

## Kentteki Yabancıların Sosyal Medya Aracılığıyla Bir Araya Gelişi: “Muğla İtiraf” adlı Facebook Sayfası Üzerine Bir Örnek Olay Analizi

PINAR BAYRAM\*  
pinarbayram@windowslive.com

**Özet:** Günümüzün en yaygın iletişim kanallarından biri olan sosyal medya, her gün milyonlarca insanı bir araya getirmektedir. Sosyal medya aracılığıyla, bir araya gelen “yabancılar”, yabancı kalarak (kimliğini deşifre etmeden) birbirlerine “ne”yi (hangi mesajı) iletir? Sosyal medya kullanımının insani ilişkiler üzerinde ne gibi bir etkisi var? Bu soruların yanıtını arayan çalışmanın, aynı zamanda sosyal medya çalışmalarına katkı sağlama amacı da bulunmaktadır. Bu bağlamda çalışma için seçilen örneklem, facebook sitesinde yer alarak 2013 yılından günümüze dek aktif olarak kullanılan ve 3 Kasım 2014’te 15.094 takipçisi bulunan “Muğla İtiraf” isimli sayfadır. Çalışmada, belirtilen tarihler arasında, sayfada paylaşılan gönderiler incelenmiş ve paylaşım yoğunluklarına göre kategorileştirilmiştir. Buna göre en yoğun paylaşımlar, şikayet, beklenti ve deşifre odaklı olmuştur. Çalışmanın teorik çerçevesini ise Zygmunt Baumann’ın insani ilişkiler yaklaşımı ve Huizinga’nın oyun teorisi oluşturmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İtiraf, Sosyal Medya, Sahte Karşılaşma, Facebook, Oyun Teorisi.

### Giriş

İletişim, insan(lar)ın kişisel, toplumsal ve tarihsel hayat(lar)ında, en temel var olma biçimidir. İletişim, insan(lar)ın varlığını sürdürmesinin bir ürünü olduğu gibi, aynı zamanda var olabilmemesinin de en temel kaynaklarından biridir.

İnsan hayatında iletişimin önemi, aslında insanın sosyal bir varlık olmasından kaynaklanır. Çünkü tarih boyunca, insanlar, “kendi sosyo-kültürel ve psikolojik oluşumlarıyla bütünleşen insani bir çevreyi, hep beraber üretmişlerdir”. Çünkü toplumla bağlarından kopmuş, izole olmuş bir varlık, ancak hayvani düzeydeki bir varlık olabilir. Bu bakımdan insanın spesifik insanlığı ve sosyalliği, ayrılmaz bağlarla birbirine bağlıdır (Berger, Lucmann, 1992: 78). Bu durumda insanın sosyalliği, temel içgüdü olan “var olma”yla eşdeğer olarak görülebilir. Çünkü sosyal bağlarının dışında yaşayan insan yoktur (Arslan, 1992: 7-17). Bu bağlamda sosyal düzen, insan(lık)ın bir ürünüdür ve devam eden bu süreç asla sona ermez (Heide, 2009: 48). Dolayısıyla insanların sosyal bağlarla birbirine bağlı olmasını sağlayan en temel dinamik iletişim olmaktadır.

\* Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi.

İnsanların sosyalliği, mağara duvarına çizilen işaretlerden, mimariye, sanat yapıtlarından kitle iletişim araçlarına, elektronik iletişim araçlarının gelişmesinden sosyal medyaya uzanan uzun bir süreci kapsar. Bu uzun süreçte insanın kendini ifade etme isteği ve ifade edileni anlayabilme çabası, iletişim kanalları değişse de devam etmektedir. Çünkü insanın olduğu her yerde, her zaman diliminde ve her koşulda bir iletişim faaliyeti bulunur.

Elektronik iletişim araçlarının teknolojik gelişime paralel şekilde genişlemesi, günümüzde sosyal medyayı başat iletişim kanalları arasına sokmuştur. 21. yüzyıla damgasını vuran en yaygın iletişim kanallarından biri olan sosyal medya, her gün milyonlarca insanı bir araya getirmesinin yanında yeni komüniteler oluşturması bağlamında da önemlidir. Bu bağlamda sosyal medya “yaratıcı”dır ve komüniteler arası bir yüzleşme alanıdır (Couldry, 2012: 1).

