklar

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grafik 2’den de anlaşılacağı üzere dijital bankacılık kavramı ile ilgili en ilişkili kaynak International Journal of Bank Marketing olarak tespit edilmiştir. International Journal of Bank Marketing 30 belge ile katkı sunmuştur. Ardından 15 belge ile Journal of Financial Services Marketing ve 14 belge ile Research in International Business and Finance’in destek verdiği görülmüştür. Bu konuda en ilişkili ilk 10 yazar ise Grafik 3’te sunulmuştur.



Grafik 3: En İlişkili Yazarlar

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grafik 3'te de görüldüğü üzere WoS veri tabanında dijital bankacılık kavramı ile ilgili 7 yayın yaparak en fazla katkı sunan yazar Shaikh, A.A. olmuştur. Ardından 6 yayın ile Wang, Q ve 5'er yayın ile Al-Okaily, M. ve Wang, Y. en ilişkili yazarlar olarak tespit edilmiştir. Araştırılan kavram ile en ilişkili olan ilk 10 kurum ise Tablo 2 yardımıyla sunulmuştur.

Tablo 2: En İlişkili Kurumlar

Kurumlar	Yayın Sayısı
Bucharest Univ Econ Studies	24
Univ Jyvaskyla	22
Bina Nusantara Univ	18
Peking Univ	13
Univ Malaya	13
Univ Delhi	12
Ural State Univ Econ	12
Bocconi Univ	11
Financial Univ Govt Russian Federat	11
Islamic Azad Univ	11

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Tablo 2'den de anlaşılacağı üzere dijital bankacılık kavramı ile ilgili yapılan araştırmalar kapsamında en ilişkili kurum 24 yayın ile Bucharest University Economy Studies olarak tespit edilmiştir. İkinci sırada 22 yayın ile University Jyvaskyla yer almaktadır. Üçüncü en ilişkili kurum ise Bina Nusantara University'dir.

Ülkelerin yayın ve atıf sayılarının incelendiği Tablo 3'te yine ilk 10 ülkenin ve Türkiye'nin bulguları sunulmuştur.

Tablo 3: Ülkelerin Yayın ve Atıf Sayıları

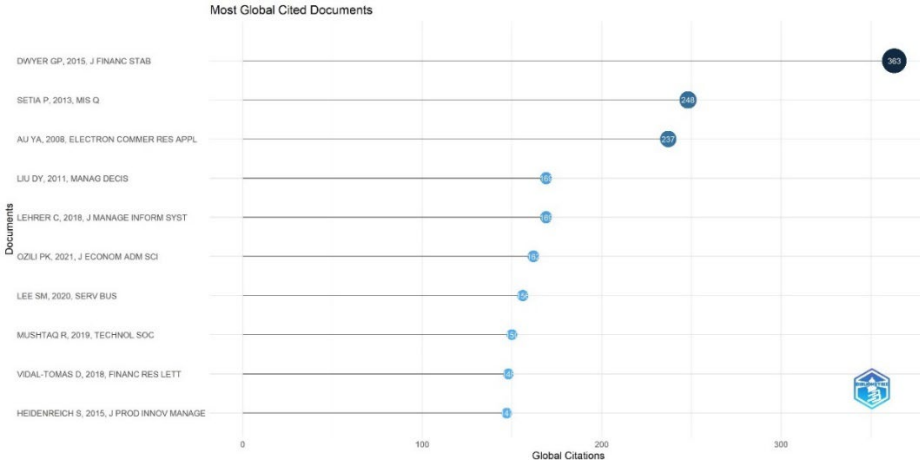
Ülke	Yayın Sayısı	Atıf Sayısı
China	303	1139
India	283	907
USA	196	1867
UK	145	886
Indonesia	141	334

Russia	133	46
Malaysia	109	231
Romania	99	169
Germany	96	803
Italy	84	186
Türkiye	29	78

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

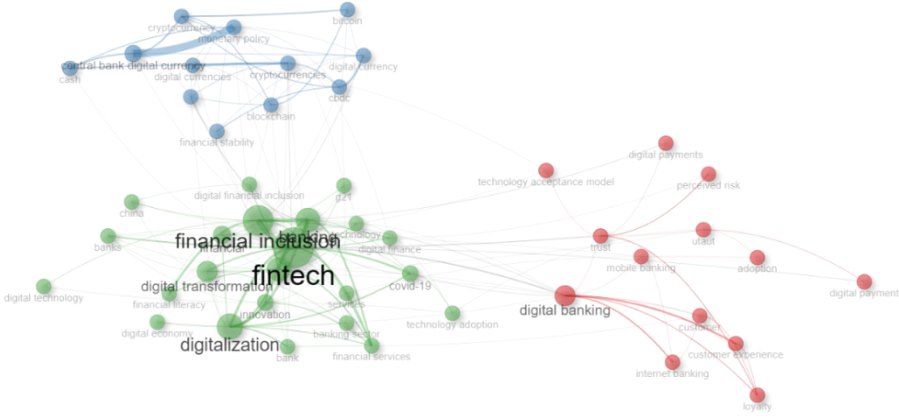
Tablo 3'ten de anlaşılacağı üzere WoS veri tabanında dijital bankacılık kavramı ile ilgili olarak en çok çalışmayı 303 yayın sayısı ile Çin yapmıştır. Çin'den sonra 283 yayın sayısı ile Hindistan, 196 yayın sayısı ile Amerika ve 145 yayın sayısı ile Birleşik Krallık yer almaktadır. Bu ülkelerin atf sayıları incelendiğinde yayın sayıları ile paralel olmadığı görülmektedir. Amerika'nın yayın sayısının Çin'den daha az olduğu halde 1867 tane atf ile en fazla atf sayısına sahip olan ülke olduğu tespit edilmiştir. ABD'nin ardından 1139 atf sayısı ile Çin, 907 atf sayısı ile Hindistan ve 886 atf sayısı ile Birleşik Krallık Tablo 3'teki yerini almıştır. Türkiye ise veri tabanındaki tüm ülkeler içerisinde daha alt sıralarda yer almakta olup toplam 29 yayın ve 78 atf sayısına sahiptir.

Tüm bu çalışmalar içerisinde en fazla atf alan ilk 10 çalışma ise Grafik 4 yardımıyla sunulmaktadır.



Grafik 4: En Fazla Atf Alan Çalışmalar

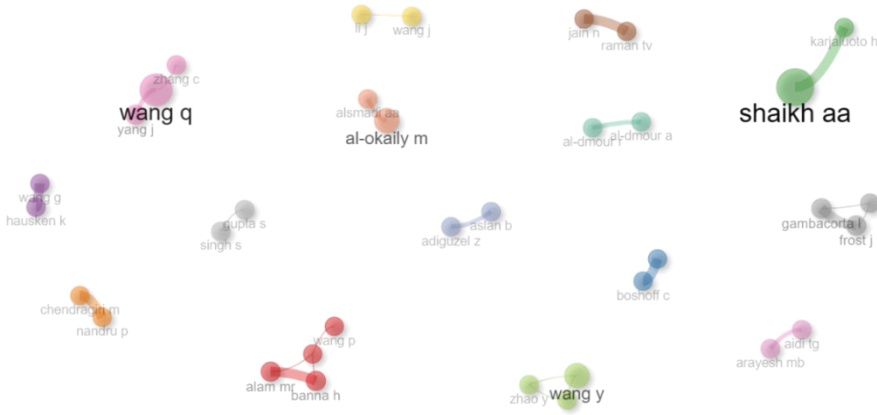
Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.



Şekil 3: Kelime Ağları

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Şekil 3'ten de anlaşılacağı üzere anahtar kelimeler üç grup olarak kümelenmiştir. Bu kümelenmenin nedeni ise alan yazınların farklı olmasıdır. Buna göre yeşil renkte yer alan grupta en çok kullanılan anahtar kelime fintech olurken en fazla birlikte kullanıldığı kelimeler finansal katılım, dijitalleşme, dijital dönüşüm gibi kavramlar olmuştur. Mavi grupta ise en çok kullanılan anahtar kelime merkez bankası dijital parası iken en fazla bir arada kullanıldığı kelimeler para politikası, dijital paralar, blockchain, finansal sürdürülebilirlik gibi kavramlar olmuştur. Son olarak kırmızı grupta en çok kullanılan anahtar kelime dijital bankacılık iken en fazla birlikte kullanıldığı kelimeler internet bankacılığı, mobil bankacılık, müşteri gibi kavramlar olarak tespit edilmiştir. Yazarlar arasındaki ilişki ağlarına bakıldığında ise Şekil 4'te yer alan bilgiler elde edilmiştir.



Şekil 4: Yazar İş Birlikleri

Kaynak: RStudio-Biblioshiny verileri kullanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

Şekil 4'ten de anlaşılacağı üzere yazarlar arasında en fazla iş birliği yapan Shaikh, A.A. olup en fazla çalışmayı Karjaluohto, H. ile yapmıştır. Bir diğer dikkat çeken iş birliği ise Wang, Q., Zhang, C. ve Yang, J. arasındadır. Bunlara ek olarak Al-Okaily, M. ve Alsmadi, A.A. arasındaki iş birliği de diğer yazarlara göre daha fazladır.

Sonuç

Bankacılığın doğuşundan günümüze kadar geçen süreçte değişen toplumsal yapı ve teknoloji ile gelineen noktada dijital bankacılık kavramı ortaya çıkmıştır. Dijital bankacılığın ortaya çıkışındaki en büyük etkenler internetin yaygınlaşması ve mobil cihazların hayatımıza girişi olmuştur. Toplumların ve kurumların istekleri değiştikçe dijitalleşme süreçleri de hız kazanmıştır. Böylece bankacılık sektörü köklü bir değişime gitmek zorunda kalmıştır.

Geleneksel bankacılık hizmetleri veren bankaların yenilikçi ürün ve hizmetler karşısında yetersiz kalması kâr marjlarında ciddi düşüslere neden olmuştur. Yoğun rekabetin yaşandığı bankacılık sektöründe teknolojiyi geç yakalayan bankaların pazar payının giderek azalması sorun haline gelmiştir. Bu pazar içerisinde daha fazla müşteriye hizmet verebilmek ve yeni pazarlar bulabilmek teknolojinin zorunlu kullanılmasını sağlamıştır. Ardından Covid-19

pandemisinin fiziki şubelere olan talebi azaltması dijitalleşme sürecini tetikleyen unsurlardan biri olmuştur.

Tüm dünyayı etkisi altına alan ve hayatı durma noktasına getiren salgın süreci bir taraftan ekonomileri yavaşlatsa da diğer taraftan finans ile teknolojinin buluşmasını sağlamıştır. Salgın öncesinde başlayan dijitalleşme faaliyetleri hız kazanmıştır. Yalnızca bankacılık sektörü ile sınırlı kalmayan bu faaliyetlerin keskin bir biçimde arttığı diğer sektörlerde de gözlemlenmektedir.

Bu çalışmada da 1997 ile 2024 yılları arası dönem için dijital bankacılık kavramının araştırmalara ne oranda konu olduğu tespit edilmeye çalışılmıştır. Bunun için Wos verilerinden yararlanılarak RStudio içerisinde bibliyometrix programı seçilerek biblioshiny uygulamasının kullanılmıştır. Wos veri tabanında 'digital banking' anahtar kavramı taratılarak bazı bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgular 449 kaynaktan 928 belge çerçevesinde değerlendirilmiştir. Kullanılan veri seti kapsamında en fazla çalışmanın yapıldığı yıl 2023 ve en az çalışmanın yapıldığı yıllar 1997 ve 2000 yılları olarak tespit edilmiştir. 1999, 2001, 2002, 2003 ve 2004 yıllarında ise hiç yayın yapılmamış olduğu görülmüştür.

Bir diğer sonuç dijital bankacılık konusunda en çok yayın yapan ülkenin Çin olmasına rağmen en çok atıf alan ülkenin Amerika Birleşik Devletleri (USA) olmasıdır. Tüm yayınlar incelendiğinde ise en fazla atıf alan yayının 2015 yılında yayınlanmış ve Dwyer'e ait olan 'The economics of Bitcoin and similar private digital currencies' isimli çalışma olduğu görülmüştür. 'Digital banking' ile ilgili en sık kullanılan anahtar kelimeler fintech, blockchain, banking, dijital dönüşüm, dijitalleşme kavramları olmuştur. Tüm bu bulgulara ek olarak araştırılan kavram çerçevesinde Türkiye'de yapılan 29 adet çalışmaya rastlanmıştır.

Elde edilen bulgular sonucunda dijital bankacılık kavramının henüz yeni bir çalışma alanı olduğu ve son yıllarda tercih edilme oranının arttığı tespit edilmiştir. Tüm dünyada çalışılan bir kavram olmasının yanı sıra Türkiye'de de ilginin giderek arttığı görülmüştür. Bu nedenle ülkemizde dijital bankacılık kavramı ile ilgili olarak çalışmaların yoğunlaştırılması önem arz etmektedir. Yapılacak olan araştırmalar sonucunda diğer ülkelerdeki süreçlerin incelenmesinin ekonomi yönetimi ve finans sistemi için faydalı olacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Abdulaziz, A. (2022). Benefits of digital banking. *International Journal of Social Science & Interdisciplinary Research*, 11(6), 151-155.
- Akın, F. (2020). Dijital dönüşümün bankacılık sektörü üzerindeki etkileri. *Balkan & Near Eastern Journal of Social Sciences*, 6(2), 15-27.
- Au, Y. A., & Kauffman, R. J. (2008). The economics of mobile payments: Understanding stakeholder issues for an emerging financial technology application. *Electronic Commerce Research and Applications*, 7(2), 141-164.
- Bilcan, T., & Alacahan, N. D. (2024). Bankacılık sektöründe dijitalleşme düzeyinin dijital bankacılık uygulamalarına etkisi. *Journal of Life Economics*, 11(1), 31-46.
- Dwyer, G. P. (2015). The economics of bitcoin and similar private digital currencies. *Journal of Financial Stability*, 17, 81-91.
- Dziamulych, M., Stashchuk, O., Korobchuk, T., Mostovenko, N., Martyniuk, R., Strelkova, I., & Grebeniuk, N. (2021). Banking innovations and their influence on the formation of digital banking. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*, 11(2), 108-112.
- Fang, S., Kwon, H. E., & Park, Y. (2021). Served online, effective offline: Investigating the impact of consumers' adoption of digital-only banks. İçinde *The 14th China Summer Workshop on Information Management* (ss. 1-6).
- Ivatury, G., & Mas, I. (2008). The early experience with branchless banking. *CGAP Focus Note*, 46, 1-15.
- Lawani, S. M. (1981). Bibliometrics: Its theoretical foundations, methods and applications. *Libri*, 31(1), 294-315.
- Parasız, İ. (2000). *Para banka ve finansal piyasalar* (7. baskı). Ezgi Kitabevi.
- Serebrennikova, A. I., Mikryukov, A. V., & Tchilimova, T. A. (2020). Influence of digital technologies on the transformation of a banking product. İçinde *2nd International Scientific and Practical Conference "Modern Management Trends and the Digital Economy: from Regional Development to Global Economic Growth"* (ss. 1033-1038). Atlantis Press.

- Setia, P., Setia, P., Venkatesh, V., & Joglekar, S. (2013). Leveraging digital technologies: How information quality leads to localized capabilities and customer service performance. *MIS Quarterly*, 37(2), 565-590.
- Siska, E. (2022). Exploring the essential factors on digital Islamic banking adoption in Indonesia: A literature review. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(1), 124-130.
- Skinner, C. (2014). *Digital bank strategies to launch or become a digital bank*. Marshall Cavendish Business.
- Tech Funnel. (2018). How important is digital banking. <https://www.techfunnel.com/fintech/how-important-is-digital-banking/>

Hindistan'ın Savunma Sanayi İş Birliđi Arayışlarında Fransa'nın Yeri ve Önemi

Cenk TAMER  1

Öz

Bu çalışmanın amacı, Hindistan'ın savunma sanayi iş birliğinde Fransa'nın yeri ve önemini ortaya koymaktır. Bu konunun belirlenmesinde etkili olan en önemli faktör, Hindistan'ın savunma sanayiinde özellikle Rusya'ya olan bağımlılıđını azaltma çabalarıdır. Bu hedef doğrultusunda Hindistan, bir yandan yerli savunma sanayini geliştirirken diđer yandan Fransa gibi Batılı ortaklarıyla savunma iş birliğini geliştirmeye odaklanmaktadır. Çalışmada, üç temel araştırma sorusu belirlenmiş olup bunların cevapları aranmaktadır. Birincisi; Fransa, Hindistan'ın savunma sanayiinde nasıl bir konumdadır? İkincisi; Fransa'nın Hindistan'a silah satışlarında hangi ürünler ön plana çıkmaktadır? Üçüncüsü; Hindistan, savunma alanında Rusya'nın yerini Fransa'yla ikame edebilir mi? Bu sorulara kaynaklık eden en temel argüman; Batılı aktörlerin Hindistan'a savunma iş birliğinde yeterli katkıyı sunamaması ve bu anlamda Rusya'nın yerini doldurmakta başarısız olmasıdır. Nitekim Hindistan, dünyanın en büyük silah ithalatçısıdır ve ülkenin savunma sanayiindeki en büyük ortakları Rusya, Fransa ve Amerika Birleşik Devletleri'dir. Son yıllarda Hindistan'ın önemli savunma kalemlerinde Fransa'yla yeni ortaklıklar geliştirmesi, Rusya'nın gelecekteki rolünün sorgulanmasına yol açmaktadır. Ukrayna Savaşı'ndan bu yana Rusya, kendisine yeni silah müşterileri bulmakta zorlanmaktadır. Rusya'nın içerisinde bulunduğu durum, Fransa gibi büyük silah üreticileri tarafından Hindistan'a yapılacak satışları artırmak için bir fırsat olarak görülmektedir. Zira Fransa'nın silah satışlarındaki en büyük ortağı da Hindistan'dır. İkili askeri ilişkilerin gelişmesinde en önemli faktör, Hint Pasifik'teki ortak çıkarlardır. Özgür ve açık Hint-Pasifik hedefiyle hareket eden iki ülke, savunma kalemlerindeki iş birliğini de geliştirmeye başlamıştır. Fransa, genellikle Hindistan'a helikopter motorları, jet türbinleri, turboşaftlar ve füzeler satmaktadır. Daha sonra dördüncü nesil savaş uçağı Mirage-2000 satışları dikkat çekmektedir. Fransa'nın Hindistan'ın savunma sanayi sektöründe Rusya'nın yerini doldurabilmesi kısa ve orta vadede mümkün görünmemektedir. Sovyetler Birliđi döneminde çok sayıda alım yapan ve neredeyse bütün silah envanterini Rusya'ya entegre eden Hindistan, öncelikle yerli üretim yoluyla bu bağımlılıđı azaltmaya çalışmaktadır. Bu yüzden Fransa'dan daha fazla alım yapmak yerine "Hindistan'da Üret" vizyonu kapsamında ortak üretimi tercih etmektedir. Fakat savaş uçağı ve denizaltılar gibi acil ihtiyacı olan konularda kısa ve orta vadede Rusya ve Fransa'dan alımlar yapmaya devam edecektir.

Anahtar Kelimeler : Hindistan, Fransa, Savunma, Sanayi, İş birliđi

¹ Dr., Türkiye, ctamer.11@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-1331-7942

The Place and Importance of France in India's Seeking for Defense Industry Cooperation

Cenk TAMER  ¹

Abstract

The aim of this study is to reveal the place and importance of France in India's defence industry cooperation. The most important factor in determining this issue is India's efforts to reduce its dependence on Russia in the defence industry. In line with this goal, India has been focusing on developing its defence cooperation with Western partners such as France, while developing its domestic defence industry. In this study, three main research questions are identified and their answers are sought. Firstly, what is the position of France in India's defence industry? Second, which products are prominent in France's arms sales to India? Thirdly, can India replace Russia with France in the field of defence? The main argument behind these questions is the failure of Western actors to provide India with sufficient contribution in defence cooperation and to replace Russia in this sense. Indeed, India is the world's largest arms importer and its major partners in the defence industry are Russia, France and the United States. In recent years, India has developed new partnerships with France in key defence items, leading to the questioning of Russia's role in the nightmare. Since the beginning of the Russia-Ukraine War, Moscow has been struggling to find new arms customers. The situation in Russia is seen as an opportunity by major arms manufacturers such as France to increase their sales to India. Indeed, India is France's largest partner in arms sales. The most important factor in the development of bilateral military relations is the common interests in the Indo-Pacific. Acting with the goal of a free and open Indo-Pacific, the two countries have started to improve their cooperation in defence items. France usually sells helicopter engines, jet turbines, turboshafts and missiles to India. Then, the sales of Mirage-2000, the fourth generation fighter aircraft, are noteworthy. It is unlikely that France will be able to replace Russia in India's defence industry in the short and medium term. India, which made a large number of purchases during the Soviet Union and integrated almost its entire weapons inventory into Russia, is trying to reduce this dependence primarily through domestic production. Therefore, instead of making more purchases from France, it prefers joint production within the scope of the "Make in India" vision. However, it will continue to make purchases from Russia and France in the short and medium term for urgent needs such as fighter jets and submarines.

Keywords : India, France, Defence, Industry, Cooperation

¹ Ph.D., Türkiye, ctamer.11@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-1331-7942

Extended Abstract

The aim of this study is to highlight France's position and significance in India's defense industry collaboration. It is well known that India is trying to reduce its dependence on Russia in defense industry. In line with this goal, India is focusing on developing its domestic defense industry on one hand, while on the other hand, enhancing defense cooperation with Western partners such as France. In the study, three main research questions have been identified. First; What is France's position in India's defense industry? Secondly; which products stand out in France's arms sales to India? Thirdly; Can India replace Russia with France in the field of defense? The fundamental argument underlying these questions is that Western actors have not been able to provide sufficient contributions to defense cooperation with India and have failed to fill the gap left by Russia in this regard.

As a result of discussions between French and Indian delegations at the beginning of 2023, it was decided that the two countries would cooperate in the production of aircraft engines and long-range submarines. Thus, France has reiterated its commitment to supporting India's indigenous defense industry. This development has led to curiosity about the extent of the defense industry cooperation between the two countries.

India is the world's largest arms importer, and its biggest supplier is Russia. In this sense, India is not only the world's largest arms importer but also the biggest customer of the Russian defense industry. Currently, more than 60% of India's military equipment is of Russian or Soviet origin. According to SIPRI data for 2023, the largest share of India's arms imports is held by Russia (36%), France (33%), and the USA (13%).

Since the Cold War period, Russia has been one of India's largest suppliers in this field. Wanting to end this dependency relationship, India has increased its support for domestic defense companies, both private and public, and thus has started to reduce Russia's share over the past 10 years. Nevertheless, India continues to maintain maintenance-repair, supply, and other technical cooperation with Russia in many defense industry products, such as helicopters and helicopter engines, assault rifles, battle tanks, conventional and nuclear submarines, fourth-generation fighter jets, fighter aircraft, transport planes, missiles, air defense systems, frigates, and aircraft carriers.

The foundation of the current military cooperation between France and India dates back to the Joint Statement signed by the heads of state on September 12, 2005, which decided to initiate a strategic dialogue. After this declaration, which also forms the basis of the defense partnership, another important document was the India-France Defense Cooperation Agreement signed in 2013.

Another significant milestone in bilateral military cooperation was the agreements signed on March 10, 2018. During French President Emmanuel Macron's visit to New Delhi, a series of agreements worth 16 billion dollars were signed. One of the most important documents signed during this visit is the "India-France Joint Strategic Vision for Cooperation in the Indian Ocean Region." Under this vision document, the Indian and French Navies will be able to use each other's naval bases.

Along with Russia, France is one of India's major arms suppliers. French defense industry companies are competing with other foreign firms to sign billions of dollars' worth of defense agreements with India for the sale of helicopters, bombers, radars, and other advanced systems. The French companies in question can be listed as "Dassault Aviation," "Sneema," and "Thales." For the past five years, the French radar manufacturer "Thales" has been submitting proposals for civil and military projects to expand radar coverage to address landing and take-off issues at Indian airports.

France began selling defense equipment to India in 1949. Despite its suspicions about colonial policies, India has regarded France as a "reliable supplier" in the field of defense. With the establishment of strategic relations in 1998, significant progress has been made in all areas, including strategic fields such as defense, counter-terrorism, nuclear energy, and space.

According to the 2023 SIPRI data, the largest actors in France's arms exports are India (29%), Qatar (17%), and Egypt (6.4%). In other words, India is France's largest partner in the arms trade. Regarding the matter, France's Ambassador to New Delhi, Emmanuel Lenain, stated that his country wants to be India's best partner in the defense industry. The strategic partnership in the military field rapidly increased after India purchased 36 Rafale fighter jets from France in 2016.

The most important factor in the development of India's military relations with France is their shared interests in the Indo-Pacific. The two countries, acting with the goal of a Free and Open Indo-Pacific (FOIP), have also begun to enhance their cooperation in defense matters. Previously starting in the field of helicopter engines, the cooperation has expanded in the last 15 years to include the supply and production of fighter jets and submarines. India has started to inclined to France in recent years because it is excessively dependent on Russia for critical defense equipment.

It does not seem possible for France to fill the gap left by Russia in India's defense industry sector in the short and medium term. India, which made numerous purchases during the Soviet Union era and integrated almost its entire weapon inventory with Russia, is primarily trying to reduce this dependency through domestic production. Therefore, instead of purchasing more from France, it prefers joint production within the framework of the "Make in India" vision. However, in areas where there is an urgent need, such as fighter jets and submarines, it will continue to make purchases from Russia and France in the short and medium term.

Russia is generally in favor of sales. France, on the other hand, accepts joint production. If India pursues joint production with France in areas such as fighter jets, helicopters, and submarines, Russia's influence will gradually diminish. However, it does not seem possible for France to persuade Russia in the short and medium term. Currently, with India having billions of dollars' worth of defense agreements with Russia, it is not possible for them to abandon these and turn to France. From a cost-benefit perspective, India finds it more advantageous to invest in its domestic defense industry rather than signing major agreements with France. This is the least costly method.

Giriş

2023 yılının başında Fransız ve Hindistanlı heyetler arasında yapılan görüşmeler sonucunda, uçak motoru ve uzun menzilli denizaltı üretiminde iki ülke arasında iş birliği yapılması kararlaştırılmıştır. (Hindustan Times, 2023) Böylece Fransa, Hindistan'ın yerli savunma sanayini destekleme taahhüdünü yinelemiştir. Bu gelişme, iki ülke arasındaki savunma sanayi iş birliğinin hangi boyutlarda olduğunun merak edilmesine yol açmıştır.

Hindistan, dünyanın en fazla silah ithal eden ülkesi konumundadır ve onun en büyük tedarikçisi ise Rusya'dır (Wezeman vd., 2022, s. 6) Bu anlamda Hindistan, sadece dünyanın en büyük silah ithalatçısı değil, aynı zamanda Rus savunma sanayisinin de en büyük müşterisidir. (Pandit, 2021) Hindistan'ın askeri teçhizatının halihazırda yüzde 60'ından fazlası Rus veya Sovyet menşelidir. (Pandit, 2021) 2023 yılı SIPRI verilerine göre ise Hindistan'ın silah ithalatında en büyük pay sahibi olan aktörler sırasıyla Rusya (%36), Fransa (%33) ve ABD'dir (%13). (Wezeman vd., 2024, s. 6)

Bu sıralama aslında şaşırtıcı değildir. Çünkü dünya silah ticaretinde Rusya'nın birinci sırada olduğu bilinmektedir. Fakat Rusya'nın bu satışları son beş yıldır düşmektedir. Ukrayna'daki savaş nedeniyle bu düşüşler hızlanmıştır. Bunun da etkisiyle Hindistan, Rus silahlarına olan bağımlılığını azaltmakta ve savunma tedariklerini çeşitlendirmektedir. ABD, İsrail, Fransa ve İtalya gibi ülkelerden daha fazla silah satın almaktadır. Fransa, bu durumdan istifade ederek Hindistan'a silah satışını artırmayı ümit etmektedir. (Economic Times, 2022)

Buradan hareketle, çalışmada cevabı aranan sorular şunlardır:

- Fransa-Hindistan askeri ilişkileri nasıl gelişmiştir? Bu bağlamda Fransa, Hindistan'ın savunma sanayinde nasıl bir konumdadır?
- Fransa'nın Hindistan'a silah satışlarında hangi ürünler ön plana çıkmaktadır? Bu kapsamda Hindistan, hangi savunma ürünlerinde Fransa'ya bağımlıdır?
- "Hindistan, savunma alanında Rusya'nın yerini Fransa'yla ikame edebilir mi? Eğer bu mümkünse; hangi oranda ikame edebilir, ne kadar zaman alır ve ne kadar maliyetli olur?"

1. Hindistan'ın Savunma Sanayinde Rusya'ya Bağımlılığı

Hindistan, savunma sanayi alanında dışa bağımlılığı en fazla olan ülkelerin başında gelmektedir ve bu bağımlılığı da çoğunlukla Rusya'yadır. Soğuk Savaş döneminden günümüze Rusya, Hindistan'ın bu alandaki en büyük tedarikçileri arasında yer almıştır. Bu bağımlılık ilişkisini sona erdirmek isteyen Hindistan, özel ve kamu olmak üzere yerli savunma şirketlerine desteğini artırmış ve bu sayede son 10 yılda Rusya'nın payını azaltmaya başlamıştır. Yine de Hindistan, birçok savunma sanayi ürününde, örneğin helikopter ve helikopter motorları, saldırı tüfekleri, muharebe tankları, konvansiyonel ve

nükleer denizaltılar, dördüncü nesil savaş uçakları, avcı uçakları, nakliye uçakları, füzeler, hava savunma sistemleri, firkateynler ve uçak gemilerinde Rusya'yla bakım-onarım, tedarik ve diğer teknik iş birliğini sürdürmektedir. Başka bir ifadeyle Yeni Delhi, sadece savunma ürünleri tedarikinde değil, aynı zamanda bakım-onarım, modernizasyon ve diğer teknik alanlarda da Moskova'ya büyük ölçüde bağımlıdır. Bunun sebebi Hindistan'ın Soğuk Savaş döneminde savunma sanayi envanterine çok sayıda Rus menşeli ürünü dahil etmesidir.

2. Fransa'nın Hindistan'a Silah Satışı

Fransa ve Hindistan arasındaki mevcut askeri iş birliğinin temeli, 12 Eylül 2005 tarihinde devlet liderleri tarafından imzalanan ve stratejik diyalogun başlatılmasına karar verilen Ortak Bildiri'ye kadar uzanmaktadır. Savunma ortaklığının da temelini oluşturan bu bildiriden sonra 2013 yılında imzalanan Hindistan-Fransız Savunma İş birliği Anlaşması bir diğer önemli belgedir. (French Embassy in New Delhi, 2024)

Bu anlaşmadaki en önemli kararlar şunlardır; savunma stratejik diyalogunun kurulması, savunma personellerinin değişimi, ortak askeri tatbikatların düzenlenmesi, savunma teknolojisi ve ürünlerinin tedarikinde ve üretiminde iş birliği, güvenlik tehditlerine ve küresel terörizme karşı ortak mücadele, barış operasyonları ve diğer savunma iş birliğidir. Bu süreçleri takip etmek ve yönlendirmek için Hindistan-Fransa Savunma İş birliği Yüksek Komitesi kurulmuştur. Bunun yanı sıra Askeri Alt Komite ve Askeri Ekipman Alt Komitesi teşkil edilmiştir. Anlaşmanın 8. Maddesinin 3. Fıkrasında; anlaşmanın 10 yıl boyunca yürürlükte kalacağı, taraflardan biri sonlandırmadığı müddetçe, süresi dolduğunda kendiliğinden yenileceği belirtilmiştir. İki ülke arasında kara, hava ve denizlerde ortak tatbikatlar devam etmektedir. Karadaki tatbikatlar "Shakti", denizlerdeki manevralar "Varuna" ve hava tatbikatları ise "Garuda", "Pegase" ve "Desert Knight" olmak üzere farklı isimlerle düzenlenmektedir.

İkili askeri iş birliğindeki bir diğer önemli kırılma noktası 10 Mart 2018 tarihinde imzalanan anlaşmalar olmuştur. Fransa Cumhurbaşkanı Emmanuel Macron'un Yeni Delhi ziyareti sırasında 16 milyar dolar değerinde bir dizi anlaşma imzalanmıştır. Hindistan Başbakanı Narendra Modi, "Çevreden, deniz güvenliğine ve uçuş özgürlüğüne kadar tüm cephelerde ortaklığımızı güçlendirmeye kararlıyız. Fransa'yı en güvenilir savunma müttefiklerimizden biri olarak görüyoruz."

açıklamasında bulunmuştur. Bu ziyarette imzalanan en önemli belgelerden biri de “Hint Okyanusu Bölgesinde Hindistan-Fransa İş birliği Ortak Stratejik Vizyonu”dur. (French Embassy in New Delhi, 2018) Bu vizyon belgesi kapsamında Hindistan ve Fransız Deniz Kuvvetleri, birbirlerinin deniz üslerini kullanabilecektir. (Times of India, 2018) Fransız Donanma gemileri, Dörtlü Güvenlik Diyalogu (QUAD) ülkeleriyle ortak deniz tatbikatı öncesinde ve sırasında Hindistan’ın limanlarını kullanabilmektedir.

Hindistan, Fransa’yla olan askeri iş birliğine Avustralya’yı da dahil etmiştir. Bu kapsamda, 9 Eylül 2020 tarihinde ilk kez Fransa, Hindistan ve Avustralya Üçlü Diyalog toplantısı gerçekleştirilmiştir. Taraflar jeostratejik zorlukların yanı sıra özgür, açık ve kapsayıcı bir Hint-Pasifik için kendi stratejilerini anlatma fırsatı bulmuşlardır. (Madan, 2022, s. 209) Buna ek olarak deniz güvenliği, insani yardım, mavi ekonomi, küresel deniz varlıklarının korunması, yasadışı balıkçılıkla mücadele ve çok taraflı forumlarda iş birliğini ele almışlardır. Gelecekte Hindistan, Fransa’yla yaptığı askeri iş birliğine Japonya’yı da dahil edebilir. Zira, Hindistan-Japonya-Fransa Üçlü Diyalogu’nun kurulması da gündemdedir.

3. Fransa’nın Hindistan’a Silah Satışı

Rusya’yla birlikte Fransa, Hindistan’ın önemli silah tedarikçilerinden biridir. Fransız savunma sanayi şirketleri; helikopterler, bombardıman uçakları, radarlar ve diğer gelişmiş sistemlerin satışı konusunda Hindistan’la milyarlarca dolarlık savunma anlaşmaları imzalamak için diğer yabancı şirketlerle rekabet etmektedir. Söz konusu Fransız şirketler “Dassault Aviation”, “Sneema” ve “Thales” olarak sıralanabilir. Son beş yıldır Fransız radar üreticisi “Thales”, Hindistan havaalanlarındaki iniş ve kalkış sorunlarının üstesinden gelmek için radar kapsamını artıracak sivil ve askeri projeler için teklifler vermektedir. (Singh, 2019, s. 276.)

Fransa, Hindistan’a savunma ekipmanı satışına 1949 yılında başlamıştır. Hindistan, sömürge politikalarından şüphelenmesine rağmen Fransa’yı savunma alanında “güvenilir bir tedarikçi” olarak görmüştür. 1998 yılında stratejik ilişkilerin kurulmasıyla birlikte savunma, terörle mücadele, nükleer enerji ve uzay gibi stratejik alanlar da dahil olmak üzere tüm alanlarda önemli ilerlemeler kaydedilmiştir.

2023 yılı SIPRI verilerine göre ise Fransa'nın silah ihracatında en büyük pay sahibi olan aktörler sırasıyla Hindistan (%29), Katar (%17) ve Mısır'dır (%6.4). (Wezeman vd., 2024, s. 2.) Yani Hindistan, Fransa'nın silah ticaretindeki en büyük ortağıdır. Konuyla ilgili olarak Fransa'nın Yeni Delhi Büyükelçisi Emmanuel Lenain, ülkesinin savunma sanayinde Hindistan'ın en iyi ortağı olmak istediğini belirtmiştir. (The Hindu, 2022) Ürünlerle ilgili detay vermeyen, ancak en iyi teknolojileri ve ekipmanı paylaşmaya hazır olduğunu söyleyen Fransız Büyükelçi, *"Hiçbir ülkenin Hindistan'a aynı düzeyde teknoloji sağladığını düşünmüyorum."* demiştir. (The Hindu, 2022)

Askeri alandaki stratejik ortaklık, 2016 yılında Hindistan'ın Fransa'dan 36 adet Rafale savaş uçağı satın alınmasının ardından hızla yükselişe geçmiştir. İki ülke, Ukrayna'daki savaş ve Hint-Pasifik'teki gerginlik devam ederken bu stratejik ortaklığı daha da güçlendirmenin yollarını aramaktadır. Özellikle Hindistan'ın uçak gemisinde kullanılmak üzere Fransa'dan yeni savaş jetlerinin tedarik edilmesi de gündemdedir. Bu konuda Fransız Büyükelçi, *"Her meseleyi konuşuyoruz. Son teknoloji ekipman sağlamaya çok istekliyiz. Her şey masada ve elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz."* demiştir. (The Hindu, 2022) Bu bağlamda Fransız havacılık ve uzay sanayisi şirketi "Safran", Haydarabad'daki en büyük bakım onarım ve revizyon tesisini kurmak için yaklaşık 305 milyon dolarlık bir yatırım yapmaktadır. Ayrıca Hindistan Savunma Bakanı Rajnath Singh, Fransa'nın Hindistan'la ortak uçak motoru inşa etmeyi kabul ettiğini söylemiştir.

Ortak üretim modeli, 2017 yılında Yeni Delhi tarafından yerli savunma sanayini geliştirmek için başlatılmıştır. Böylece, denizaltılar ve savaş uçakları gibi askeri platformlar inşa etmek için özel Hint firmaları ile yabancı savunma şirketleri arasında ortaklıklar kurulabilmektedir. Hindistan'ın önümüzdeki 5 yıl içerisinde askeri savunma sanayine yaklaşık 130 milyar dolarlık bir sermaye harcaması beklenmektedir. Hükümet, bu yatırımlar sayesinde ithal askeri platformlara bağımlılığı azaltmayı amaçlamaktadır.

Fransa, ortaklıklar yoluyla Hindistan'ın savunma sektörüne daha fazla entegre olmaya çalışmaktadır. 2020 yılında Fransa, Hindistan'ın büyük silah tedarikçisi olmuştur. Söz konusu yıl Fransa, Hindistan'a 1 milyar dolardan fazla değere sahip askeri donanım ihraç etmiştir. Aynı yıl Rusya, Hindistan'a 970 milyon dolarlık silah satışı gerçekleştirmiştir. (Nikkei Asia, 2022) Ukrayna'daki savaş, Rus silahlarının kalitesi ve Moskova'nun yaptırım altında olması gibi

faktörler nedeniyle Fransa aslında avantajlı bir durumdadır. Fakat Hindistan gibi bir askeri gücün devasa taleplerini karşılamak için Fransa, yeterli üretim kapasitesine sahip olmayabilir.

Fransa'yı Hindistan'ın nezdinde farklı kılan özellik, Hint-Pasifik'te oynadığı roldür. Çünkü her iki ülke, Hint Okyanusun'daki tatbikatlar, seyrüsefer güvenliği ve istihbarat gibi alanlarda iş birliği yapabilmektedir. Hindistan ve Fransa'nın bölgesel çıkarları Çin'le mücadele noktasında birleşmektedir. İki ülkenin denizaltı kabloları, savaş gemileri ve konuşlandırma gibi hususlarda Çin'in neler yaptığını izlemeleri oldukça önemlidir. Bu ortak çıkarlar nedeniyle Hindistan, savunma alanında Fransa'yla iş birliği yapmaya sıcak bakmaktadır.

Savaş uçağı filosunu yenilemek isteyen Hindistan Hava Kuvvetleri'nin 100'den fazla yeni uçak satın alması gerekmektedir. Ayrıca Hindistan Donanması, konvansiyonel denizaltı üretiminde iş birliği yapacak yabancı ortaklar aramaktadır. Bu konuda büyük oranda Fransa'yla iş birliği yapılması planlanmakla birlikte Rusya'dan da denizaltı alımları yapılacaktır. (Caulcutt, 2022)

Paris Üniversitesi Fransız Jeopolitik Enstitüsü Öğretim Görevlisi Isabelle Saint-Mézard, bu konuyla ilgili olarak şu değerlendirmede bulunmuştur: (Caulcutt, 2022)

“İşler bir gecede değişmez. Hindistan, Rusya'ya o kadar bağımlı ki... Uçaklar ve çok gelişmiş silahlar satın almak, orta vadede onları birbirine bağımlı kıldı. Ayrıca Modi Hükümeti, Rusya'yı yabancılaştırarak onun Çin'le daha yakın bağlar kurmasını istemiyor.”

Fransa, “Hindistan'da Üret” girişimini uzun yıllardır desteklemektedir. 2005 yılında kararlaştırılan altı adet “Scorpene” sınıfı denizaltı üretiminde sona yaklaşmıştır. Altıncı denizaltı “INS Vagsheer”, Nisan 2022 tarihinde denize indirilmiştir. (Rajagopalan, 2022) Söz konusu denizaltı, operasyonel elverişliliğini sağlamak için kapsamlı test ve denemelerden geçmektedir. Rafale savaş uçaklarının Covid-19 pandemisine rağmen zamanında teslim edilmesi, Hindistan'ın Fransa'ya olan güvenini artırmıştır.