Çalışmada sosyal medyada itiraf temalı bir komünite olan ve 15.094<sup>1</sup> takipçi sayısı bulunan “Muğla İtiraf” adlı facebook sayfası incelenecektir. Çalışmanın odaklandığı konu bu komünitenin üyelerinin paylaştıkları gönderilerin içerikleridir.

Sayfa yöneticisi, üyelerinin kimliğini ifşa etmeksizin, onların itiraflarını paylaşmaktadır. Sayfa yöneticisi, yayınladığı paylaşımlarda hakaret, küfür, aşağılayıcı yorumlara müsaade etmemektedir. Bu bakımdan aynı şehirde yaşadığı varsayılan paylaşımcılar, bir başkası tarafından aşağılanma korkusu olmadan, gerçek hayatta ve gerçek kimlikleriyle söyleyemediklerini bu sayfa üzerinden paylaşabilmektedir.

Çalışmaya, 04.04.2013 tarihinden 03.11.2014’e kadar olan 19 ayda “Muğla İtiraf” sayfasında öne çıkan gönderiler dahil edilmiştir. Paylaşılan itiraflara yapılan yorumlar, reklamlar, fotoğraf paylaşımları dahil edilmemiştir. Çalışma kapsamında belirtilen tarihler arasında 100 gönderi incelemeye tabi tutulmuştur. Gönderilerin aldığı beğeniler, sitenin aktif şekilde takip edildiğinin bir ölçütü olarak değerlendirilmiştir. Paylaşımlar, içerik analizi yöntemiyle incelenerek kategorileştirilmiştir.

Çalışmada yer verilen paylaşımlar üzerinde dilbilgisi düzeltmeleri yapılmamış, paylaşımlar sitede yer aldığı gibi çalışmaya dahil edilmiştir. Paylaşımlara gelen yorum, fotoğraf, reklam gibi içerikler dikkate alınmamış, yalnızca beğeni sayıları sayfanın takip edildiğinin göstergesi olarak kullanılmıştır.

### **Sahte Karşılaşmalar: Yabancıların Bir araya Gelişi**

İnsanın toplumsallığının bir sonucu olarak birlikte yaşam, tüm farklılıklara ve çatışmalara karşın ortak bir kültürü de beraberinde getirmektedir. Geçmişten günümüze birlikte yaşama kültürü, insanları ve komüniteleri birbirine bağlayan önemli bir unsurdur. Hatta denilebilir ki insanlık tarihi, birlikte yaşama ya da yaşayamama sorunu üzerine kuruludur.

İnsanlık tarihi süresince insanlar, farklılıkları bünyelerinde barındırmalarına karşın, birlikte yaşayabilmiş ve günümüze süren ortak kültürel normlar, değerler, semboller,

1 Çalışma kapsamında son verinin kaydedildiği 03.11.2014 tarihindeki takipçi sayısı.

diller ve inançlar inşa edilebilmiştir. Günümüzde şehirlerde, ilçelerde hatta aynı mahallerde birbirinden toplumsal olarak uzak (farklı) insanlar aynı havayı solumakta ve birlikte yaşamaktadırlar.

Zygmunt Bauman "Postmodern Etik" kitabında, insanlık tarihi boyunca, fiziksel ve toplumsal yakınlığın örtüştüğü ya da bağıntı içinde olduğunu belirtir. Ona göre, biyolojik olarak insanlık dünyası, birbirinden ayrı tutulan ve nadiren karıştırılan iki bölüme ayrılır: Yaratıklar ve komşular dünyası.

Kamusal alanda yaratık, Bauman tarafından üç sıfatla tanımlanır:

Mücadele edilmesi ve kovulması gereken bir düşman olarak, özel alanlara hapsedilmesi ve yalıtılcı ritüelin katı usulleriyle zararsız hale getirilmesi gereken geçici bir konuk olarak ya da komşu gibi gösterilmek zorunda olan, komşular gibi davranması sağlanan müstakbel bir komşu olarak (Bauman, 2011: 184).