Tablo 1: Fransa'nın Hindistan'a Büyük Silah Satışları ve Teslimatları

Sipariş Miktarı	Silah Türü	Sipariş Tarihi	Teslimat Tarihi	Teslim Edilen Adet
24	"Flash" Sonar (Helikopter için)	2021	2021	3
330	"SA-316B Alouette-3" Hafif Helikopter	1963	1963-2003	330
230	"SA-315B Lama" Hafif Helikopter	1971	1977-2005	230
24730	"Milan" tipi anti-tank füzesi	1979	1984-2021	23000
8	"PA6" dizel motor	1990	1998-2004	8
10	"PA6" dizel motor	1990	1996-2008	10
6	"PA6" dizel motor	1999	2010-2012	6
16	"PA6" dizel motor	2003	2014-2020	16
6	"20PA6" dizel motor	2004	2008-2013	6
6	"PA6" dizel motor	2004	2007-2009	6
6	"Scorpene" denizaltı	2005	2017-2021	4
8	"20PA6" dizel motor	2004	2008-2013	6
19	"GS-100" Hava Gözetleme Radarı	2009	2010-2016	19
10	"SA-315B Lama" Hafif Helikopter	2009	2009-2010	10
49	"Mirage-2000" savaş uçağı	2011	2015-2021	26
20	"SA-315B Lama" Hafif Helikopter	2013	2015-2016	20
358	"Ardiden-1" Turboşaft	2016	2021	2
36	"Rafale" savaş uçağı	2017	2019-2021	32

8	"SA-316B Alouette-3" Hafif Helikopter	2017	2019-2020	8
10	"SA-315B Lama" Hafif Helikopter	2018	2021	1
4	"Atas" Sonar (Destroyer ve Fırkateynler için)	1992	2000-2005	4
2	"M53" turbofan	2000	2004-2005	2
10	"Mirage-2000" savaş uçağı	2000	2004-2005	10
36	"SM-39 Exocet" Anti-Gemi Füzesi	2005	2017-2021	28
350	"MICA" havadan havaya füze	2017	2021	150
200	"Storm Shadow" hava güdümlü füze	2017	2020-2021	170
300	"Hammer" hava güdümlü füze	2020	2020-2021	160
13	"Mirage-2000" savaş uçağı	2021	-	-

Kaynak: SIPRI Arms Transfers Database [Tablo]. (2023). SIPRI.
<https://www.sipri.org/databases/armstransfers>

Tablo 2: Hindistan'ın Fransa'dan Silah/Mühimmat Alımları (Türlerine Göre)

Türü	Değeri	Yılı
Bombalar, torpidolar, mayınlar, füzeler ve benzeri savaş mühimmatları	7.5 milyon dolar	2021
Silahlar, tabancalar ve bunların parça ve mühimmatları	41.9 bin dolar	2021
Diğer silahlar (yaylı, havalı veya gazlı tabancalar ve coplar)	95.8 bin dolar	2017

Kaynak: India Imports from France of Arms and ammunition, parts and accessories. [Tablo]. (2022).
 Trading Economics. <https://tradingeconomics.com/india/imports/france/arms-ammunition-parts-accessories>

4. Hindistan-Fransa Savunma Sanayi İş birliği

5 Ocak 2023 tarihinde Fransa Cumhurbaşkanı Emmanuel Macron'un Diploması Danışmanı Emmanuel Bonne liderliğindeki Fransız heyet, 36. Hindistan-Fransa Diyalogu çerçevesinde Yeni Delhi'yi ziyaret etmiştir. Savunma alanında iş birliğinin masaya yatırıldığı toplantıda Hindistan Ulusal Güvenlik Danışmanı Ajit Doval, Savunma Bakanı Rajnath Singh ve Dışişleri Bakanı Subrahmanyam Jaishankar da hazır bulunmuştur. Görüşmeler sonucunda varılan mutabakatta, Hindistan'ın en çok ihtiyaç duyduğu uçak motoru ve uzun menzilli denizaltı üretiminde Fransa'dan yardım alması kararlaştırılmıştır. (Hindustan Times, 2023) Böylece Fransa, Hindistan'ın yerli savunma sanayisini destekleme taahhüdünü yinelemiştir.

Nitekim uzun zamandır Hindistan, savunma sanayisinin geliştirilmesinde Batılı ülkelerden destek istemektedir. Bu konuda Hindistan, özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nin (ABD) vermekten kaçındığı teknolojiyi, bölgesel rakibi olan Pakistan'a sunmasından oldukça rahatsızdır. Batı'nın on yıllarca devam eden bu ihmali sebebiyle Yeni Delhi, savunma alanında Moskova'ya yönelmiştir. Bilhassa savaş uçakları ve hassas teknoloji gerektiren denizaltıların üretimi ve geliştirilmesinde Sovyetler Birliği'ne bağımlı hale gelmiştir.

Hindistan, yerli savunma sanayisini geliştirmek adına bu sektöre yapılacak doğrudan yabancı yatırımlara kısıtlama getirmiştir. Fakat yine de kendisinin üretilmediği ve çok acil ihtiyacı olan uçak, helikopter motoru ve uzun menzilli denizaltılar gibi konularda Rusya, Fransa ve ABD gibi ülkelerden satın alma veya kiralama yoluna gitmektedir. Bu bağlamda kamu ve özel sektör ortaklığında yapılan yatırımların yetersiz kaldığı görülmektedir. Genel itibarıyla söylemek gerekirse Hindistan'ın yerli savunma sanayisi, ordunun daha da gelişmesini ve büyümesini sağlayacak kadar güçlü değildir.

Uzun süredir eksikliği hissedilen ürünlerden biri de uzun menzilli denizaltılardır. Uzun menzilli sağlayan ise nükleer enerjidir. Ancak Hindistan, nükleer enerjiyle çalışan denizaltılar üretememektedir. Bu konuda yine Rusya'dan denizaltı kiralama yoluna gitmiştir. Kira süresi dolduğunda da yenisini kiralamaktadır. Buna ek olarak Rusya'dan yeni nükleer denizaltılar satın alma yoluna gitmektedir. Kısacası Hindistan, savunma sanayisi konusunda kendisine yabancı ortaklar bulmakta zorlanmaktadır.

Fransa ise son yıllarda nükleer denizaltılar konusunda Avustralya'yla anlaşmıştır. Ancak AUKUS sonrası Avustralya, bu sözleşmeyi iptal etmiştir. Bunun üzerine Paris, denizaltılar konusunda Hindistan'la iş birliğini gündemine almış; ancak Rusya'nın bu alandaki desteği nedeniyle Fransa çekimser kalmıştır. Bunun sebebi, hassas askeri teknolojilerin paylaşımıyla ilgilidir. Zira büyük devletler, nükleer denizaltı teknolojisini başka devletlere vermekten kaçınmaktadırlar. Örneğin ABD ve İngiltere, AUKUS kapsamında Avustralya'ya nükleer denizaltı teknolojisi ihraç ederken; Hindistan'la bu teknolojiyi paylaşmaya istekli değildir. Bu yüzden Hindistan, Rusya'dan nükleer denizaltılar kiralama veya satın alma yoluna gitmektedir.

Son olarak Hindistan, uzun menzilli denizaltı üretebilmek için Fransa'nın nükleer teknolojisinden yararlanmayı düşünmüş ve bu konuda Fransa'ya iş birliği yapmayı teklif etmiştir. Fakat Paris yönetimi de nükleer teknolojiyi Yeni Delhi'ye vermekten kaçınmıştır. Bunun yerine konvansiyonel denizaltılar alanında iş birliğinin yapılması kararlaştırılmıştır. Yani Hindistan, Fransa'nın nükleer denizaltı teknolojisinden yine yararlanamayacaktır.

Batılı devletlerin hassas savunma teknolojilerini Hindistan'la paylaşmaya istekli olmamasının temel sebebi, Rusya'nın bu alanda hâkim konumda olmasıdır. Başka bir ifadeyle eğer Batılı devletler, kendi savunma ürünlerini Hindistan'a satarlarsa; bunlar, Rusya'nın savunma araçlarıyla entegre edilecek ve sonuçta bir güvenlik zafiyeti ortaya çıkacaktır. Zira Hindistan, savunma araçlarının modernizasyonu veya bakımı için Rusya'dan teknik yardım almaya devam etmektedir.

Batı'nın verdiği savunma ürünlerinin Rus mühendisler tarafından incelenmesi ve teknolojinin öğrenilmesi ihtimalinden endişe edilmektedir. Daha açık bir ifadeyle Rusya'nın "tersine mühendislik" ve "fikri mülkiyet hırsızlığı" yoluyla Batılı savunma ürünlerinin kopyasını yapacağından endişe duyulmaktadır. Bu, ABD ve Fransa gibi devletler açısından bir ulusal güvenlik meselesi olarak görülmektedir.

Nitekim Moskova, Yeni Delhi'ye güvendiği için bu teknolojiyi kendisiyle paylaşmaktadır. Batılı hiçbir devlet, Hindistan'a bu konuda destek olmazken; Moskova, savunma sanayisindeki baskın konumu sebebiyle Yeni Delhi'ye nükleer denizaltılar konusunda yardımcı olmaktan çekinmemektedir. Nükleer denizaltılardaki durumun benzeri savaş uçaklarında da yaşanmaktadır. ABD,

Hindistan'a 1960'lı yıllardan itibaren yeni nesil savaş uçakları tedarik etmediği için Yeni Delhi, bu ihtiyacını Rusya'dan karşılama yoluna gitmiştir. Günümüzde ABD'nin Hindistan'a Rusya'dan S-400 aldığı için yaptırım getirmemesinin nedenlerinden biri de budur. Hindistan savaş jetleri alanında ABD'ye değil, Rusya'ya bağımlıdır. Dolayısıyla ortada, S-400'lerin kolayca tespit etmesinden korkulan bir Amerikan teknolojisi de yoktur. Jeopolitik faktörlerin yanı sıra söz konusu teknik şartlar nedeniyle ABD, Hindistan'ın S-400 almasına fazla tepki göstermemiştir.

ABD'yle yaşanan bu sıkıntılar nedeniyle Hindistan, savaş jetleri, helikopterler ve denizaltılar konusunda Fransa'yla olan iş birliğini artırma yoluna gitmektedir. Fakat Fransa ile Hindistan arasındaki savunma sanayi iş birliğinin de sınırlarının olduğu anlaşılmaktadır. Sonuç olarak Hindistan, savunma alanında Rusya'ya bağımlı olmaya devam ettiği sürece Batılı devletlerden ve bu anlamda Fransa'dan aradığı desteği göremeyecektir.

Sonuç

Son yıllarda Fransa ve Hindistan arasında, en fazla ihtiyaç duyulan savunma kalemlerinde ortak üretim yapılması için önemli kararlar alınmıştır. Bu, Hindistan'ın askeri alanda Rusya'ya olan bağımlılığını azaltmak için atılmış olduğu önemli bir adımdır. Hindistan'ın özellikle savaş jeti ve helikopter motorları üretiminde yabancı ülkelere bağımlı olduğu görülmektedir. Buna, denizaltı üretimi de dahil edilebilir. Ayrıca Hindistan, 5. nesil savaş jetlerinde Rusya'ya bağımlıdır. Elinde çok sayıda Su-30 ve Mig-21 savaş uçakları mevcuttur. Fakat 2016 yılında Fransa'dan 36 tane Rafale jeti alarak bu bağımlılığını kırmaya başlamıştır. Diğer yandan Hindistan, helikopter alanındaki acil ihtiyaçlarını Fransa'yla ortak üretim yaparak kapatmaya çalışmaktadır. Fakat bu sektördeki ağırlık yine Rusya'dadır. Hindistan Hava Kuvvetleri'nin envanterinde 223 adet Rus üretimi Mi-17 tipi çok amaçlı helikopter vardır. Fransa'nın Hindistan'a silah satışlarında Rusya'yla rekabet ettiği bir diğer alan denizaltılardır. Hindistan, konvansiyonel denizaltıların üretiminde ve tedarikinde hem Fransa hem de Rusya'yla iş birliği yapmaktadır. Nükleer denizaltılar konusunda ise Hindistan, sadece Rusya'dan yardım alabilmektedir.

Çalışmanın başında ortaya konan araştırma sorularının cevapları şu şekildedir:

Fransa-Hindistan askeri ilişkileri nasıl gelişmiştir? Bu bağlamda Fransa, Hindistan'ın savunma sanayinde nasıl bir konumdadır?

Hindistan'ın Fransa'yla askeri ilişkilerinin gelişmesinde en önemli olan faktör, Hint Pasifik'teki ortak çıkarlardır. Özgür ve açık Hint-Pasifik hedefiyle hareket eden iki ülke, savunma kalemlerindeki iş birliğini de geliştirmeye başlamıştır. Daha önceleri helikopter motorları alanında başlayan iş birliği, son 15 yıl içerisinde savaş uçakları ve denizaltı tedariki ve üretimine doğru genişlemiştir. Hindistan, kritik savunma araçlarında Rusya'ya aşırı derecede bağımlı olduğu için son yıllarda Fransa'ya yönelmeye başlamıştır. Halihazırda Fransa, Hindistan'ın savunma sektöründe ikinci sıradadır.

Fransa'nın Hindistan'a silah satışlarında hangi ürünler ön plana çıkmaktadır? Bu kapsamda Hindistan, hangi savunma ürünlerinde Fransa'ya bağımlıdır?

Fransa, genellikle Hindistan'a helikopter motorları, jet türbinleri, turboşaftlar ve füzeler satmaktadır. Daha sonra dördüncü nesil savaş uçağı Mirage-2000 satışları dikkat çekmektedir. Bunlara ek olarak iki ülke, hafif helikopter sınıfında ortak üretim yapmaktadır.

İkili savunma sanayi iş birliğini bir üst düzeye taşıyacak olan şey ise yeni nesil savaş uçağı Rafale'nin çok sayıda tedariki ve ortak nükleer denizaltı üretimi olacaktır. Eğer Fransa, bu kritik kalemlerde Hindistan'a satış yapabilirse işte o zaman Rusya'nın yerini doldurmaya yaklaşacaktır.

Fakat Fransa'nın üretim kapasitesinin yetersiz olduğu belirtilmektedir. Ukrayna Savaşı nedeniyle dünyada Rusya'nın alternatifi olan savunma üreticilerine olan ilgi artmıştır. Fransa, bu taleplere yetişebilmek için hızlı bir üretim yapması gerekmektedir. Fransa'nın, Hindistan'ın bu taleplerine yetişmesi kısa ve orta vadede mümkün görünmemektedir.

Hindistan, savunma alanında Rusya'nın yerini Fransa'yla ikame edebilir mi? Eğer bu mümkünse; hangi oranda ikame edebilir, ne kadar zaman alır ve ne kadar maliyetli olur?

Fransa'nın Hindistan'ın savunma sanayi sektöründe Rusya'nın yerini doldurabilmesi kısa ve orta vadede mümkün görünmemektedir. Sovyetler Birliği döneminde çok sayıda alım yapan ve neredeyse bütün silah envanterini

Rusya'ya entegre eden Hindistan, öncelikle yerli üretim yoluyla bu bağımlılığı azaltmaya çalışmaktadır. Bu yüzden Fransa'dan daha fazla alım yapmak yerine "Hindistan'da Üret" vizyonu kapsamında ortak üretimi tercih etmektedir. Fakat savaş uçağı ve denizaltılar gibi acil ihtiyacı olan konularda kısa ve orta vadede Rusya ve Fransa'dan alımlar yapmaya devam edecektir.

Hindistan'ın elindeki yerli üretim nükleer denizaltı sayısı 2'dir. Buna ilaveten 3 tane daha nükleer denizaltının üretimi devam etmektedir. Yerli üretim bu denizaltıların en erken 2032 yılında tamamlanması planlanmaktadır. Hindistan, bu tarihe kadar Rusya ve Fransa'dan da büyük alımlar yapmak yerine üretim teknolojisinde yardım almaya çalışmakta ve kiralama yoluna bu ihtiyacını gidermektedir.

Rusya, genellikle satış yapmaktan yanadır. Fransa ise ortak üretimi kabul etmektedir. Eğer Hindistan, savaş uçakları, helikopterler ve denizaltılar gibi alanlarda Fransa'yla ortak üretim yoluna giderse Rusya'nın etkinliği giderek azalacaktır. Ancak Fransa'nın Rusya'yı ikma edebilmesi kısa ve orta vadede mümkün görünmemektedir. Halihazırda Hindistan'ın Rusya'yla savunma sektöründe milyarlarca dolarlık anlaşmaları varken, bunlardan vazgeçip Fransa'ya yönelmesi mümkün değildir. Kar-maliyet açısından bakıldığında Hindistan, Fransa'yla büyük anlaşmalar imzalamak yerine yerli savunma sanayisine yatırım yapmayı daha uygun bulmaktadır. Bu, en az maliyetli yöntemdir.

Kaynakça

- Caulcutt, C. (2022, November 25). France aims to lure India from its main arms dealer: Russia. *Politico*. <https://www.politico.eu/article/france-eyes-opportunity-for-geopolitical-realignment-in-india-indo-pacific-russia-arms-modi-macron-putin-g20/>
- Economic Times. (2022, March 15). France gains as Indian arms imports from Russia drop. https://t.ly/tvIH_
- French Embassy in New Delhi. (2018, March 10). Joint strategic vision of India-France cooperation in the IOR. <https://in.ambafrance.org/Joint-Strategic-Vision-of-India-France-Coop-in-the-IOR-15423>
- French Embassy in New Delhi. (2024). Defence cooperation. <https://in.ambafrance.org/-Defence-cooperation->
- Hindustan Times. (2023, January 5). India-France to join hands in fighter and submarine design and manufacturing. <https://www.hindustantimes.com/india-news/indiafrance-to-join-hands-in-fighter-and-submarine-design-and-manufacturing-101672890137294.html>
- India imports from France of arms and ammunition, parts and accessories [Veri seti]. (2022). Trading Economics. <https://tradingeconomics.com/india/imports/france/arms-ammunition-parts-accessories>
- Madan, T. (2022). India and the Quad. İçinde T. Huxley & L. Kuok (Ed.), *Asia-Pacific regional security assessment 2022-Key developments and trends* (ss. 198-221). The International Institute for Strategic Studies.
- Nikkei Asia. (2022, May 6). France and India partner on weapons tech in blow to Russia. <https://asia.nikkei.com/Politics/International-relations/France-and-India-partner-on-weapons-tech-in-blow-to-Russia>
- Pandit, R. (2021, March 16). India's weapon imports fell by 33% in last five years but remains world's second-largest arms importer. *Times of India*. <https://t.ly/vCNA1>
- Rajagopalan, R. P. (2022, May 16). Strengthening the France-India partnership. *The Diplomat*. <https://thediplomat.com/2022/05/strengthening-the-france-india-partnership/>

- SIPRI arms transfers database [Veri seti]. (2023). SIPRI. <https://www.sipri.org/databases/armstransfers>
- Singh, S. (2019). India's strategic partnership with France under Modi regime. İçinde S. Singh (Ed.), *India's foreign policy reshaping in the contemporary world* (ss. 277-294). Meena Book Publications.
- The Hindu. (2022, October 9). France wants to be India's best partner in defence manufacturing: French envoy Emmanuel Lenain. <https://t.ly/9-5-U>
- Times of India. (2018, March 10). India, France sign strategic pact on use of each other's military bases. <https://timesofindia.indiatimes.com/india/india-france-sign-strategic-pact-on-use-of-each-others-military-bases/articleshow/63248889.cms>
- Wezeman, P. D., Djokic, K., George, M., Hussain, Z., & Wezeman, S. T. (2024). *Trends in international arms transfers-2023* [SIPRI Fact Sheet]. https://www.sipri.org/sites/default/files/2024-03/fs_2403_at_2023.pdf
- Wezeman, P. D., Kuimova, A., & Wezeman, S. T. (2022). *Trends in international arms transfers-2021* [SIPRI Fact Sheet]. https://www.sipri.org/sites/default/files/2022-03/fs_2203_at_2021.pdf

Kent řairi Turgut Uyar

Cemal Melik DIVARCI  ¹

z

4 Aęustos 1927'de Ankara'da dnyaya gelen Turgut Uyar II.Yeni'nin nde gelen isimlerinden kabul edilmektedir. Yıllarca askeriyede memurluk yapan Uyar, 1967'de emekli olmuř ve Ankara'ya tařınmuřtur. 38 yıllık bir řiir yařamı olan ve 1984 yılında tm řiirlerini *Byk Saat* isimli řiir kitabında toplayan Uyar, 22 Aęustos 1985'te vefat etmiřtir. Turgut Uyar'ın řiir anlayıřı ilk řiirinden son řiirine kadar byk bir deęiřim geirmiřtir. řiirinde iki farklı evre gze arpmaktadır. 3.kitabı *Dnyanın En Gzel Arabistanı* ile řair, II.Yeni řiiriyle ortak ynleri olan bir řiir anlayıřı ierisine girmiřtir. Turgut Uyar řiirlerinde kenti ve kent iindeki bireyin yalnızlıęını anlatmuřtur. Uyar, aynı zamanda tařradaki sıklıntılarını kente tařıyan bir řairdir. Kent řairi olarak adlandırılan Uyar'ın kenti ve kentliyi řiirlerinde nasıl iřledięi dikkate deęer bir konudur. Bu alıřmada Turgut Uyar'ın řiirlerinde kent ve kentliyi nasıl iřledięi incelenecektir. Kentli psikolojisi, tařradan gelenlerin uyum sorunu, doęadan uzak olma, meslek grupları, iřsizlik, ekonomik bunalım gibi kavramlar alıřmanın temel hareket noktalarıdır. Uyar'ın řiirlerinden hareketle kente ve kentliye bakıř aısı ortaya konacaktır.

Anahtar Kelimeler : Turgut Uyar, Kent, Kentli

¹ Neřehir Hacı Bektař niversitesi, Sosyal Bilimler Enstits, Trk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Trkiye, Doktora ğrencisi, cemalmelik@hotmail.com, ORCID ID: 0009-0006-5184-8003

Urban Poet Turgut Uyar

Cemal Melik DIVARCI  ¹

Abstract

Born on August 4, 1927 in Ankara, Turgut Uyar is considered one of the pioneers of the İkinci Yeni. Uyar, who worked as a civil servant in the military for years, retired in 1967 and moved to Ankara. Uyar, who had a 38-year poetry career and collected all of his poems in 1984 in a book of poems titled *Büyük Saat*, died on August 22, 1985. Turgut Uyar's poetry conception has undergone a great change from his first poem to his last. There are two distinct phases in his poetry. With his 3rd book, *Dünyanın En Güzel Arabistanı*, the poet entered into an understanding of poetry that has common aspects with the poetry of the İkinci Yeni. Turgut Uyar described the city and the loneliness of the individual in the city in his poems. Uyar is also a poet who carries the troubles of the countryside to the city. How Uyar, who is called an urban poet, deals with the city and the urbanite in his poems is a remarkable subject. This study will examine how Turgut Uyar deals with the city and the urban in his poems. Concepts such as urban psychology, the adaptation problem of those coming from the countryside, being away from nature, occupational groups, unemployment, and economic depression are the main starting points of the study. Based on Uyar's poems, his perspective on the city and urbanity will be revealed.

Keywords : Turgut Uyar, City, Urbanite

¹ Neşehir Hacı Bektaş University, Institute of Social Sciences, Department of Turkish Language and Literature Türkiye, PhD Student, cemalmelik@hotmail.com, ORCID ID: 0009-0006-5184-800

Extended Abstract

This article comprehensively examines how themes of urbanity and urban dwellers are treated in Turgut Uyar's poetry. The study analyzes fifty-three poems related to city life and urbanites from "Büyük Saat" (The Great Clock), which contains all of Uyar's collected poems.

The article first explores the historical development of cities, examining the progression from the Paleolithic period to modern cities. It then details the characteristics of modern urban dwellers and the psychological and sociological changes brought about by urban life. In the Turkish context, it investigates the urbanization process from the Ottoman Empire to the Republic, and how the Westernization movement that began with the Tanzimat period influenced urban life.

Turgut Uyar's poetic approach is examined in two distinct phases. In the first phase, represented by his works "Arz-ı Hal" and "Türkiyem," the influence of the Garip movement is evident. During this period, when Uyar lived in provincial areas, urban themes were treated superficially in his poetry. The second phase begins with "Dünyanın En Güzel Arabistanı" (The World's Most Beautiful Arabia) and carries characteristics of the Second New movement. After settling in Ankara during this period, the poet explored urban themes more profoundly.

In Uyar's poetry, the city is portrayed as a whole with both its positive and negative aspects. His poems frequently address problems arising from modern urban life such as loneliness, alienation, separation from nature, and financial struggles. Themes of longing for nature and escape from urban life are particularly prominent. The psychology of urban dwellers, adaptation problems of rural migrants, economic depression, and unemployment form the main themes of his poems.

The article emphasizes that while Uyar is characterized as an urban poet, he also brings rural realities into the urban context. By combining literary and sociological perspectives, the study comprehensively analyzes how Uyar processed and portrayed urban themes after becoming an urbanite himself, demonstrating his transformation and evolution as a poet. This research offers a

thorough examination of how he treated themes of the city and urban dwellers in his work.

Giriş

Şairler, şiirle ilgili görüşlerini düz yazılarında veya söyleşilerde dile getirir. Kimi şairler, kendi poetikasını yazar. Şiirle ilgili görüşlerini hayata geçirmede ne kadar başarılı olduklarını öğrenmek için eserlerini incelemek gerekir. Turgut Uyar, değişimden ve yenilikten yana bir şairdir. Çeşitli yazılarında bunu dile getirir. Eserlerinde bu değişimi ne derece yansıttığını görmek için ilk şiirinden son şiirine kadar bir karşılaştırma gerekir. Bu karşılaştırmayı yapan eleştirmenler, edebiyatçılar Uyar'ın şiir anlayışında iki farklı evre tespit etmiştir. "Arz-ı Hal" ve "Türkiyem" isimli ilk şiir kitaplarında Garip şiirine benzer bir hava hakimdir. "Dünyanın En Güzel Arabistanı" ile Uyar, İkinci Yeni'nin şiir evrenine girmiştir. Edebiyatçılar ve eleştirmenler bu konuda hemfikirdir. Uyar'ın ikinci evre şiir anlayışı Ankara'ya taşındığı yıl yazdığı "Dünyanın En Güzel Arabistanı" ile başlar. Edebiyatçıların hayatları ile eserleri arasında bağ kurmak eskiden beri yapılan bir şeydir. Uyar da şiirle şairin hayatı arasındaki ilişkiyi önemser. En başta bir insan olan şair, eserlerine kendi hayatından bir şeyler katacaktır. Hayatındaki değişimler, olumlu, olumsuz gelişmeler eserlerinde kimi zaman yer bulacaktır. Uyar'ın şiir anlayışında nelerin değiştiğini görmek için hayatını incelemek faydalı olacaktır. Askeri memur olan Uyar'ın taşrada yaşadığı yıllardaki kente bakışıyla büyük bir kent olan Ankara'ya taşındıktan sonraki kente ve kentliye bakışı bu sebeplerle ayrı değerlendirilmelidir. Şairin hangi sebeplerden ötürü kent şairi olarak nitelendirildiğini öğrenmek için kenti ve kentliyi nasıl işlediği incelenmelidir. Bunu yaparken de kent ve kentliyle ilgili sosyolojik kaynaklarla bağlantı kurulmalıdır.

II.Yeni şiirinde kentle alakalı İbrahim Tüzer'in "İkinci Yeni Şiirinde Bir Yaşam Alanı Olarak Kent Algısı" isimli bir çalışması vardır. Bu genel çalışmada öne çıkan isimler Cemal Süreya, Turgut Uyar ve Edip Cansever'dir. Tüzer, II.Yeni şairlerini göçebeliği bırakıp kenti bir yaşam alanı olarak kabul eden insanları özne yaparak onların yaşadıklarını şiirselleştiren kişiler olarak değerlendirir (2011:403). Bu genel çalışmanın dışında Turgut Uyar'ın kente bakışını anlatan Zübeyde Şenderin'in "Turgut Uyar'ın Şiirinde Kent Yaşamı ve Birey" isimli çalışması vardır. Bu çalışmada iletişimsizlik, kaçış, yabancılaşma

gibi kavramlardan genel hatlarla söz edilmiştir (2016:304). Bu alanda sayısını artırbileceğimiz pek çok çalışma vardır. Her araştırmacı Uyar'ı farklı yönleriyle ele almıştır. Fakat Turgut Uyar'ı kent ve kentli konusunda kapsamlı inceleyen ve onu bütünüyle bir "Kent Şairi" olarak ifade eden araştırmacı yoktur.

1. Kentin Tarihçesi ve Özellikleri

Kent; karmaşık bir toplum yapısının, bireysel düzeyde çözülemeyecek sorunların üstesinden gelmesine olanak sağladığı, kendine has özellikleri bulunan bir yerleşim sistemidir (Erkan, 2010, ss. 15-16). Pek çok tanımı olan kent, temel olarak: geniş, heterojen ve sınırlı bir toprak alanı üzerinde yoğun olarak yerleşen toplulukların oluşturduğu merkezdir. Diğer bazı tanımlara göre nüfusu 20.000'den fazla olan yerleşim merkezlerine kent denir. Kenti, köy ve kasaba gibi diğer yerleşimlerden ayıran en önemli özellik tarım dışı etkinliklerin yoğunlaştığı bir alan olmasıdır (Weber, 2012, s. 36). Üretim yapısı ve nüfus kent tanımlarında belirleyici unsur olmuştur.

Günümüz modern kentlerini daha iyi kavrayabilmemiz için kentin ilk ortaya çıkışını, tarihsel gelişimini ve değişimini incelememiz gerekmektedir. İnsanoğlu tarihsel süreç içerisinde üç kültürel evreden geçmiştir ve iki büyük devrim gerçekleşmiştir. Bu evreler: Paleolitik(Yontma taş), Neolitik(Yeni taş) ve Endüstri(Makine) evresidir (Erkan, 2010, s. 33). Gerçekleşen devrimler ise: tarım devrimi ve sanayi devrimidir.

Paleolitik devrin başlangıcı 2 milyon yıl öncesine dayanmaktadır. Bu dönem dünyanın farklı bölgelerinde farklı zamanlarda gerçekleşmiştir. Paleolitik dönemdeki ilk insan toplulukları avcılıkla ve toplayıcılıkla hayatlarını sürdürmüştür. Bu dönemde insanların barındıkları yerler mağaralar ve doğal etkilerden az da olsa korunmuş kaya sığınaklarıdır. Paleolitik devrin başlangıcında yerleşim yerleri sabit değildir ve bildiğimiz anlamda konutlar yoktur. Sadece geceleme ve dinlenme gerektiğinde geçici kamp bölgeleri kurulmaktadır. Bu tarımsal olmayan geçici bir yerleşme tipidir. Çünkü göçer yaşayış biçimi kalıcı yerleşmelere uygun değildir. Sonraki süreçte nüfusun artmasıyla ve doğadaki bitkilerin, hayvanların ihtiyacı karşılayamaz hale gelmesiyle insanoğlu bazı arayışlar içerisine girmiştir. Besin elde etme ve barınma konusunda sorunların ortaya çıkması yeni keşiflerin ve buluşların gelişmesini sağlamıştır. Avın gerçekleştiği ormanların içinde ve dışında barınma gereği kulübeli konaklar gelişmeye başlamıştır. Köpeğin evcilleştirilmesi, öteki

hayvanların da evcilleştirilebileceği fikrini ortaya çıkarmıştır. Yine bu dönemde üretimde kullanmak için taştan aletler yapılmıştır. Toprağa yerleşme hareketinin çoğalmasıyla topluluklar sahip olduğu ürünlerin miktarını artırmış ve kentleri besleyebilecek bir alt yapının ilk adımları atılmıştır. Bu dönem tarım devriminin başlangıcıdır (Erkan, 2010, ss. 34-35). Paleolitik dönemle beraber insanoğlu doğanın kontrolünü ele geçirmeye başlamış ve onu kendi çıkarları doğrultusunda şekillendirmiştir.

Neolitik dönemde avcılığın yerini hayvancılık, toplayıcılığın yerini ise tarım ya da rençperlik almıştır. Böylece ilk yerleşim yerleri büyük oranda ortaya çıkmıştır. İnsanoğlu üretim ekonomisine geçmiş ve bunun zorunlu bir sonucu olarak da yerleşik hayatı benimsemiştir. Tarihte ilk sürekli yerleşim yerleri olan köyler, bu dönemde ortaya çıkmıştır. İlk köylerin sorunları ve çözüm denemeleri farklı olmuştur. İnsanoğlu kıraç topraklardan verimli topraklara göç etmeye başlamıştır. Bu durum daha çok Avrupa'da görülmektedir. Avrupa'da göçebe köy yerleşmeleri ortaya çıkmıştır. Batıda durum böyleyken Doğuda akarsu kenarlarına kurulan bazı köyler sabit kalmıştır. Bu durum Doğuda ortaya çıkan höyüklerden anlaşılmaktadır (Erkan, 2010, ss. 35-37). İlk yerleşim merkezleri olan köylerin ortaya çıkışı kentlerin ortaya çıkışına zemin hazırladığı için oldukça önemlidir.

Modern kentlerin mirasçısı Sümer ve İndus vadisi kentleridir. Arada yaklaşık 180 kuşak ve beş bin yıllık bir süreç vardır. Bu süreçte kentlerin işlevleri ve boyutları değişse de kenti kırsal alandan ayrı kılan özellikler genel hatlarıyla aynı kalmıştır. İnsanoğlu artık doğadan uzaklaşmaya başlamıştır. Üretim biçimindeki değişimden doğan kentler, yapılarındaki değişiklikler sebebiyle sanayileşme öncesi ve sonrası olmak üzere iki ayrı dönemde değerlendirilmektedir (Erkan, 2010, ss. 39-40). Sanayi devrimi öncesi kentler antik çağ ve Orta Çağ kentleridir.

Antik kentlerin ne zaman ortaya çıktığını kestirmek güçtür. Bunun yanı sıra Doğu kentleri üzerine bilinenler Batı kentleri üzerine bilinenlerden daha azdır. Bilinen en eski kentler Hindistan'da ve Çin'dedir. Nil üzerindeki Memphis ve Thebes, Mezopotamya bölgesindeki Babil, Sümer, Ur gibi kentler yine bilinen ilk kentlerdendir. İlk kentler olan antik kentler MÖ 6000'li yıllarda görülmektedir. Küçük köy yerleşimleri tükettiklerinden çoğunu üretmeye başlayınca yaşamak için üretmek zorunda kalmayan, sayıca az fakat nüfusça

kalabalık kasaba ve kentler ortaya çıkmıştır. Bu kentler doğal olarak küçüktü, belki de yerleşik köy ve kasabalardan çok az farklılıklar gösteriyordu (Erkan, 2010, ss. 40-41). Tarım dışı faaliyetlerin görüldüğü bu ilk kentlerde daha çok ticaret ve madencilik gibi etkinlikler yapıyordu. Madenlerin işlenmesiyle de yeni aletler üretilmeye başlamıştı. Ulaşım ticarete önemli bir unsur olduğu için antik kentler genelde nehir ağzlarına, elverişli tepelere ve kilit noktalara kurulmuştur (Weber, 2012, s. 19). Coğrafi konum antik kentlerin ortaya çıkışını şekillendiren unsur olmuştur.

Polis adı verilen antik Yunan şehir devletlerinde, kent kendi kendini yönetmekteydi. Bu kentlerde yaşayan kentli yurttaşlara ise “Civis” adı verilirdi. Antik kentlerde devlet, din, uygarlık, şehir ve aile kavramları iç içeydi. Sağlıksız barınma koşullarıyla uğraşan antik Yunan kentlerinde güvenlik zafiyetleri yaşanmaktaydı (Bal, 2011, s. 10). Bu durum sık sık isyanlara sebebiyet vermektedir.

Antik kentlerden Atina, kozmolojik(evren bilimsel) kodlara göre inşa edilmiştir. Daire şeklinde inşa edilen bu kent tanrıça Athena’yı onurlandırmak için yapılmıştır. Bu dairenin merkezinde Agora vardır. Atina’ya benzer şekilde Babil’deki Ur kenti de daire şeklinde inşa edilmiştir (Bal, 2011, s. 14). Dini inançlar, özellikle Atina’yı inşa etmede etkili bir unsur olmuştur.

Antik Roma siyasi ve askeri gücü temsil eden önemli bir merkezdi. Şehir merkezine forum adı verilirdi. Kentin gereksinimleri kırsal alandan sağlanıyordu. Bu durum ormanların yıpranmasına, toprağın aşırı kullanılmasına neden olmuştu. Sonucunda tarımsal arazi ihtiyacı artmıştı. Roma’ya benzeyen bazı özellikleriyle Pekin dikkat çekmektedir. Pekin de önemli bir siyasi ve askeri merkezdi. Roma’ya benzer şekilde köle işgücüne dayalı bir üretim sistemi vardı (Bal, 2011, s. 24). Bu büyük kentler tarım ve ticaretin önemli birer merkeziydi.

Antik kentlerde güçlü bir merkezi otorite hâkimdi. Fakat Roma İmparatorluğunun yıkılışından sonraki sürece baktığımızda merkezi otoritenin zayıfladığı Orta Çağ kentlerini görmekteyiz. 10.yy’da ticaret ve piyasa ilişkileri zayıflamıştı. Toplumsal örgütlenmenin zayıf olduğu bu dönemde feodal yapı hâkimdi (Bal, 2011, s. 28). Merkezi otoritenin bozulması kentteki üretim ilişkilerini, ticareti ve ekonomiyi derinden etkilemiştir.

Orta Çağ'da Bizans ticareti sayesinde güçlenen kentler Venedik ve Güney İtalya'da görülmektedir. Fakat bunun dışında kent anlayışı zayıflamıştır. Bunun sebebi feodal toplum yapısıdır. Feodal toplumdaki serfler mülk sahibi senyörlerin korunaklı şatolarına yakın yerlerde yaşamaktadır. Üretimin iş gücü toprağa dayalıdır ve yerleşim yapısı köylere benzemektedir. Orta Çağ kentleri savunma ihtiyaçlarını karşılamak ve güzel görünmek kaygısıyla surlarla çevriliydi. Ayrıca bu surlar kentlerin kırsaldan ayrı olduğunun göstergesiydi. Zamanla feodal toplum yapısı çökmüştü ve surlar yıkılmıştı . Feodal üretim ilişkileri artık üretim güçlerine uymamaya, eskiyip köhneleşmeye başlamıştı. Artık toprak sahiplerinin yerini kasaba ve kentlerdeki büyük yapımcı evleri(manifaktörler) almıştı (Erkan, 2010, s. 49). Orta Çağ yerleşim merkezleri zamanla kent anlayışını yıksa da daha sonra kurulacak olan büyük kentlerin temelini oluşturmaktadır.

Sanayi devrimi öncesi kentlerde, toplumsal sistemde bir sınıflaşma dikkat çeker. Endüstriyel toplumlardan farklı olarak orta sınıf, seçkinler sınıfı gibi sınıflar vardır. Ayrıca sanayi öncesi toplumlarda akrabalık bağları kuvvetlidir. Kitle iletişim araçları bulunmadığı için kentler birbirlerinden yalıtılmış durumdadır (Erkan, 2010, s. 49).

Sanayi devrimi insanlık tarihinin en önemli aşamalarından biridir. 16. yüzyılın ikinci yarısında İngiltere'de doğan bu devrim sonraları Batı Avrupa ülkelerine yayılmıştır. Sanayi devrimiyle küçük zanaat, tezgâh ve atölye üretiminin yerini yeni teknik ve buluşlar almıştır. Buharlı gemiler ve makineler, insan, rüzgâr, su ve hayvan enerjisinin yerine geçmiştir. Bu devrim bazı toplumsal gelişmelere neden olmuştur. Yeni üretim ilişkileri gelişmiş, işçi sınıfı oluşmuş, yeni çalışma ve yaşama koşulları ortaya çıkmıştır. Bu yeni durum kentlerin hızla çoğalmasına ve nüfuslarının artmasına yol açmıştır. Kırsal nüfus yeni iş imkanları için kente göç etmiştir. Kent merkezleri daha fazla insanı barındırmak için değişikliklere uğramıştır. Sanayileşmenin bir sonucu olarak kentleşme gelişmeye başlamıştır. Sanayi devrimiyle beraber kentlerin yapısında bazı değişiklikler olmuştur. Mevcut kent tipine yeni bir kent tipi olan sanayi kenti eklenmiştir. Artık surlarla çevrili bir kent anlayışı yoktur. Şehri değil tüm ülkeyi korumak esastır. Kır ve kent arasındaki siyasi ayırım ortadan kalkmıştır, ikisi de aynı siyasi haklara sahiptir. Ekonomik ve toplumsal alandaki bu gelişmeler kültürel alanda bazı değişimlere neden olmuştur (Erkan, 2010, ss. 50-53). Bu değişimler insan hayatını şekillendirmiştir.

Sanayi devrimi Amerika'da Kaliforniya ve Oklahoma, Rusya'da Bakü, İngiltere'de Londra, Japonya'da Tokyo gibi merkezlerde yoğun olarak yaşanmıştır. Fabrikaların kurulmasıyla bu merkezler pek çok iç ve dış göç almıştır (Kuyaş, 2006, s. 16). Sanayileşme sonucu kentlerin yapısı büyük ölçüde değişmeye başlamıştır. Özellikle fabrika yakınlarına evler inşa edilmişti. Tarımda makineleşme üretkenliği artırmış ve kırsaldan kente göçler fazlaşmıştı. Fabrikalar kentlerde yoğunlaştığından büyük bir iş gücüne ihtiyaç duyuluyordu; kenar mahalleler ve banliyöler gelişmeye başlamıştı (Kuyaş, 2006, s. 20). Kentlerin günümüzdeki halini almasında sanayi devriminin etkisi büyüktür.