Komşuluk dünyası ise mahremiyet alanında yer alır ve yaratıklar dünyasından farklı olarak düşmanlığa, sevgiye, çatışmaya ya da dayanışmaya yer açabilmektedir. Fiziksel komşuluk yabancıların olmaması bakımından toplumsal mekanın geri kalanını aşabilmektedir. Komşuyu diğerinden ayıran şey sempati değil, potansiyel olarak görüş alanı içinde kalabilmesi ve mahremiyet kutbuna yakın olmasıdır (Bauman, 2011: 184-185).

İnsanın sosyal bir varlık olmasının bir sonucu olarak, kendini yaratıklardan/komşulardan izole edemez ve onlardan kaçamaz. Dolayısıyla mahremiyet, kişinin yaratıklar ve komşular arasında sınır koymasının bir aracıdır. Sıdıka Yılmaz'ın "Geçmişin Derinliklerinden Gelen Mahrem Hikâyeler: 1948-1954 Yıllarına Ait Mektupların Analizi" adlı bildirisinden yapılan alıntıda görüldüğü gibi mahremiyet, insanı "diğerine" (Bauman'da yaratıklara) karşı koruyan bir kalkan görevi görmektedir.

Mahremiyet aslında doğrudan sınır koymayla ilgili bir durum; ancak bu sınırlar bir olumsuzluktan çok, insanın kendisini "kendi olabilmeyi" becerebildiği bir alan olarak, kişinin tercihler manzumesini içermektedir. O nedenle kişisel bir haktır ve mahremiyet kişiyi özgürleştiren ve diğerine karşı koruyan bir alan açması bakımından da son derece önemlidir (Yılmaz, 2013: 2).

Bauman, yaratıklar ve komşular dünyasına modernizmle yeni bir insanlık dünyasının eklendiğini ilan eder: Yabancılar dünyası. Bauman, yabancıları toplumsal olarak uzak ama fiziksel olarak yakın olanlar, fiziksel olarak erişilebilir olan yaratıklar, menzilin dışında kalan komşular olarak tanımlar. Tanımda da görülebileceği gibi yabancılar, yaratıklar ve komşular arasında kalan bir insanlık dünyasına karşılık gelmektedir. Bu dünya toplumsal olarak aynı değerleri paylaşmasa da fiziksel olarak yakınımızda olan bir dünyaya işaret eder. Yabancıların, komşular ve yaratıklar arasında sıkışmasının nedenini ise Bauman, onların ne komşu ne yaratık olmalarına bağlamaktadır (Bauman, 2011: 188).

Yabancılarla kurulan ilişkiye bakıldığında, biçimsel, yüzeysel ve sahte bir ilişki olduğu söylenebilir. Dolayısıyla, yabancılarla bir arada yaşamaktan çok az insan hoşlanır

(Özyurt, 2007:118). Fakat kent içinde yabancıların işgal ettiği ya da paylaştığı alandan uzak durmak imkansızdır. Yabancılarla birlikte yaşamın sağlanması sorununa Bauman, bir çözüm yolu sunar. Tam bir karşılaşma olmayan, karşılaşma olmadığını iddia eden bir karşılaşma: sahte karşılaşma... (Bauman, 2011: 188).

Sahte karşılaşmaların en bilindik alanı kent olmuştur. Kentin fiziksel mekanı, aktif bir şekilde peşinde koşulmayan karşılaşmalardan kaçınabilecek şekilde düzenlenir. Bu karşılaşmalar ne kadar kaçınılmazlarsa o denli önemsizliklerini koruyabilirler. İşlek caddeleri ve otoyolları, metroları, klimalı ve sıkı kapalı arabalarıyla birlikte bir bütün olarak şehrin mekansal düzenlenmesi sahte karşılaşmaların, alt yapısını hazırlar (Bauman, 2011: 192).