2. Modern Kentlinin Özellikleri

Kentleşme, kente göç eden bireyin yeni koşullara uygun ilişkiler geliştirerek kentin bir ögesi olma sürecidir (Erkan, 2010, s. 22). Kentlilik ise, toplulukların tipik toplumsal yaşam kalıplarını anlatan bir terimdir. Kentli yaşam tarzında uzmanlaşmış bir iş bölümü vardır. Toplumda akrabalık ilişkileri zayıflamış, gönüllü birlikler çoğalmış ve çatışmalar artmıştır (Marshall, 2014, s. 400). Kent insanındaki en büyük değişim sanayi devriminden sonra yaşanmıştır. Sanayi devrimiyle başlayan sürecin son hali ise günümüz modern kentlisidir.

Yeniliklerin, buluşların, ekonomik gelişmelerin, biyolojik ve kültürel çeşitliliğin yaşandığı kent, insanlara cazip gelmektedir. Kent birey için özgürlük alanıdır (Ünlü, 214, s. 42). Kasaba yaşamındaki mahalle baskısı bireyin kente göç etme sebeplerindedir.

Kent kozmopolit yapısı ve nüfus yoğunluğu sebebiyle, birbirine yabancı pek çok insanın aynı mekânı paylaşmasını, aynı türden sosyal ilişkiler içinde olmasını sağlar. Kasabalarda insanlar birbirini tanırken, kent yabancılarla yaşanan bir mekândır (Ünlü, 214, ss. 36-37). Yabancıların içerisinde yaşayan kent insanı, kendini nesnel dünyadan korumak için diğer insanları değersizleştirir. Yabancılara karşı yakın temasta her an nefrete ve kavgaya dönüşebilecek bir hoşnutsuzluk ve tikslenme hissi vardır. Bu durumun sebeplerinden birisi de önyargıdır. İnsanlar özellikle zencilere ve kol işçilerine karşı nefretle bakar (Simmel, 2013, ss. 25-26). Kalabalıkların mekânı olan kent, aynı zamanda çok farklı kültürlere ve çok farklı milletten insanlara ev sahipliği yapmaktadır.

Etrafına nefretle bakan ve toplumdan uzaklaşan kent insanı kendi kişiliğini ortaya koymak için farklı arayışlara girmiştir. Aşırı davranışlar

içerisindeki birey farklı olma çabasıyla yapmacık bir tavır benimser (Simmel, 2013, s. 97). Birey farklı olma adına, giyiminden konuşma şekline kadar abartılı bir biçimde değişir.

Modern kentlerde özellikle kültürel ve ekonomik farklılıklar bir çatışmaya neden olmaktadır. Geleneksel formların ölmesi, yeni kültür formlarının ortaya çıkması toplumda bir ikiliğe sebebiyet verir. Geleneksel kültürle modern kültür sürekli bir çatışma halindedir (Simmel, 2013, ss. 56-58). Bu iki değer arasında kalan kent insanı özerkliğini ve bireyselliğini korumak için sürekli bir mücadele içerisinde.

Modern kentlerde zenginlerin hayatı lüks otellerde ve kulüplerde geçmektedir. Diğer uçta ise kiralık odalarda, kalitesiz apartmanlarda yaşayan işsiz, güçsüz bir göçmen sınıfı vardır. Ek olarak kötü alışkanlıkların ve sefaletin hüküm sürdüğü gecekondu modern toplumun gerçeğidir. Kötü koşullarda yaşayan yoksul kesimde bir moral düşüşü vardır, onlar incinmiş yurttaşlardır (Weber, 2012, s. 23). Zengin ve yoksul halk arasındaki fark toplumsal ve kültürel bir uçuruma neden olmaktadır.

Modern kentlerde mahalle anlayışı zayıflamıştır. Çoğu farklı milletten yüzlerce kiracı aynı apartmanda yaşamaktadır. Bu insanlar iş dünyasındaki meslektaşları haricinde kimseyle yakın ilişkiler içerisinde olmaz, hatta kapı komşusunun adını dahi bilmez (Weber, 2012, s. 77). Bu anlamda kent, herkesin birbirini tanıdığı kasaba yaşamından çok farklıdır.

Kent insanları arasında bir çıkar ilişkisi vardır. Bu koşulsuz, şartsız sürdürülen akrabalık ilişkilerinden çok farklıdır. Birey “sen veriyorsun diye ben de veriyorum” biçiminde bir anlayışa sahiptir (Erkan, 2010, s. 207) Bu durum özellikle iş arkadaşlıklarında görülmektedir.

Kent bir kimseye komşularına karşı kayıtsızlık imkânı sunar. Birey herkese karşı bir mesafe koymaya çalışır. Otobüs, tren ve tramvaylarda insanlar dakikalarca, saatlerce tek kelime etmeden birbirinin yüzüne bakar (Simmel, 2013, ss. 25-26). Bunun sebebi insanın kendini korumaya çalışmasıdır. Birey topluma karşı kendisini gizlemektedir.

Kalpazanlık, yalan yere yemin, zimmete para geçirme ve ticari sahtekârlıklar kentsel suçlar içerisinde yer alır (Simmel, 2013, s. 80). Kırsal alana

göre çok daha fazla görülen bu gibi davranışlar, kent insanının psikolojik durumundan kaynaklanmaktadır.

Modern kent insanı her şeyi belleğinde tutmaya çalışan oldukça meraklı bir insandır. Bu durum çocukluk dönemindeki meraka benzer. Yeni şeyler gören çocuklar, adeta sarhoş olur (Simmel, 2013, s. 11). Kent insanı meraklıdır ve yeni şeylere açıtır. Farklılaşma ve değişim kent insanına çekici gelmektedir. Bu durum modanın doğmasını sağlamıştır. Taklit ürünü olan moda hem toplumsal eşitlenmeye hem de farklılaşmaya neden olmaktadır. Özellikle orta sınıfı ilgilendiren moda sorgulanmadan kabul edilir. Modaya uyan birey kendini başka bireylerden üstün hisseder. Dikkat çekmeye çalışan kent insanı modayı benimser. Moda hep yenidir ama hep aynıdır. Eskiden moda olan şeyler yıllar sonra yeniden moda olabilir. Bu durum değişim düşkünü kent insanının, sürekli yenilik peşinde olmasından kaynaklanır (Simmel, 2013, ss. 43-44). Moda olan şey yaygınlaşınca ve orijinal ürünlerin taklitleri ortaya çıkınca hemen terk edilir.

Yoğun iş temposu, işe yetişme stresi, kalabalığın gürültüsü modern kentin olumsuz yanlarıdır. Modern hayatın sebepsiz gerginlik, huzursuzluk ve çaresizlik gibi sonuçları vardır. Modern kent insanı da bu durumdan kendini kurtarmak için beğeniye ve stile sığınır. Doğadan uzaklaşan birey alışverişin ve para ekonomisinin etkisindedir (Simmel, 2013, s. 23). Bu durum insan ilişkilerinin nesnelleşmesine sebep olur. Kent insanı "fiyatı ne?" sorusunun dışında satıcılarla ilişki kurmaz (Simmel, 2013, s. 86). Kasabalarda ikili ilişkiler fiyatları etkilerken kentlerde etkilemez. Ayrıca her şey alışverişle mekanik bir biçimde yapıldığı için eşyanın bir değeri yoktur (Simmel, 2013, s. 90). Özellikle mutfak eşyaları metalaşmıştır. Bunun sebebi eşyanın kolay elde edilebilmesidir. Kapitalizmin bir sonucu olarak ortaya çıkan fuarlarda ise ziyaretçiler bakıp büyülenir, fakat o eşyalara dokunamaz ve satın alamaz (Simmel, 2013, s. 36-37). Bu tür fuarların aldatici ve minimum düzeyde bir tatmin etme özelliği vardır.

Kentin olumsuz yönlerinden biri de yozlaşmadır. Bu durum özellikle gecekondu bölgelerinde görülmektedir. İnsanlar kaderlerinden ötürü suçlanmaktadır ve bu durum yozlaşmaya neden olmaktadır. Kentsel reformlar bu olumsuzlukların çözümü için gereklidir (Weber, 2012, s. 24). Aksi halde özellikle göçmenlerin yaşadığı gecekondu bölgelerindeki suç oranları azalmayacaktır.

Modern kent insanı, yaşadığı tüm olumsuzluklara karşı bir savunma mekanizması geliştirir. Toplumdan uzaklaşan, kalabalıktan kaçan birey yalnızlığı seçer. Yalnızlık, bireyin kaçış noktalarından birisidir. Kent yaşamında bunalan bireyin bir diğer kaçış noktası doğadır. Kentin gürültülü atmosferi, kalabalıklar, kirlenen hava bireyin hem sağlığını hem de psikolojisini bozan etkenlerdir. Doğanın dinginliği, saflığı ve ferahlığı bunalan kent insanını cezbeder. İnsanoğlundaki doğa özlemi ve doğaya kaçış isteği doğa turizmi, doğa sporları gibi dalların gelişmesiyle açıklanabilir.

3. Türkiye’de Kentin Tarihçesi ve Özellikleri

Anadolu kentlerine bakıldığında Osmanlı’dan önce kurulan kent sayısının oldukça fazla olduğu görülür. Batıdaki kale kentlere benzer şekilde Anadolu Selçuklu ve Anadolu Beylikler döneminde kurulan kentler vardır. Osmanlı’nın erken dönemlerinden itibaren kentler, kale savunmasına ihtiyaç duyulmayacak şekilde açık kentler haline dönüşmüştür. 13.yy’da konar göçer bir Türkmen boyu olarak tarih sahnesine çıkan Osmanlılar, kısa sürede yerleşik hayata uyum sağlamıştır. Kentleşme uygarlığın en temel değerlerinden biri kabul edilmiştir (Küçükaşçı, 2010, ss. 445-446). Kent, güçlü merkezi otoritenin bir göstergesi olarak önemsenmiştir.

Osmanlı kent yapısı, Selçuklu kent yapısının bir devamı niteliğindedir. Özellikle Kayseri, Konya, Sivas gibi kentlerde bu yapı görülmektedir. Osmanlı’nın batıya doğru genişlemesiyle Bursa, Edirne ve İstanbul gibi kentler Türk kenti haline getirilmiştir. Osmanlı dönemindeki tapu tahrir defterlerinde kent ve kasaba; “Cum’a kılunur ve bazarı durur” biçiminde tanımlanmıştır. Sanayileşme öncesi şehirlerde kentleşmenin en önemli göstergesi alışveriş merkezleridir. Osmanlı Devleti’nde açık ve kapalı olmak üzere iki farklı alışveriş merkezi vardır. Açık alışveriş merkezleri hafta pazarları ve sürekli pazarlardır. Kapalı alışveriş merkezlerinde ise bedesten, han ve çarşılar vardır (Cansever, 2010, s. 100).

Osmanlı kentleri, tarım arazilerinden faydalanmak için özellikle ovaya değil, yamaçlara kurulmuştu. Bu kentler kadınlar ve kadı naipleri tarafından yönetilirdi. Halkın geneli, ticaret ve endüstri işleri ile uğraşan esnaftı. Bu esnafın varlığı Lonca teşkilatını güçlendirmişti. 15.yy’da II. Bayezid ve II. Mehmet dönemlerinde İstanbul’a göç teşvik edilmişti. 18.yy’da artan göç olayları İstanbul’da asayişin bozulmasına neden olmuştu. Esnafın işleri bozulmuş ve

lonca teşkilatı sona ermişti. İşportacılık gibi yeni mesleklerin ortaya çıktığı bu dönemde gecekondular yaygınlaşmaya başlamıştı (Cansever, 2010, ss. 110-112). Osmanlı kentlerindeki bu değişim siyasi ya da doğal sebeplerden ötürü yaşanmıştı. Kentlerin çehresini değiştiren bir diğer olay ise Tanzimat döneminde başlayan Batılılaşma hareketleridir.

Kasım 1839'da ilan edilen Tanzimat Fermanı ile Osmanlı Devleti, bir değişim ve yenilik hareketi içerisine girdi. Bu fermanla yeni bir devlet ve toplum yapısının sinyalleri verildi. Padişahın yetkileri kısıtlanacak, yönetim ve kurumlarda değişiklikler yapılacaktı (Kuyuş, 2006, ss. 130-132). Bu yenilik hareketi siyasi, mimari, askeri, toplumsal ve kültürel gelişmelerin başlangıcı kabul edilmiştir. Tanzimat dönemi ile Batılılaşma hareketi başlamıştır. Osmanlı Devleti'nin son yıllarından, Cumhuriyetin ilk yıllarına kadar gözlenen bu gelişmeler, Batı'nın refah seviyesine ulaşma adına dikkat çeken gelişmelerdir (Hanioğlu, 1992, ss. 148). Toplumsal ve kültürel alanda da görülen Batılılaşma hareketi, kente ve kent yaşamına etki etmiştir.

Osmanlı mimarisinde Batılı formlar ilk kez Tanzimat döneminde ortaya çıkmıştır. Yerel mimari yapıların üstleri Avrupaî unsurlarla kaplanmıştır. Osmanlı'nın son dönemlerine doğru yerel motifler terkedilip, Avrupa kökenli, süslemesiz, modernist, kübik bir mimari tarzı benimsenmiştir (Kuyuş, 2006, s. 100). Osmanlı hükümetinin Batı'ya yönelişi özellikle İstanbul'un çehresini değiştirmişti. Dolmabahçe Sarayı'nın yapılmasından sonra İstanbul, Beşiktaş'tan yukarı doğru müstakil bir semt gibi büyümüşü. Bugünkü Unkapanı köprüsünün yerindeki bir köprü İstanbul'un iki tarafını birleştiriyordu. İstanbul'daki Müslüman hayatı iki koldan, Avrupa taklidi küçük bir şehre benzeyen Beyoğlu'na yaklaşmıştı (Tanpınar, 1993, s. 131). Selçuklu mimarisinin ve kent yapısının devamı niteliğindeki Osmanlı kent yapısında, Batılı formlar etkili olmaya başlamıştır.

18 ve 19.yy'a kadar İstanbul'un görünümü Anadolu şehirleri ile paraleldir. Fakat modernleşme öncesi ve sonrası arasında büyük farklar vardır. Batılılaşmanın ilk yansımaları İstanbul'da hissedildiği için, kentsel dönüşümün öncüsü de İstanbul olmuştur. Mahalle, cami, çarşı gibi klasik yapılar devam etse de batılı tarzda yeni mekânlar yaratılmaya başlamıştı (Çiftçi, 2013, s. 25). Mesire yerleri bu mekânlar arasında yer alır.

Cumhuriyet döneminde kentleşme, 1950 öncesi ve sonrası büyük farklılık gösterir. 1950 öncesi gecekondulaşma ve göç yoğun değildir. Aksine köylülükten, aşiretten ve topraktan kopmama düşüncesi hâkimdir. 1950 öncesi iç göçler aşiretlerin ve yörüklerin yaygın olarak yaşadığı bölgelerden, kapitalist üretimle tanışan Ege, Marmara, Akdeniz gibi bölgelere olmuştur. 1950'lere kadarki geçici, mevsimlik göçler 1950 ve 1960'lı yıllar arasında kalıcı göçlere dönüşmüştür. 1970'lerde hızlanan göçler, gecekondulaşmanın artmasına neden olmuştur. 1950-1985 yılları arasında zirveye ulaşan göçler, genel itibarıyla köyden kenttedir. 1985'ten günümüze kadarki süreçte göçler, yoğun olarak Güneydoğu ve Doğu Anadolu'dan yaşanmıştır. Gaziantep, Diyarbakır, Batman gibi kentler göç verirken, Adana, Mersin, İstanbul gibi kentler yoğun göç almıştır (Erkan, 2010, ss. 122-123).

Türkiye'deki iç göç hareketleri incelendiğinde sanayi, turizm ve terör gibi faktörlerin etkili olduğu görülür. Terör zorunlu göçün bir sebebidir ve özellikle Doğu bölgelerinde görülmektedir. Turizmin geliştiği Fethiye, Marmaris, Alanya gibi yerler yoğun göç almıştır. Sanayide gelişme kaydeden Kırıkkale, Ereğli ve Karabük gibi merkezler de yoğun göç almıştır. Yoğun göç alan İstanbul, Ankara, İzmir gibi merkezler "Büyük kent" statüsü kazanmıştır (Işık, 2005, ss. 63-64).

Yoğun göçler, büyük kentlerin yapısını değiştirmiştir. Tapusuz inşa edilen gecekondu ve yüksek katlı apartmanlar bu değişimin göstergesidir. 1950 sonrası süreçte kentler hem enine hem de boyuna büyümüştür. Çarpık kentleşme ve planlama yanlışları günümüz kentlerinin görüntüsünü bozan negatif unsurlardır.

4. Tanzimat'tan Cumhuriyet'e Değişen Kent Yaşamı

Batılılaşma tabiri genel olarak Batı'nın gelişmişlik seviyesine ulaşma amacıyla gerçekleştirilen siyasi, sosyal ve kültürel hareketleri ifade etmek için kullanılır. Osmanlı'nın Batı'ya yönelişi ilk etapta askeri alanda olmuş daha sonra sosyal ve kültürel alanlara yansımıştır. Osmanlı'nın son yıllarından Cumhuriyet'in ilk yıllarına kadarki süreçte görülen Batılılaşma hareketi önceleri muasırlaşma, daha sonra çağdaşlaşma gibi isimlerle anılmıştır (Hanioglu, 1992, s. 148).

II. Mahmud döneminde saray Avrupalılaşmaya başlamış, Tanzimat dönemiyle beraber de halk, yavaş yavaş Avrupalılaşmaya başlamıştır. Tarabya, Büyükdere gibi yerlerde görülen Avrupaî kıyafet ve adetler, Müslüman halkı arasında yayılmıştır. Batı hayatının unsurları taklit ve moda aracılığıyla günlük hayata girmiştir. Kentte İngiliz usulü mobilyalar satılıyor, piyano gibi Batılı tarzdaki müzik aletlerini öğretmek için yabancılar, ülkemize geliyordu. Ayrıca düzenlenen balolara yüksek makamdaki Osmanlı vatandaşları katılıyordu (Tanpınar, 1993, s. 131). İstanbul, Batılılaşma hareketinin öncü kenti konumundaydı.

Osmanlı Devleti'nin Batılılaşma çabalarının bir sebebi de "Yıkılmakta olan devlet" imajını yıkmaya yöneliktir. Avrupa'nın kıyafet, silindir, süs köpeği, opera, dans gibi adetleri Osmanlı toplumuna uyarlanmaya çalışılmıştır (Çiftçi, 2013, s. 25). Bu çabalar Doğu-Batı çatışmasını ortaya çıkarmıştır.

Osmanlı toplumu doğu-batı kültürü arasında iki gruba bölünmüştü. Modernleşme süreciyle toplum birbirinden farklılaşmıştı. Vatandaşlık ve millî kültür gibi kavramlar değişmeye başlamıştı. Batılı tarzdaki kitaplar, dergiler, gazeteler başlarda yöneticiler tarafından okunuyordu. Daha sonra bu yayınlar halk arasında yayılmaya başlamıştı. Kapitalizmin bir getirisi olan zenginlik önceleri siyasi ve sosyal fonksiyonlara bağlıydı. Zaman geçtikçe zenginlik halk arasında kendi başına bir değer taşımaya başlamıştı (Mardin, 1991, ss. 29-30). Tüm bu gelişmeler değişen kentin, kentlinin ve yaşamın göstergesiydi.

5. Turgut Uyar Şiirinin Birinci Evresinde Kent ve Kentli

Uyar şiirinin birinci evresinde günlük hayatın sıradan olayları dile getirilir. Anadolu'nun kırsal kesimi günlük bir dille ifade edilir. Uyar'ın ilk dönem şiirlerinde Garip şiiri havası hâkimdir. Şiirin dili, anlatım biçimi ve ele aldığı konular Garip şiirine benzerdir. Anadolu insanı, köy ve köylü sorunları gibi toplumsal konular şiirin temelindedir. Uyar'ın ilk evre şiir anlayışını yansıtan "Arz-ı Hal" ve "Türkiyem" adlı eserlerde yalnızlık, sıkıntı, mutsuzluk, özlem, aşk gibi temalar işlenmiştir. Anlatılan insan, günlük hayatta karşımıza çıkabilecek sıradan bir insandır. Mesleği gereği Posof, Terme gibi yerlerde yaşayan Uyar'ın yaşadığı taşra hayatından etkilendiğini söyleyebiliriz.

"Arz-ı Hal", Uyar'ın ilk şiir kitabıdır. Kitapta yer alan "Yasin Efendi" şiirinde: "Sahaflarda bir dükkancağızda" ayakta durmaya çalışan bir esnaf portresi

çizilir. Yasin Efendi sabahları dükkanını temizleyen, çayını içen, zaman zaman tespihiyle oyalanan, dükkanında mızraklı ilmihal ya da güvercinler için darı satan sıradan bir esnaftır. İstanbul'da yaşayan Yasin Efendi akşam olunca paltosunu giyer, fırından ekme alıp evine döner. Halinden hiç şikayetçi değildir, her gün Allah'a şükreder (Uyar, 2014, s. 22). Yasin Efendi büyük kentin mesleki tiplerinden biridir. Görüntüsü ve yaşantısı geleneksel esnaf tipine uygundur (Weber, 2012, s. 27). Tarçın kokan elbiseleri, tespihi ve yaşadığı sıradan hayatıyla Yasin Efendi günlük hayatta karşımıza çıkabilecek insanlardandır. Uyar'ın bu şiirinde Garip şiiri üslubu vardır.

"Arz-ı Hal" de yer alan "Sonnet" şiirinde şair, yalnızlığı anlatır. Bu yalnızlığı paylaşacak bir komşu, dost ya da akraba yoktur. Şair: "Hangi cebini karıştırsan yalnızlık..." bulursun der. (Uyar, 2014, s. 23). Metropol kalabalığında insan yalnızdır. Özgürlüğün kasabalara göre daha güçlü yaşandığı kentte, özgürlüğün bir başka yüzü de yalnızlıktır (Simmel, 2006, s. 28). Birey ne kadar özgür davranıp diğer insanlardan uzaklaşırsa bir o kadar yalnız kalır. Kent komşuluğun öneminin azaldığı, mahallenin ve akrabalık bağlarının zayıfladığı bir mekândır (Weber, 2012, s. 53). Bu ortamda birey, yalnızlığını paylaşacak bir dost bulamaz.

Eserde yer alan bir başka şiir "Memur Karısı"dır. Kentin mesleki tiplerinden memurluğun, eski Mısırdan, Yunanistan'a kadar uzun bir geçmişi vardır. Baskı ve kentsel bir meslek yoluyla toplumsal yükseliş çok eskilere dayanır. Bürokraside "Beyaz yakalı" olarak adlandırılan bu meslek grubunun, toplumda saygın bir yeri vardır (Weber, 2012, s. 40). Bu yüzden memurluk tercih edilen bir meslektir. Şair, eşine ithaf ettiği bu şiirde geçim sıkıntısı çeken bir memur karısı portesi çizer. Bu kadın çileli, lüksten uzak ve oldukça mütevazı bir hayat sürmektedir. Memur Karısı, kuruşu kuruşuna her şeyi hesaplar, devletten bir zam ya da ikramiye bekler (Uyar, 2014, s. 25). O ve onun gibi milyonlarca insan bir kuruşu hesaplayıp, kar ettiğini düşünürken, öteki tarafta milyonlara satış yapan satıcılar milyoner olur (Weber, 2012, s. 40). Bu durum şehrin iki farklı yüzüdür. Ek olarak geçmişte saygın bir meslek olarak görülen memurluğun günümüzde sıradanlaştığını söyleyebiliriz. Uyar'ın şiirinde yer aldığı gibi memurlar geçim sıkıntısı çeken orta gelirli insanlardır.

Eserde yer alan "Şehitler" isimli şiirde "şehir çocuğu" (Uyar, 2014, s. 29). İfadesi dikkat çekicidir. Ölüm temalı bu şiirde çocuk yaşlarda çalışmaya

başlayan ve hayatın tadına varamayan insanlar anlatılır. Şehir çocuğu henüz büyüyemeden, sevmeden ölür. Eserde anlatılan kesim, sanayi devrimi sonrası ortaya çıkan ve kentlerin gelişmesiyle daha da kalabalıklaşan işçi sınıfıdır. Ağır şartlar altında ve düşük ücretle çalışan bu kesim oldukça zor bir hayat sürdürmektedir. Uyar'a göre onlar işten güçten fırsat bulamayan, yaşamaya ve sevmeye dahi zamanları olmayan insanlardır.

Uyar'ın ikinci şiir kitabı "*Türkiyem*" dir. "*Vaiz Sokağı Numara 70*" adlı şiirde geçim sıkıntısı anlatılmaktadır. Adam, eşine bir kürk ya da bilezik alamaz. Eşi : "*Ama Hamdi beylerin...*" dediğinde: "*Hamdi beylere bakma sen...*" der. Eşini tencerede kaynayan yemekle ve sokakta oynayan çocuklarıyla teselli etmeye çalışır. O, ilerde durumlarının daha iyi olacağını ümit eder (Uyar, 2014, s. 61). Kadında kent insanına özgü bir bıkkınlık vardır. Bu bıkkınlık para ekonomisinin öznel yansımasıdır. Geçim sıkıntısı çeken kent insanı her şeyi renksiz görür. Bu renksizliği giderebilecek tek şey ise paradır (Simmel, 2013, s. 89). Kendini, maddi durumu daha iyi olan insanlarla kıyaslama ve onlara özenme, kent insanında görülen bir durumdur.

"*Karpit Lambası*", "*Türkiyem*" de yer alan şiirlerden biridir. Şair, lamba ışığında uzaklara, hayallere dalar. Düşünde kadınlar, denizler ve kuşlar vardır. Bunlarla beraber şair, gözünde vitrinleri, asfaltları canlandırmaktadır. Burnuna mazot kokuları gelir (Uyar, 2014, s. 61). Şehir: beton, demir ve çeliktendir. Onu asfalt yollardan, dumanı tüten fabrikalardan ayrı düşünmek oldukça zordur (Weber, 2012, s. 11). Şair düşlerle, şehrin gerçeklerini harmanlamıştır.

Uyar'ın ilk evre şiir anlayışı taşrada yaşadığı yıllara karşılık gelmektedir. Samsun ve Ardahan gibi doğa ile iç içe yerlerde yaşayan Uyar, büyük kentlerden oldukça uzaktır. Taşrada yaşadığı yıllarda kaleme aldığı eserlerde kente ve kentliye dair çok fazla unsur yoktur. Sosyolojik kaynaklarda değindiğimiz kentli insanın psikolojisini , yalnızlığını, doğaya özlemine ve kaçışını detaylı bir biçimde yansıtmaz. Yüzeysel bir biçimde kenti ve kentliyi işler.

6. Turgut Uyar Şiirinin İkinci Evresinde Kent ve Kentli

Uyar şiirinin ikinci evresi, üçüncü şiir kitabı olan "*Dünyanın En Güzel Arabistanı*" ile başlatılabilir. İlk evreden ikinci evreye geçiş Garip şiirinden, II.Yeni şiirine geçiş biçimindedir. Uyar'ın birinci evredeki şiiri özlem, sıkıntı, yalnızlık, ölüm gibi temalar etrafında şekillenmiştir. İmgelerin azlığı ve anlamın

yüzeyle oluşu dikkat çekmektedir. İkinci evrede ise hem yapı hem de içerik bakımından büyük değişiklikler yaşanmıştır. Şairin dil ve imge dünyası tamamen değişmiştir. Sadece üslup değil, içerik de farklılaşır. Subay olan Uyar, şiir anlayışının birinci evresinde şehirden uzak, taşra ve doğa ile iç içe bir yaşam sürmektedir. Tipik bir memur hayatı yaşayan Uyar, sosyal ve siyasi düzenle bir uyum içerisinde. Daha sonra askeriyeden emekli olup Ankara'ya taşınan şair, büyük bir kentte yaşamaya başlamıştır. Uyar Ankara'ya taşındıktan bir yıl sonra "Dünyanın En Güzel Arabistanı" adlı, üçüncü şiir kitabını yazmıştır. Taşradan uzaklaşan şair, kent atmosferiyle iç içedir.

1959 yılında yayınlanan "Dünyanın En Güzel Arabistanı", Uyar'ın ikinci evre şiir anlayışının başlangıcı kabul edilir. Kitapta geçen "Geyikli Gece", Uyar'ın dikkat çeken şiirlerinden biridir. Geyikli gece, şairin reel dünyadan kurtulmak için kurduğu soyut bir mekandır. Kent, huzursuzluğun mekânı iken geyikli gece huzurun mekânıdır. Bu iki mekanla beraber iki tip insan da karşılaştırılır. Bir yanda modern birey, diğer yanda ilkel tabiat insanı vardır. Uyar'a göre kent, tabiattan uzaklaşmış ve "naylonlaşmış"tır (Yılmaz, 2011, s. 1898). Şair: "Ama geyikli geceyi, bulmadan önce, hepimiz çocuklar gibi korkuyorduk." (Uyar, 2014, s. 113) diyerek kurtuluşu geyikli gecede bulduğunu ifade eder. Ona göre geyikli gece, kentin huzursuzluğundan kurtulmak için bir kaçış mekânıdır.

Geyik bir hayvan cinsi olarak doğayı temsil eder, gece ise bir vakit göstergesidir. Gece, karanlık olduğu için gizlenmeye ve kaçmaya müsait bir vakittir. Geyik ise el değmemiş ormanlarda, kentleşmemiş ve doğal kalmış bir hayvan olarak tabiatı temsil eder. Kent ve tabiat ayrımı üçüncü kıtada işlenir: "Bir yandan toprağı sürdük, bir yandan kaybolduk, Gladyatörlerden ve dişlilerden ve büyük şehirlerden gizleyerek, yahut döğüşerek Geyikli geceyi kurtardık" (Uyar, 2014, s. 113). Şair kendi gibi kente uyum sağlayamayan insanların olduğunu düşündüğü için "biz" demektir. Kentin kuruluşu tarımla başladığı için "toprağı sürdük" demektir. İnsanoğlu tarımla beraber yerleşik hayata geçmiş ve daha sonra kentleşme başlamıştır. Şiirde geçen "dişliler" teknolojiyi sembolize etmektedir. Kalabalıklar içerisinde yalnız, huzursuz ve tatminsiz olan birey, zevk için öldüren "Gladyatörler"e benzetilmektedir (Yılmaz, 2011, s. 1898). Birey kente karşı mücadele eden bir gladyatör olarak düşünülebilir.

Eserde geçen : "Üç ev görsek bir şehir sanıyorduk" ifadesi bireyin korkusunu gözler önüne serer. Birey kentten korkmaktadır. Bu korkudan

kurtulmak için içkiye sığınır. “Sonra şarap içiyorduk kırmızı yahut beyaz, bilir bilmez geyikli gece yüzünden” (Uyar, 2014, s. 113). İfadesinde içki bir teselli olarak görülmektedir. Geyikli geceden uzak kalan birey hüznlenmekte ve kendini içkiye vermektedir.

“Dünyanın En Güzel Arabistanı”nda yer alan şiirlerden biri “Kaçak Yaşama Yergisi” dir. Eserde memurları, öğrencileri ,arka sokakları ve dükkanlarıyla tipik bir kent tasvir edilmektedir. “Akşamları eve hep arka sokaklardan dönüyorum, pencerelere bakmıyorum dükkanların mostralara bakmıyorum” (Uyar, 2014, s. 125). İfadesinde yalnızlık ve kaçış göze çarpmaktadır. Yalnız kalmak isteyen birey kentin kalabalıklarından kurtulmak için arka sokaklardan yürümektedir. Dükkanlara dahi bakmadan yürüyen birey kendini kentten soyutlamaktadır. “İlle şeytan minarelerini düşünüyorum büyük pullu deniz dibi balıklarını” (Uyar, 2014, s. 126). İfadesinde kentin yapaylığından ve gürültüsünden uzaklaşmak isteyen birey, doğayı dingin bir sığınak olarak görmektedir.

Kitapta yer alan “Üçyüzbin” şiirinde sürekli tekrarlanan 300.000 sayısı dikkat çekicidir. Şair, zihninde bu parayı kimi zaman bankalara kimi zaman odalara koyar (Uyar, 2014, s. 129). Sürekli tekrar edilen bu rakam her zaman ve her yerde aklıdadır. Kentsel para ekonomisi bireyin davranışlarına ve düşüncelerine etki eder. Kent ne kadar büyürse parasal değişim de o kadar büyür. Kent insanı kimi zaman paraya verdiği değer uğruna kendi kişilik değerini bile düşürebilmektedir (Weber, 2012, s. 44). Para ekonomisinin etkin olduğu modern dünyada birey sürekli bir para hesabı içerisinde. Sayılar sürekli zihnindedir. Şiirde sürekli tekrarlanan bu ifade insanoğlunun hayat boyu mücadele ettiği “para” yı, yani ekonomiyi temsil etmektedir.

“Akçaburgazlı Yekta’nın Mahkeme Kararını Aldığında Söylediği Mezmurdur” şiirinde Yekta, otuz yaşında bir kentlidir. Aslen Akçaburgazlı olan Yekta, kente göç etmiştir. “Akçaburgazlıyım oradan geldim, herkes bir yerlidir çünkü, ben Yekta bunu pek hoş buluyordum” (Uyar, 2014, s. 136) diyen Yekta aslını unutmayan, unutmak istemeyen bir kentlidir. Kasabadan kente göç eden birey, yeni sosyal ilişkiler ve bunun gerektirdiği yeni örgütlenmeler içerisine girmiştir (Erkan, 2010, s. 21). Kentte Gülbeyaz ve Sinan isimli bir çiftle tanışan Yekta sık sık onların evine gider. Gülbeyaz’la yakınlaşmaya başlayan Yekta, kimi zaman Sinan’ı aldattıkları için utanç duymaktadır. Yasak aşklarının masumiyetinden emin olsa da içinde hep pişmanlık vardır. Nihayetinde Sinan durumun farkına varır ve

ikisi yakalanır. Bu şiir mahkeme karşısındaki Yekta'nın duygularıdır. Kasaba insanındaki sıcaklığı gördüğümüz Yekta, kente göç edip yozlaşan bir kentli görüntüsü çizmektedir. Ahlaki çöküntü kentsel yozlaşmanın bir sonucudur (Weber, 2012, s. 24). Yekta, ahlaki çöküntünün kasabaya göre çok daha fazla olduğu kentte, yozlaşan bireylerdendir.

Modernizm, kentteki büyük düzendir. Yekta'da modernizmin sebep olduğu bir mutsuzluk vardır. Yekta bu mutsuzluktan kaçmak, kurtulmak ister. *Bir Kantar Memur İçin İncil*'de Yekta Arabistanı düşler : *"Adamlar kadınları alıp Arabistana götürürlerdi, Dünyanın En Güzel Arabistanına"* (Uyar, 2014, s. 143). Onun için Arabistan, ilkelliğe dönüş ve kurtuluştur. Yekta, huzursuzluktan kaçıp geçmişe, oradan da ilkelliğe sığınmak ister.

"Sular Karardığında Yekta'nın Mezmurudur" şiirinde, Yekta yine başrolde. Yekta: *"Benim bir suyum vardı akıyordu, bir toprağı yeşertip akıyordu"* diyerek memleketini unutamadığını dile getirir. *"Akçaburgaz bir küçük kentti, küçük evleri olan bir kentti, yalnızdım incedim kendi kendimeydim, kalktım bu büyük kente geldim"* sözleriyle Yekta, kente göç etme serüvenini özetlemektedir. Yekta aslında: *"Akçaburgaz'da mutlu"*dur (Uyar, 2014, s. 168-169). Fakat kente göç etmiştir bir kere. Bu gibi örneklerde görüldüğü üzere Uyar, bazı şiirlerinde taşradan kente göç eden bireylere yer verir. Hemen tüm eleştirmenler Uyar'ın bir kent şairi olduğunu, kentli bireyin yalnızlığını, bunalımını ve sorunlarını anlatan bir kentli şiiri yazdığını söyleseler de o şehre taşra sıkıntısını taşır (Akbayır, 2014, s. 24-25). Kalbinde taşra olan kentli, yani Yekta: *"Öksüzöğlan balıkları gibi kuytulara kaçıyorum, Akçaburgaz yalnızlığıma sarınıyorum"* (Uyar, 2014, s. 171) sözleriyle yalnızlığını dile getirmektedir.

"Yeşil Badanada Kurtulmak" şiirinde kente sığınmayan bir yalnızlık dikkat çekmektedir. *"Duramıyorum hemen sokağa çıkıyorum, Ağaçlara kuşlara kağıthelvacılara çıkıyorum"* ifadesinde, sıkılan bireyin kendini sokağa attığını görüyoruz. *"Sulardan, çayırardan uzak darmadağın"* olan birey doğayı özlemektedir. Özlemine şu sözlerle dile getirir: *"Kuzuların sevip sevip yediği otlar"* (Uyar, 2014, s. 176). Bireyin kentten kaçışı doğayadır.

Doğaya özlem, *"Telefonda İyi Loş Oda"* şiirinde de dikkat çekmektedir. Şair *"Orman bozgunu yeşil perdelerde"* ve *"yeşil piyano"* larda (Uyar, 2014, s. 185) yani doğayı çağrıştıran renklerde doğayı aramaktadır. Şehre özgü loş odalarda doğayı arama özlem duygusundan kaynaklanmaktadır. Bir başka açıdan

bakacak olursak şair, ormanda kesilen ağaçlardan elde edilen bu eşyaları temsilen yeşil rengi tercih etmiş olabilir.

“Büyük Ev Ablukada” şiirinde: “Bakın bu şehri ben kurdum ben büyüttüm ama sevemedim” ifadesi dikkat çekicidir. Şair, kentlerin ortaya çıkışından gelişimine kadar özetlemiştir. Kenti kuran, geliştiren insandır. Fakat şair kenti sevmez. Çünkü kent: “mutsuz alışkanlık”ların ve “kancık sevdalar”ın mekânıdır (Uyar, 2014, s. 188). Yozlaşan kent, on iki katlı apartmanlarıyla, otobüsleriyle ve kirli atmosferiyle büyük bir evdir.

“Kan Kentleri” şiirinde soyut ifadelerle örülmüş bir kent göze çarpmaktadır. “Penceresi karanlık evlerden” “ahşap yapılardan” ve “oluklardan” kanlar akmaktadır. Şiirde ölümler dikkat çekicidir. “Ölü kadınlar öpölü çocuklar” (Uyar, 2014, s. 191) doğurmaktadır. Kentte doğum oranı kırsal alana göre daha azken, doğum esnasındaki başarısızlık ve ölüm oranı daha fazladır (Weber, 2012, s. 53). Bu şiirde doğum esnasında hayatını kaybeden annelere dikkat çekilmektedir.

“O Zaman Av Bitti” şiirinde kent kalabalık, bunalımlı ve küflüdür. Şiirde avlanma soyut bir kavramdır. Paleolitik çağda insanlar avcılık ve toplayıcılıkla hayatlarını sürdürmüştür. Avcılık insan hayatının önemli bir bölümüdür. Günümüzde özellikle kırsal alanda avcılık, hobi olarak ya da kazanç sağlama adına devam etmektedir. Bu şiirde doğal hayatta gördüğümüz avlanma, soyut bir kavram olarak ifade edilmiştir. İnsanlar kent hayatındaki mücadelede birer avcı gibidir. Çetin bir çatışma sonucu maddi değerlere ulaşılmaktadır. “Av bitti. Ormanı boşalttılar, gelip dinlendiler” (Uyar, 2014, s. 195) ifadesinde kentin ormanı temsil ettiğini görmekteyiz. Yani modern hayatın ormanı kenttir. İnsanlar bir avcı gibi mücadele ettikleri kent yaşamında akşam olunca evlerine dönmektedir. Onların dinlenmek için evlerine gitmesiyle kent boşalır.

“O Zaman Av Bitti” şiirinde şair gündelik hayatın olumsuzluklarına yer verir. Kentsel düzen insanı huysuz ve alıngan yapar. Uyar’a göre gündelik hayatın bu gibi olumsuzluklarından kurtulmak için içgüdülere yönelmek gerekir. Büyük kentin baskılarından yorulan kent erkeği, iç güdülerini vasıtasıyla kadınlara yönelecektir: “Adamların bakmasıyla birden dirildi, güzelleşti güçlendi kadınların saçları.” (Uyar, 2014, s. 195). Kent kadını da buna karşılık daha canlı, güzel ve mutlu olacaktır.

“O Zaman Av Bitti” de modern kentin düzeni, huzuru bozan unsurlardandır: “Merdivenler güzel oldu, masalar pek uygun.” Bu düzen modern mimariden kaynaklanmaktadır : “Kadınlar olmasa güç dayanırlar tuğlalara, kağıtlara.” (Uyar, 2014, ss. 192-193). Modern kentin mimarisi “Tuğlalar” ile ifade edilmiştir. “Kağıtlar” ise parayı yani maddi değerleri temsil eder. Uyar, modern kenti ve kent yaşamını imgeler yoluyla eleştirmiştir.

“Sigma” şiirinde parkları, fabrikaları ve lokantalarıyla klasik bir kent görüntüsü çizilmektedir. Şiirde yansıtılan kentin sıkıntılı ve bıkkınlık veren bir atmosferi vardır. Bu durum modern bireyde gerilime, huzursuzluğa ve telaşa neden olmaktadır (Simmel, 2013, s. 21). Şaire göre boğucu kent atmosferinden kurtulmanın tek bir yolu vardır. “Bütün kurtuluşu ondan yani aşkî karanlıktan” (Uyar, 2014, s. 198) beklemektedir. Ona göre modern kent yaşamının depresif havasından kurtulmak için aşka sığınmak gerekir.