Kentin mekansal düzenlenmesi, yabancılarla karşılaşma ihtimalini düşüren, insanın düşünmesine bile fırsat bırakmayacak şekilde hazırlanmıştır. Alessandro Barrico, "Kent" romanında, kentin mekansal düzenlemelerini çarpıcı bir şekilde aktarır:

Gould, gidip caddedeki, okul duvarının yaklaşık on metre ötesindeki banklardan birisine oturdu. Arkasında hızla giden otomobil ve kamyon dolu yol geçiyordu. Önünde biraz çimen ve yüksek paslı demir örgülü duvar ve onun da ötesinde çocuklarla dolu avlu vardı. Tüm bunda ne ritm, ne bir kural, ne de bir orta vardı, bundan dolayı da, orada, düşünmek zordu ve bir anlamda düşünceye sahip olmak imkansızdı. Onun için Gould ceketini çıkardı, bankın arkalığına koydu ve durup orda düşünmemeye başladı (Barrico, 22001: 196).

Zamanla kentlerin büyümesi, nüfusunun artmasıyla birlikte "yabancılık"ta sürekli hale gelmiştir. Modern toplumun sorunu, tahrik unsuru olarak görülmüş olan yabancıların nasıl bertaraf edileceği değil, onlarla nasıl birlikte yaşanabileceği sorudur. Çünkü modern hayat yabancısız yapamaz ve onlardan ayrı var olamaz (Bauman, 2011: 194-195).

Modern toplumda yabancılarla nasıl yaşanır? Yabancılarla karşılaşmaktan kaçınmak mümkün olmadığı için, çözüm olarak karşılaşmanın yadsınması yoluna gidilir. Bu bir çeşit "sahte karşılaşma" veya "uygar ilgisizlik"tir. Yabancılarla bir arada yaşayabilenler, sahte karşılaşma sanatında uzmanlaşmış kişilerdir. Bunlar yabancılarla göz temasından kaçınılması gerektiğini bilirler. İncitici ve yanıtı teşvik edici olmayacak biçimde bakarlar. Hem dikkat ederler, hem de dikkatsiz görünmeyi başarırlar. İncelemelerini "kayıtsızlık maskesi" altında yaparlar. Yabancıların yoğun olduğu kent merkezlerinde "yüzler kaybolmuş, kalabalıklar yüz­süzleşmiştir" (Özyurt, 2007: 122).

Günlük hayatta sahte karşılaşmalar yaşadığımız, göz temasından kaçındığımız yabancıların kim oldukları, nasıl yaşadıkları, ne hissettikleri hakkında pek fikrimiz yoktur. Fakat bugün, kent içinde sahte karşılaşmalar yaşadığımız yabancılarla bir araya gelebilme imkanımız var: sosyal medya.

### **Araştırma Yöntemi**

Çalışma 04.04.2013 tarihinden 03.11.2014' e kadar olan 19 ayda "Muğla İtiraf" sayfasında öne çıkan paylaşımları incelemiştir. Öne çıkan gönderiler dışında sayfaya

ya da paylaşımlara yapılan yorumlar, reklamlar, fotoğraf paylaşımları dahil edilmediği. Çalışma kapsamında belirtilen tarihler arasında 100 gönderi incelemeye tabi tutulmuştur. Gönderilerin aldığı beğeniler, sitenin aktif şekilde takip edildiğinin bir ölçütü olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca çalışmada paylaşım örnekleri, sitede yer aldığı şekliyle verilecek, paylaşımlar üzerinde herhangi bir dilbilgisi düzeltmesi de yapılmayacaktır. Paylaşım yapan kişi rumuz belirtmişse bu rumuz belirtilecek, rumuz belirtilmemişse tarafımızdan “rumuz yok” notu eklenecektir.

Sayfanın takipçi sayısı son itirafın yapıldığı 03.11.2014 tarihinde 15.014 kişidir. Çalışmaya dahil olan 100 gönderinin 20 erkek, 31 kadın tarafından yapıldığı tespit edilse de 49 katılımcının cinsiyeti kesin olarak belirlenememiştir. Paylaşımların yıllara göre dağılımı ise 2013 yılında 58, 2014 yılında 42 paylaşım şeklindedir. Çalışmaya dahil edilen 100 paylaşım, içeriklerine göre ayrılmış ve içerik analizi yöntemiyle kategorileştirilmiştir.