Aşkı bir kurtuluş olarak gören Uyar, “Dünyada” şiirinde “Aşka hiç benzemeyen” bir duygudan, yalnızlıktan yakındır. “Her sabah bir intihardır çıkışlarım, dünyada” (Uyar, 2014, s. 199) ifadesinde bireyin kente karşı duyduğu rahatsızlığa şahit oluruz. Kent insanı dışarı çıktığında kalabalıkla karşılaşır. Bireye yalnızlığını en çok hissettiren şey kalabalıktır (Simmel, 2013, s. 28). Kalabalık ne kadar çok artarsa birey kendini bir o kadar yalnız hisseder.

Uyar’ın dördüncü kitabı “Tütünler Islak” 1962’de yayınlanmıştır. Eserde yer alan “Çok Üşümek” şiirinde otelleri, meydanları ve heykelleriyle bir kent görüntüsü çizilmektedir. “Bir kalır yanık yağlar kokusu şehirlerde, uzun nehirlere binip uzaklaşmadıkça” (Uyar, 2014, s. 205) ifadesi dikkat çekicidir. Nehirlere, doğaya bir gönderme vardır. Rönesans’tan itibaren doğanın ideal olduğu fikri ve eserlerde doğayı vurgulama düşüncesi önem kazanmıştır. Bu sebeple eserlerde geçen doğa ile ilgili göndermeleri dikkate almak gerekir (Simmel, 2013, s. 60). Doğa, huzursuz insan zihninin, dinmez bir açlıkla aradığı bir idealdir (Simmel, 2013, s. 13). Şair bu şiirde doğayı bir ideal olarak görmektedir. Kentten çıkıp nehirlere ulaşmadıkça, yanık yağ kokusundan kurtulamaz. Temizliği ve ferahlığı çağrıştıran doğa, şairin kaçış noktasıdır.

“Yavaşça Oluyor Ellerime” şiirinde: “Kiliseden bozma camiler” ve “Askeriye deposu yapılmış binalar” (Uyar, 2014, s. 207) vardır. Modern kentte görünen bazı binalar, eskiden başka şekilde kullanılan binalardır. Doğayı bozan, değiştiren insanoglu bunu kentte de yapar. İnsanın özünü, aslını, tarihini temsil eden bu

binalara gerekli saygı gösterilmez. Restorasyon çalışmalarından ziyade binaları gündelik işlerde kullanma fikri daha yaygındır. Değişimin mekânı olan kent, bireyden binalara kadar her şeyi değiştirir.

“*Terziler Geldiler*” şiirinde terziler, kenti şekillendirmek için gelir. Bu soyut bir şekillendirme değildir. Onlar: “*Bir kenti korkutan ve utandıran*” şeyleri kesmek için, sevgiye aç: “*Uyuyan Kedileri*” okşamak için kente gelir (Uyar, 2014, s. 225) Şair, kentin sevmediği yönlerini ortaya koyar. Mutsuzluk, hüznün, günah ve ölüm kentin sevmediği yönleridir. Hayalinde canlandırdığı terziler, tıpkı bir kumaşa şekil verir gibi kenti şekillendirecektir.

Uyar’ın beşinci kitabı “*Her Pazartesi*” , 1968 yılında basılmıştır. Kitapta yer alan “*Öndeyiş*” şiirinde insan, nüfus kâğıdı, terazi ve peynir sırası beklemekten bunalmıştır. Kent insanı her zaman ve her yerde sıra beklemektedir. Şair, kitabının ilk şiirinde “*Lastiklerin, benzinlerin, bonoların azıcık ufaldığı*” bir kent yaşamı istemektedir. Kente dair unsurlardan artık bunalmıştır. Bu unsurlardan kurtulmanın tek yolu vardır. “*Ellerimle koparıp aldığım, sahip olduğum ışık, bir odada azıcık*” (Uyar, 2014, s. 233) ifadesinden huzurun evde, bir odada olduğu sonucu çıkmaktadır. Bireyin elleriyle koparıp aldığı, çalışma sonucu elde ettiği değerler, onu evinde az da olsa huzura kavuşturmuştur.

“*Ahd-i Atik*” şiirinde kent “*benzin ve banka dağıtılan*” bir yerdir. “*Kimsenin ölmediği o yerden*” çok uzaktadır. Kimsenin ölmediği yer, şairin kurguladığı uzak bir yerdir. Ölümün mekânı olarak görülen kentin olumsuz bir tarafı da yalnızlıktır. “*Kadınlar erkeklerle idi, yalnızlıktan, herkes herkesle idi yalnızlıktan*” (Uyar, 2014, s. 247) ifadesinden insanların yalnız kalmama adına birbirlerine yaklaştığı sonucu çıkmaktadır. Kırsal alana orana kentlerde çıkar ilişkisi çok daha fazladır. Farklı çıkarlara sahip pek çok insan bir araya gelmiş ve karmaşık bir toplum yapısı ortaya çıkmıştır (Simmel, 2013, s. 29). Bu çıkar ilişkisinin maddi ve manevi boyutları vardır. Uyar’a göre insanlar, yalnız kalmama adına birbirleriyle yakınlaşmaktadır. Günümüzde mantık evliliği olarak ifade edilen bu tarz ilişkilerin bir sebebi de yalnız kalmama arzusudur. Toplumsal bir varlık olan insan, doğası gereği yalnızlıktan korkmaktadır.

“*Yenilgi Günlüğü*” şiirinde pazartesiden bir diğer pazartesiye her güne ayrı bir şiir vardır. Sadece pazar günü eksiktir. Tatil günü olan pazar haricinde her günün bir telaşı vardır. Birey bu günlerde kente yenilir. Bireyin bu durumu: “*Çaresizlik değil, yenilgi*” (Uyar, 2014, s. 279) olarak görülür. Kentte siren sesleri,

polis bandosu, motor sesleri kısacası gürültü vardır. Ayrıca: *“Tutunduğum bir sarmaşık değildi, bir kayıştı otobüste”* (Uyar, 2014, s. 276) ifadesinde doğaya bir gönderme vardır. Şair, modern hayattaki nesnelere doğayı aramaktadır. Kayış, ona bir sarmaşığı çağrıştırmaktadır. Şiirin genel havasında, kentin yorucu atmosferinden kurtulma-kaçma isteği vardır. Bu kaçış insanda doğayı arama, günlük hayattaki nesnelere doğadaki nesnelere benzetme isteği uyandırmaktadır.

“Güneşi Bol Ülke” şiirinde Marsilya, Paris, Lyon ve İstanbul gibi kentlerden söz edilmektedir. Her kentin kendine has güzellikleri vardır. Bu bol güneşli, güzel şehirlerin ortak bir noktası vardır. *“Saat beşti kenti tuttular, saat beşti unuttular”* (Uyar, 2014, s. 286) ifadesinde mesai bitimi olan saat beşe gönderme vardır. Kent insanı için saat beş kentin bitiş saati, eve dönüş vaktidir. Yoğun bir iş hayatında çalışan kent insanı bazen zamanı kavramını yitirir. Saatin beş olduğunu, hatta saatin, zamanın varlığını bile unuttur.

“Bilirim Bir Kışa Hazırlanmayı” şiirinde : *“İnsan uzak, bir memleket havasından”* (Uyar, 2014, s. 293) ifadesinde, memlekete duyulan özlem dile getirilmektedir. Kente kışın gelmesi demek çocukların ölmesi, kadınların hastalanması yani hüznü demektir. Kışa hazırlık esnaf çarşılarında, nalbantlarda, arzuhalcilerde, bakırcılarda ve demircilerde telaşlı bir biçimde yapılmaktadır. Birey, memleket sıcağından uzak kent yaşamında kaygılıdır ve özlem doludur.

“Malatyalı Abdo İçin Bir Konuşma” şiirinde Abdo, Malatya’dan kente göç etmiş bir göçmendir. Türkiye’de göçler genel itibarıyla Güneydoğu ve Doğu’dan, batıdaki büyük kentlere olmuştur. Bu göçler sonucu sosyal, ekonomik ve kültürel alanda kente uyum sağlamaya çalışan bir göçmen sınıfı ortaya çıkmıştır. Barınma sorunu gecekonduların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu bölgelerde suç oranı fazladır (Erkan, 2010, s. 189). Bir göçmen olan Malatyalı Abdo toplum tarafından dışlanmıştır. *“Zevcelere göre alkolik”* biridir. *“Batı ve para en güzel kurtuluş”* parolasıyla kente gelmiş fakat aradığı hayatı kentte bulamamıştır. Maddi ve manevi pek çok sıkıntı çeken Abdo’nun *“Ölmezsem, öldürmezsem kim benim farkıma varır”* (Uyar, 2014, s. 312) sözü dikkat çekicidir. Kent insanı dikkat çekmek ve farklı olmak için tuhaf, aykırı davranışlar içerisine girer. Kalabalıklar arasında fark edilmek için giyiminden konuşma tarzına kadar abartılı değişiklikler yapar (Simmel, 2013, s. 97). Bireyin fark edilmesi için ölmek ya da öldürmek kavramları en uç noktadır. Sıradan bir insan ancak ölürse dikkat

çeker ve insanlar onun hakkında konuşur. Aynı şekilde birinin öldürürse yine dikkat çekecektir. Şiirde Abdo bu düşüncesini ifade etmektedir.

“Yeşile Geçit” şiirinde sokakları, motorları ve kamyonları ile klasik bir kent yaşantısı yansıtılmaktadır. Kent yaşamında insanoğlunun davranışları ve gelişen teknoloji doğaya zarar vermektedir. “Ot yeşile donanır elbet, bırakılırsa” ifadesinde bu durum görülmektedir. Ayrıca: “Ormanı ve bozkırı ve bir sürü boku kırdılar” (Uyar, 2014, s. 324) sözünde insanoğlunun yeşile ve doğaya verdiği zararı görmekteyiz. Çimlerin, doğanın ve yeşilin gelişmesine izin verilmez, doğa çıkar uğruna zarar görür.

“Yaralı Olduğunu Sanan Birisinin Hüznüne Gazel” şiirinde kent, hüznülü bir atmosfere sahiptir. Kentin hüznülü olma sebepleri şunlardır : “Yaz gümrükleri”, “Bir anlamsızlık” , “Kapanan manavlar”, “Dükkansızlık” (Uyar, 2014, s. 330-331). Kent insanı bazen yaşadığı hayatın anlamsız olduğunu düşünür. Yaptığı bazı şeylerin saçma olduğu fikrine kapılır. Şaire hüznü veren maddi ve manevi pek çok şey vardır. Dükkânların, manavların kapanması esnafın işsiz kalması demektir. Türkiye’de 1950’li yılların sonunda başlayan market anlayışı çoğu esnafın, bakkalın kapanmasına neden olmuştur. Uyar’ın dikkat çektiği nokta budur. Esnaflar, gelişen kentin mağdurlarındandır.

“Hızla Gelişecek Kalbimiz” şiirinde sütçünün, şoförün ve sarhoşların sesi duyulmaktadır. Şiirde gürültülü kentin kasvetli atmosferinde gelişen duygulara yer verilir. Aşk, tutku, özlem bu duygulardandır. “Hızla gelişecek kalbimiz... Çağdaş her şeyin vurgusuna uyarak” (Uyar, 2014, s. 335) ifadesinde umutlu bir hava hâkimdir. Duygular kente ve çağdaşlığa uyum sağlayacak biçimde şekillenirse kalpler gelişecek, büyüyecektir. Şair, kente karşı koymaktansa uyum sağlamayı, boyun eğmeyi tercih etmiştir.

Uyar’ın altıncı kitabı “Divan”, 1970 yılında basılmıştır. “Tükenen” şiirinde iskemlelerde, otobüs duraklarında yaşanan itiş-kakış ve hayat mücadelesi işlenmektedir. Kent yaşamında tükenen hayatlar, duygular şiirin ana temasıdır. Uykular, sevinçler ve yaşam tükenir. Tükenen güzel şeylerin yanı sıra: “Sıcaksız, haince bir kış tükenir” (Uyar, 2014, s. 355). Tıpkı hayatın bir sonu olduğu gibi güzel ve kötü şeylerin de bir sonu vardır.

“Gemi, Gemi” şiirinde kent: uğultuludur, yangınlarla doludur ve kötü kokar. Ayrıca eserde toplumsal bir eleştiri yapılmıştır. Bu eleştirinin kaynağına

baktığımızda eski ve yeni kültür formları arasındaki çatışmanın varlığı dikkat çekmektedir. Bu durumun mutlak çözüme ulaşması hemen hemen imkânsızdır (Simmel, 2013, s. 80). Kentte geleneksel aile yapısı ve mahalle baskısı azalmış, bireysel ilişkiler önem kazanmıştır (Erkan, 2010, s. 18). “*Gemi, Gemi*” şiirinde Uyar, toplumsal bir eleştiri yapmıştır. “*Eğri bıyıklar eğreti bıyıklar saf saf oldular, evet dediler bir sakalın namusuna*” ifadesi ve “*Herkes en öldürücü silahını aldı geldi, o alana oturdu yeltendiler doğruluk bulmaya*” (Uyar, 2014, ss. 397-398) ifadesi dikkat çekicidir. Kahvehane kültürüne bir eleştiri yapılmaktadır. Mahalle baskısının devam ettiğini gösteren kahvehanelerde insanlar, bir yargıç edasıyla diğer insanları yargılamaktadır. Kültürümüzde Batı’ya nazaran, gelenekselliğin daha güçlü olduğunu söyleyebiliriz.

1974’te yayınlanan “*Toplandılar*”, Uyar’ın yedinci kitabıdır. *Sözcük* şiiri, sözcükler ve anlamları üzerinedir. “*Ne dersek diyelim artık bulunmuştur aşkların en güzeli kent*” ifadesi dikkat çekicidir. Devamında: “*Kent ezberlememiştir o sözcüğü alışveriş dalgasında ustalaşınca artık*” (Uyar, 2014, s. 414) ifadesinden yola çıkarak aşk gibi önemli bir duygunun kaybedildiğini söyleyebiliriz. Para ekonomisinin ön planda olduğu kentte alışveriş kültürü gelişmiş, ilişkiler nesnelleşmiş ve eşyalar metalaşmıştır. Bu gibi durumlar sonucu donuk, renksiz ve hayattan zevk almayan yeni bir kişilik tipi ortaya çıkmıştır (Simmel, 2013, s. 24). Uyar’ın yakındığı şey aşk gibi güzel bir duygunun kaybedilmesi ve alışverişte ustalaşan kent insanının duygularından uzaklaşmasıdır.

“*Acının Tarihi*” isimli şiirde dikkat çeken duygu yalnızlıktır. “*Bir bak şu alanlara, sokaklara köprülere kiremitsiz damlara*” ifadesi dikkat çekicidir. İnsan kente bakınca yalnız olduğunu hatırlar, kalabalıklar içerisindeki kent insanı yalnızdır. Kiremitsiz damlar eksikliğin, yarım kalmışlığın, yalnızlığın göstergesidir. Tüm bu unsurlarda yarım kalmışlık vardır. Gözümüzde yoksul insanların yaşadığı gecekonduları çağrıştıran kiremitsiz damlar, şiirdeki hüznü havayı gözler önüne serer. “*Gece tam yarıdır bir günün ve daha güçlüdür gündüzden*” (Uyar, 2014, s. 425-426) ifadesinden şairin geceyi, gündüzden daha güçlü gördüğü sonucu çıkar. Gece, insanın yalnız kaldığı ve hayata dair daha çok düşündüğü bir zamandır. İnsan geceleri daha yalnız hisseder. Pek çok şair gibi Uyar da geceyi daha güçlü görmektedir.

“*Acının Coğrafyası*” adlı şiirde: “*Kente kapandık kaldık tutanaklarla*” ifadesinde sokağa çıkma yasaklarına bir gönderme vardır. Uyar’a göre kent

acının coğrafyasıdır ve: “Acıya her zaman yer vardır”. Uyar’ın diğer bazı şiirlerinde dikkat çeken doğa özlemi, Acının Coğrafyası’nda da vardır: “Biliyor musun güçlü dağları görmenin zamanıdır şimdi” (Uyar, 2014, s. 427-428). Acının Coğrafyası’nda güçsüzleşen, ümidini yitiren birey doğaya ulaşmak ister. Belki de dağ gibi arkasında durmak tabirindeki dağlar, acı çeken kent insanının sırdaşı, destekçisi olacaktır.

“Vaktin Çağrısı” isimli şiirde polisleri, anayasası, meyhaneleri, grevleri ve bakkalları ile bir kent yaşamı yansıtılmaktadır. Şaire göre: “Vakit dardır”. Kent insanı için zaman hep kısıtlıdır. “Akreple yelkovanın, saat on ikideki arası ancak coşkunuğa vakit vardır” (Uyar, 2014, s. 429-430) ifadesinde kastedilen zaman öğle molasıdır. Kent insanı için öğle molası bir kurtuluş ve ferahlıktır.

“Sunak” şiirinde: “Eskiden bir şehire geldiğimi hatırlıyorum, bir şehire yerleştiğimi hatırlıyorum” ifadesinde taşradan kente göç hadisesine bir gönderme vardır. Şiirde geçen: “Kuşların güzle güneye gittiğine inanılır, oysa taş kırmanın ve otel inşa etmenin mevsimi yoktur” (Uyar, 2014, s. 434-436) ifadesinde ise insanoğlunun kente bina yapma uğruna doğaya verdiği zarara dikkat çekilmektedir. Özellikle sanayileşme sonrası insanoğlunun doğaya verdiği zarar artmıştır. Hava, su, toprağın kirlenmesi, ozon tabakasının delinmesi, yerkürenin ısınması gibi zararlar dikkat çeker. İnsanoğlu oksijen kaynağı ormana zarar verir (Erkan, 2010, s. 146-147). Şiirde geçen ifadede kuşlar mevsimi gelince göç eder. Bu doğal bir olaydır. Fakat kent insanı o kuşlar gibi doğal davranmaz. Onun için taş kırmanın, doğaya zarar vermenin, otel inşa etmenin zamanı yoktur. O kendi çıkarı uğruna doğayı kullanabilir.

“Yaz Yadırgaması” şiirinde bir İstanbul-Topkapı portresi çizilir. “Güneyden gelen adamların” bile terlediği bir yaz havası vardır. Eserde: “Çalınan bir otomobil” (Uyar, 2014, s. 451) ifadesi dikkat çekicidir. Yozlaşma, cehalet, kötü alışkanlıklar ve suça eğilim kent insanında görülen olumsuz davranışlardır. Bu durum ahlaki çöküntünün ve maddi yetersizliklerin sonucudur. Özellikle gecekondu bölgeleri ve kenar mahalleler suça eğilimin fazla olduğu yerlerdir (Weber, 2012, s. 23-24). Şiirde geçen “Çalınan bir otomobil” ifadesi kentin çirkin yönlerinden biri olan hırsızlığa işaret eder. Şair, şiirinde çalıntı otomobili kentin bir parçası olarak işler. Olumlu ve olumsuz taraflarıyla kent bir bütündür. Kentin olumsuz tarafları Uyar şiirinde tüm doğallığıyla anlatılır.

“Önce: Davranmak” şiirinde şair: “Davranın, müşerrefi vurdular” (Uyar, 2014, s. 471) diyerek halkı harekete çağırır. Şiirde, şerefli olmak gibi bir erdeme dikkat çekilmektedir. Halk bu duyguya çağrılmaktadır. Şiirdeki harekete çağrılan halk: madenciler, petrolcüler, balıkçılar ve postacılarıdır. Şairin tek tek zikrettiği bu meslek grupları kentin mesleki tiplerine karşılık gelir. Kentin gelişmesi insanların bir işte uzmanlaşmasını sağlamıştır. Tecrübe ve uzmanlık kentin düzeni için gerekli kavramlardır (Weber, 2012, ss. 26-27). Kentte yer alan bu meslek grupları şair tarafından göreve çağırılır. Onlar kentin olmazsa olmazlarıdır.

1982 yılında yayınlanan “Kayayı Delen İncir”, Uyar’ın sekizinci kitabıdır. Eserde yer alan *Alıştırdılar Bir Kere* şiirinde: “Sigara, Afyon, esrar, marihuana, eroin” (Uyar, 2014, s. 522) gibi madde bağımlılıklarına dikkat çekilmektedir. Kentleşmenin olumsuz davranışlara bazı etkileri vardır. Sarhoşluk, ayyaşlık ve madde bağımlılığı kentin olumsuz etkileridir. Toplumsal düzene olumsuz etki eden bu davranışlar asırlardır devam etmektedir. İç dünyasıyla barışık olmayan, sapkın davranışlar sergileyen birey toplumsal hayatta başarısızdır. Maddi ve manevi zorluklar yaşayan birey uyuşturucuya sığınır (Erkan, 2010, ss. 144-145). *Alıştırdılar Bir Kere* şiirinde Uyar’a göre kent yaşamı insanı bağımlılıklara sürükler.

“Vakitsiz Uykulardan” şiirinde bir taşra özlemi vardır. Şair, “Bir taşra öğlesini yoğunca” yaşamaktadır. Eserde dikkat çeken bir diğer ifade şudur : “İnsanlara yurt olan her yerde, saatin adı eşit her yerde” (Uyar, 2014, s. 555). Şaire göre taşradan kente, zaman kavramı her yerde eşittir. İnsanoğlu nereyi yurt edinirse edinsin zaman hep aynıdır.

“Bir Çay Bahçesinde” şiirinde kalabalık kentin tam ortasında bir çay bahçesi vardır. Bu: “Garsonu üzgün ceketli” ve “Demode” (Uyar, 2014, s. 559) bir çay bahçesidir. Bu yer, kentin modern mekânlarından, moda uyan yerlerinden değildir. Aksine eskiyi temsil eder. Moda yeni olan ile eski olan arasındaki farkı ortaya koyduğu gibi, şimdinin zevkini de biçimlendirir (Simmel, 2013, s. 42). Uyar bu demode çay bahçesini kentin tam ortasına koyar. Çünkü kentin en dikkat çeken yeri tam ortası olacaktır. Geçmişini anımsatan bu mekân, herkesin gözleri önündedir. Kentin değişim ve yeniliğin mekânı olduğunu düşünürsek, bu demode çay bahçesi de geçmişini temsil eden bir yapıdır.

“Kırlardan Geliyorlar” şiirinde kente kırlardan gelen sümbülteber çiçeği doğayı temsil eder. Kentin dayanılmaz atmosferine, dükkânlarına, depolarına ve katran kokularına karşı sümbülteber çiçeğinin kokusu, zarafeti vardır. Kent-doğa karşıtlığının işlendiği bu şiirde doğanın güzellikleri de olmasa kentin çekilemeyeceği hissi hâkimdir. Şiirde geçen : “Hey koca dünya nasıl da avucumuzdasın” (Uyar, 2014, s. 568) ifadesinde doğayla kentin birleşimine yer verilir. Sümbülteber çiçeği gibi doğaya ait bir unsurun kentte yer alması, aynı zamanda taşrayla kentin birleşmesi ve dünyanın küçülmesi demektir.

“Bin Yıl” şiirinde pazar sabahları “Bin yıllık bir kent” gibidir. Bu bin yıllık kent: “Gaz lambaları, göçleri, kırımları, ölümleri” ile zorlu bir geçmişi yansıtır. Şair geçmiş ve şimdi arasında bir köprü kurar. Bir günü geçmiş yüzyıllardaki olaylarla birleştirir. Şiirde dikkat çeken bir diğer ifade: “Kağıt toplayan bir hurdacı” (Uyar, 2014, s. 578) ifadesidir. Bu kişi kentin yoksul kesimindedir. Kentin büyümesi ve gelişmesi yeni iş alanlarının, mesleklerin doğmasına neden olmuştur. Hurdacılık kente özgü bir meslektir. Eski eşyaları, kağıtları toplayan hurdacılar bu malzemeleri ilgili kurumlara satar. Toplanan kağıtlar, eşyalar teknoloji sayesinde geri dönüşüme gönderilir. Bu kentin nesneyi yeniden kullanıma sunma yani yenilenme hareketidir.

“Kim Nasıl” şiirinde otobüsleri, bonoları, bakkalları ve fırınlarıyla klasik bir kent yaşamı yansıtılmaktadır. Yaşam: “Çökmüş bir devletin burçlara çektiği” (Uyar, 2014, s. 617) bir bayrak gibidir. Yani çok anlamlı değildir. Hatta gereksiz, formalite icabı bir hal almıştır. Kentte yaşam, her şeye rağmen devam etmektedir.

“Büyük Saat” te *Son Şiirler* kısmında yer alan “Çorba” şiiri, Şehriban Kama’ya ithaf edilmiştir. Şiirde geçen : “Yaz günleriydi, yalnızdık denebilir ki çorbaya ne gerek vardı zaten terliyorduk” ifadesi dikkat çekicidir. Aslında yaz günü içilen bir çorba sıcaklığın da etkisiyle pek hoş olmaz. Fakat bu çorbayı güzelleştiren ortamı ve insanlarıdır. “Hacer’anım eline sağlık çoğalt çorbayı” (Uyar, 2014, s. 625-626) ifadesinde geçen Hacer isimli kadın, yaşlı aile büyüklerini temsil eder. Kentli yaşam tarzında akrabalık ilişkileri zayıflamıştır. Bu yüzden aile büyüklerini ziyaret etme gibi kavramlar azalmaya başlamıştır. Şairin özlemi geleneksel kültürdeki aileye verilen değerdir. Yaz sıcaklığında içilen bir çorbayı bile güzelleştiren geleneksel aile ortamıdır. Şairin özlemi bu ortamadır.

Uyar'ın kitaplarına girmeyen şiirleri "Yitiksiz" isimli bir şiir kitabında toplanmıştır. Eserde yer alan "Arapkirlinin Mektubu", Arapkirli Molla isimli bir gencin memleketteki ailesine gönderdiği mektup temalı bir şiirdir. Taşradan kente göç etmiş bu genç geçim sıkıntısı çekmekte ve her göçmen gibi memleketini, köyünü özlemektedir. "İşsiz günlerim kötü oluyor" (Uyar, 2014, s. 654) diyen Arapkirli zaman zaman çoluk çocuğuna ekmek götürememektedir. Ekini bol memleketine, topraklarına özlem duymaktadır. Kalitesiz apartmanlarda yaşayan göçmen sınıfı incinmiş yurttaşlardır. Bu yurttaşlar genelde kötü alışkanlıkların hüküm sürdüğü gecekondualarda ya da ucuz apartmanlarda yaşamaktadır. Geçim sıkıntısı ve işsizlik modern toplumun öteki yüzü ve gerçeğidir (Weber, 2012, s. 23) Bu yurttaşlardan olan Arapkirli trene atlayıp memleketine dönmek istese de yapamaz. Artık kente yerleşmiş, düzenini kurmaya çalışmış ve kentli olmuştur. Taşradan kente göç eden ve her şeyini satan göçmenler için geriye dönmek oldukça zordur.

"Şöylece" şiirinde taksileri, tramvayları ve manzarasıyla bir kent görüntüsü yansıtılmaktadır. Şairin İstanbul'da kaldığı ev küçüktür : "Eni üç adımdı, boyu beş işte bir sigara paketi kadardı" (Uyar, 2014, s. 661) Gelişen kentte bazı evler köy evlerinin aksine küçüktür. Çoğu zaman tek ya da iki odalı evler vardır. Alışlagelmiş, geleneksel evlerde ayrı ayrı odalar vardır. Ve bu odaların işlevleri farklıdır. Yatak odası, çocuk odası, misafir odası evlerin ayrı bölümlerdir. Fakat modern kentte artmaya başlayan stüdyo dairelere baktığımızda 1+0 ya da 1+1 biçiminde dizayn edilmiş evler görürüz. Bu evlerde insanın yapabileceği şeyler sınırlandırılmış ve pratik hale getirilmiştir. İnsanların uydukları, yemek yedikleri, oturdukları, çalıştıkları yer hep aynı odadır. Bu modern kentin bir getirisi olan zaman tasarrufunun ve pratik davranışın ürünüdür (Ünlü, 2014, s. 130). Küçük evler, kalabalıklaşan kent yerleşimi için bir yer tasarrufu sağlar. Evler küçüldükçe dairelerde yaşayan kişi sayısı artacaktır. Uyar'ın şiirinde geçen bu küçük odalı evler günümüzde giderek artmaktadır. Özellikle yalnız yaşayan bireyler, çekirdek aileler ve öğrenciler bu evleri tercih etmektedir.

"Kendime Dair" şiirinde köye duyulan özlem vardır. Masa başındaki şair özlemine şu şekilde dile getirir : "Şöyle bir dağ başında oturup rüzgarlar ortasında, istiyorum keyfimce bir çoban türküsü çağtrayım." Ayrıca şair : "Bir dost görüp sarılayım, bir şehir çarşısında" (Uyar, 2014, s. 663) diyerek yalnızlığını dile

getirmektedir. Yalnızlığını paylaşabileceği bir dost, gurbette karşılaşacağı memleketlisi onu mutlu edecektir.

“Gecede Irmak” şiirinde fırınları, terzileri ve kahvehaneleriyle bir kent görüntüsü yansıtılmaktadır. “Bir çay içtim çıktım kahveden... Hiç kimsenin haberi yoktu, görseniz ırmak, sazlardan, düzlerden” (Uyar, 2014, s. 676) diyen şair doğaya dikkat çekmektedir. Kahvedeki kentliler ırmakları, yani doğayı unutmuştur. Doğa özlemi çeken şaire göre kent insanı, doğadan giderek uzaklaşmıştır. Ayrıca kent insanı geleneksel kültürden uzaklaşmaya başlamıştır. Eskiden kahvehaneler kültürel açıdan değer taşıyan saz çalıp söylenen mekânlardı. Şiirde geçtiği gibi artık kahvehanedekilerin sazdan haberi yoktur.

“İnadına Başıboş Aşk” şiirinde şair: “Ben bu şehre nerden geldim” gibi sorular sormaktadır. Taşradan kente göç eden birey kimi zaman nerden geldiğini dahi unutmaktadır. Bunu hatırladığı zaman yalnızlığı : “Üç dört kişi arasında” (Uyar, 2014, s. 690) daha da çoğalmaktadır. Kentli birey kimi zaman kalabalıklar içerisinde yalnızdır. Nerden geldiğini unuttur, hatırlayınca da teselli bulamaz. Yalnızlık duygusu içine işlemiştir. Bu durum kentteki hayat koşullarından, karşılıklı mesafeden ve kayıtsızlıktan kaynaklanmaktadır (Simmel, 2013, s. 28). Kent insanı kalabalıklar içerisinde yalnızlığı daha çok hissetmektedir.

Sonuç

Bu çalışmada Turgut Uyar’ın “Büyük Saat”inde yer alan tüm şiirleri taranmış, kent ve kentli ile ilgili elli üç şiir tespit edilmiştir. Kent şairi, taşra gerçeğini kente taşıyan şair, kentli şiiri yazan şair gibi isimlerle adlandırılan Uyar’ın eserlerinden örnekler verilerek kente ve kentliye bakışı incelenmiştir. Genel olarak Uyar, kenti olumlu ve olumsuz yönleriyle bir bütün halinde işlemiştir. Geçim sıkıntısı, hava kirliliği, kalabalıklar kentin olumsuz yönleridir. Kimi zaman kentleşmenin suça ve madde bağımlılığına olan etkilerine yer verilmiş, kimi zaman da kalabalık içindeki bireyin yalnızlığı işlenmiştir.

Modern kentin olumsuz yanlarından biri kentteki düzendir. Uyar’a göre düzen, kentlinin psikolojisini bozan etkenlerden biridir. Modernitenin düzenine uyum sağlamaya çalışan bireyin psikolojisi bozular. Bu düzen modern mimariden kaynaklanmaktadır. Şair kimi şiirlerinde modern mimariyi eleştirir. Ek olarak Uyar’a göre modern kentin olumsuz yönlerinden birisi de maddi

şeylere verilen değerdir. Para ekonomisi insanlar arasındaki ilişkiyi yapay bir hale getirmiştir.

Uyar şiirinde, toplumla arasına mesafe koyan kent insanı yalnızlığı ve doğayı bir kaçış olarak görür. Şair, kimi zaman doğadaki bir çiçeğin kente getirilmesinden duyduğu memnuniyetini dile getirir. Doğaya ait unsurlar kent yaşamını güzelleştirmektedir. Kimi zaman kentte doğa özlemi yaşayan birey, bir otobüs kayışında sarmaşığı, kimi zaman tahtadan yapılmış bir piyanoda ağacı arar. Kente dair unsurlarda doğayı arayan birey doğadan uzak kalmış ve yapaylaşmıştır. Kuşların göç etmesi gibi doğal olaylar vaktinde gerçekleşirken insanların otel yapması, bina inşa etmesi vakitsiz yapılan şeylerdir. İnsanoğlu yapaylaşmış ve doğaya kendi çıkarına göre zarar vermeye başlamıştır. Bu durum asırlar öncesinde başlamasına rağmen sanayi devriminden sonra artmıştır.

Kent insanının bir diğer kaçış noktası ikelliktir. Küçük bir kasabadan kente gelen ve mutsuz olan Yekta'nın kaçış noktası, düşlediği "*Dünyanın En Güzel Arabistanı*"dır. Uyar'a göre kent erkeği içgüdüleri vasıtasıyla kadınlara yönelmeli, onlara daha çok ilgi göstermelidir. Erkeğin bu tutumu hem kendi mutluluğu hem de kadınların mutluluğu için gereklidir. Kent atmosferinden bunalan, sıkılğan, mutsuz, alıngan kent erkeği içgüdüleri vasıtasıyla kadınlara yaklaşmalıdır. Erkeğin kadına ilgi göstermesi iki tarafın mutluluğu için şarttır.

İbrahim Tüzer'in "İkinci Yeni Şiirinde Bir Yaşam Alanı Olarak Kent Algısı" isimli çalışması genel bir çalışma olduğu için Turgut Uyar'la ilgili olan değerlendirmeler sayıca azdır. Zübeyde Şenderin'in "Turgut Uyar'ın Şiirinde Kent Yaşamı ve Birey" çalışması da genel bir çalışmadır. Turgut Uyar'ı kent ve kentli konusunda kapsamlı inceleyen ve onu bütünüyle bir "Kent Şairi" olarak ifade eden bu çalışma sosyoloji ve edebiyat bilimini bir araya getirmektedir. Çalışmada II. Yeni'nin dikkat çeken isimlerinden olan Turgut Uyar'ın kentli olduktan sonra kenti işleyişi, yaşadığı değişim ve dönüşüm ortaya konmuştur.

Kaynakça

- Akbayır, S. (2014). *Biz ki bir sahipsiz hatırayız*. Bence Kitap.
- Bal, H. (2011). *Kent sosyolojisi*. Fakülte Kitabevi.
- Cansever, T. (2010). *Osmanlı şehri*. Timaş Yayınları.
- Çiftçi, K. (2013). Osmanlı devletinde kent yaşamı: İstanbul ve dönüşümü. *Aks-i Tarih Dergisi*.
- Erkan, R. (2010). *Kentleşme ve sosyal değişme*. Bilimadamı Yayınları.
- Hanioğlu, M. Ş. (1992). Batılılaşma. İçinde *TDV İslam ansiklopedisi* (C. 5). Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Işık, Ş. (2005). Türkiye'de kentleşme ve kentleşme modelleri. *Ege Coğrafya Dergisi*, 14, 57-71.
- Kuyaş, A. (2006). *Tarih 1839-1939*. Tüsiad-T.
- Küçükaşçı, M. S. (2010). Şehir. In *TDV İslam ansiklopedisi* (C. 38, ss. 445-446). Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Mardin, Ş. (1991). *Türk modernleşmesi*. İletişim Yayınları.
- Marshall, G. (2014). *Sosyoloji sözlüğü* (O. Akınhay & D. Kömürçü, Trans.). Bilim ve Sanat Yayınları.
- Simmel, G. (2013). *Modern kültürde çatışma* (T. Bora et al., Trans.). İletişim Yayınları.
- Şenderin, Z. (2016). Turgut Uyar'ın şiirinde kent yaşamı ve birey. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 304-315.
- Tanpınar, A. H. (1993). *19. asır Türk edebiyatı tarihi*. Çağlayan Kitabevi.
- Tüzer, İ. (2011). İkinci Yeni şiirinde bir yaşam alanı olarak kent algısı. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 29, 403-420.
- Uyar, T. (2014). *Büyük saat*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ünlü, S. (2014). *1+1 stüdyo yaşamlar-küreselleşen dünyada yeni kentsel kurgular*. Çizgi Kitabevi.
- Weber, M. (2012). *Şehir* (M. Ceylan, Çev.). Yarın Yayınları.
- Yılmaz, M. (2011). Turgut Uyar'ın Geyikli Gece şiir üzerine bir tahlil denemesi. *Turkish Studies*.

BİYOĞRAFİLER
BIOGRAPHIES

CEMAL MELİK DİVARCI

1988 yılında Konya/ Ereğli'de doğdu. Aslen Gümüşhanelidir. Liseyi Konya/Ereğli'de üniversiteyi Mersin'de okudu. Yüksek lisans eğitimini akabinde Türk dili ve edebiyatı alanında doktora eğitimine devam etmektedir.

CENK TAMER

Dr. Cenk Tamer, 2014 yılında Sakarya Üniversitesi Uluslararası İlişkiler Bölümü'nden mezun olmuştur. Aynı yıl Gazi Üniversitesi Ortadoğu ve Afrika Çalışmaları Bilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır. 2016 yılında "1990 Sonrası İran'ın Irak Politikası" başlıklı teziyle master eğitimini tamamlayan Tamer, 2017 yılında ANKASAM'da Araştırma Asistanı olarak göreve başlamış ve aynı yıl Gazi Üniversitesi Uluslararası İlişkiler Doktora Programı'na kabul edilmiştir. Uzmanlık alanları İran, Mezhepler, Tasavvuf, Mehdilik, Kimlik Siyaseti ve Asya-Pasifik olan ve iyi derecede İngilizce bilen Tamer, Gazi Üniversitesindeki doktora eğitimini "Sosyal İnşacılık Teorisi ve Güvenlikleştirme Yaklaşımı Çerçevesinde İran İslam Cumhuriyeti'nde Kimlik İnşası Süreci ve Mehdilik" adlı tez çalışmasıyla 2022 yılında tamamlamıştır. Şu anda ise ANKASAM'da Asya-Pasifik Uzmanı olarak görev almaktadır.

DENİZ ŞENYILDIZ

1981 yılında Kastamonu' da doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini Kastamonu da tamamladı. 2002 yılında Ankara Gazi üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi Çocuk Gelişimi ve Okul Öncesi programından mezun oldu. Aynı yıl Milli eğitim bakanlığı tarafından Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Öğretmeni olarak Bursa'ya atandı. Özel Eğitim Genel Müdürlüğü'nün düzenlemiş olduğu " Özel Eğitimde materyal ve etkinlik yarışmasına" bir etkinlik kategorisinde ve bir materyal kategorisinde olmak üzere 2 kez katıldı. 2022 'de 'Özel Çocuklara Özel Oyunlar' adlı kitabı yayınlandı. 2023 yılında Bolu Abant İzzet Baysal üniversitesi İletişim Bilimleri Anabilim Dalı yüksek lisans programından mezun oldu. Halen Bursa' da Zübeyde Hanım Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde Çocuk Gelişimi ve Eğitimi öğretmenliği yapmaktadır.

EYLÜL ALTUNDAŞ

1990 yılında Adapazarı'nda doğdu. İlk ve ortaöğrenimini İzmir ve Adapazarı şehirlerinde tamamlayarak 2007 yılında Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünü özel yetenek sınavıyla kazandı. Lisansını burada tamamladıktan sonra 2012 yılında Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Bilimleri Yüksek Lisans programına birincilikle kabul edildi. Türkiye'de Motosiklet Kulüpleri ve Erkeklik: toplumsal cinsiyet ve kimlik inşasına ilişkin nitel bir çalışma başlıklı teziyle 2015 yılında master derecesini alıp aynı yıl Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimi doktora programına başladı. Bu süreçte Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü ve Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde çalıştı. Halen Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Anasanat Dalı bünyesinde araştırma görevlisi olarak görev yapmaktadır.

MELTEM DUĞRU

Yazar, Trakya Üniversitesi Uzunköprü Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu, Bankacılık ve Sigortacılık Bölümü'nde Dr. Öğr. Üyesi olarak çalışmaktadır. Lisans eğitimini Uludağ Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İktisat Bölümü'nde tamamlamıştır. Yüksek lisans eğitimini ise Trakya Üniversitesi Bankacılık Ana Bilim Dalı'nda yapmış ve doktora öğrenimini yine Trakya Üniversitesi İktisat Ana Bilim Dalı'nda tamamlamıştır. 'Bankacılık', 'para', 'ekonomi', 'finans' ve 'kredi' çalışma konuları arasında yer almaktadır. Bu çerçevede ulusal ve uluslararası bilimsel dergilerde yayınlanmış makaleleri, kitap bölümleri ve konferanslarda sunulmuş bildirileri bulunmaktadır. Lisans düzeyinde çeşitli dersler vermektedir.

Akademik kariyeri öncesinde yaklaşık on iki yıllık bankacılık tecrübesine sahiptir. Garanti Emeklilik A.Ş.'de iki yıl portföy yöneticisi konumunda çalıştıktan sonra on yılı aşkın süreçte Türkiye Vakıflar Bankası T.A.O'da bireysel portföy ve bölge yönetmeni olarak görev yapmıştır.

SELAMİ ÖZSOY

İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon bölümünden 1991 yılında mezun oldu. İstanbul'da muhabirlik ve editörlük yaptı. Yüksek lisans ve doktora çalışmalarını Abant İzzet Baysal Üniversitesi'nde tamamladı. Üniversitenin Basın ve Halkla İlişkiler Müdürlüğü görevini yürüttü. Halen Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü'nde bölüm başkanı.

TAM | TOPLUMSAL
ARAŐTIRMALAR
MERKEZİ

3. ULUSLARARASI
SOSYAL BİLİMLER
KONGRESİ

3. INTERNATIONAL
CONGRESS OF
SOCIAL SCIENCES

TAM YAYINLARI

ISBN: 978-605-73325-6-1