Çalışmada paylaşımcıların sosyal medyada bir araya gelmesi Huizinga'nın oyun teorisiyle açıklanmış ve Sıdıka Yılmaz'ın oyun teorisi ve mahremiyet ile ilgili çalışmaları göz önünde bulundurulmuştur.

Çalışmaya konu olan itiraf sitesi için Muğla'nın seçilmesinin nedeni ise nüfusedir. Muğla nüfusu (Merkez/Menteşe) 2014 nüfus sayımına göre 102.414'tür. Nüfusun görece azlığı, menteşe bölgesinde yüzyüze ilişkileri de beraberinde getirmesi bağlamında çalışmamız için önemlidir. Çünkü çalışma, gündelik hayatta karşılaşılan yabancıların, sosyal medyada nasıl bir komünite oluşturduğu üzerine kurgulanmıştır. Muğla'da yaşayan ve gündelik hayatta kent içinde hiç fark emeksizin karşılaşılan, karşılaştıklarında birbirlerini görmezden gelen yabancılar; kimliklerinden azat olarak önceden belirlenmiş kurallara uyma şartıyla, sosyal medya üzerinde bir araya gelerek itiraf etmeye dayanan bir oyun kurmaktadır. Çalışma paylaşımcıların “itiraf” adı altında birbirlerine “ne” söylediklerine odaklanmaktadır.

### **Sosyal Medyada Yeni Komüniteler: Oyun Kurarak Birlikte Yaşamak Mümkün mü?**

Günümüzde sıklıkla tercih edilen sosyal medya kanallarından biri olan facebook üzerinde oluşturulan bir sayfa olan “Muğla İtiraf”, yerel bir topluluk olup, Muğla'da yaşayan ya da Muğla Üniversitesinde okumakta olan üniversite öğrencilerine hitap eden bir sayfadır.

“Arkadaşlar Muğla genelinde itiraf sayfaları olarak ortak bir çatıda toplanan nadir sayfalardan biriyiz” (...) (Admin, 14 Eylül, 2013).

Muğla'da her gün farkında olamadan karşılaşılan yabancıları bir araya getiren sayfa, kullanıcıların ismini, kimliğini ifşa etmeksizin kullanıcılar için bir oyun kurmakta ve kentteki yabancıları bu oyuna davet etmektedir. Peki bu oyun neden insanların ilgisini çekiyor?

Oyun oynama isteği, insanın özündeki belki de en temel istektir. Tüm kültürlerin kaynağını oluşturan, insanla var olan ve ona soyut düşünme becerisini kazandır-

makla birlikte, onu özgürleştiren yaratıcı bir eylemdir (Tekerek, 2006: 50). Dolayısıyla oyun, serbesttir ve özgürlüktür. Her an yeni biri oyuna eklenebilir. Oyun gündelik veya asıl hayat değildir. Oyun bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar (Huizinga, 2013: 25).

Sıdıka Yılmaz *Homo Sermo Onis: İfade Eden İnsan* kitabında, oyunun iki alanda ele alınması gerektiğini belirtir.

İlki, insan ilişkilerinin iletişim düzlemlerindeki oyunsuluk; diğeriye, modern hayatla birlikte gündelik rutinin dışında serbest zamanlarda gerçekleştirilen etkinlikler olarak oyun... Bu bakımdan Oyun, gündelik hayatın dışında yer alan oyuncuyu gönüllü olarak içine çeken, özgür bir eylemdir (Yılmaz, 2010:5).

Oyun daha çok keyif almak için gerçekleştirilen ve gönüllülük temelinde insanları bir araya getiren bir eylemdir. Aynı zamanda oyun, gündelik yaşam içinde rahatlatma ve meşguliyet olarak da görülebilir. Bu bakımdan, aynı zamanda bir “unutma vaadidir”; gündelik hayatın içindeki bütün soru ve sorunlardan uzaklaşma isteğine en iyi cevaptır (Yılmaz, 2010: 5-14). “Muğla İtiraf” sayfası da kullanıcıların gönüllü olarak eğlenme amacıyla bir araya geldiği bir sayfadır. Yabancılar, buraya temel olarak eğlenme ve gündelik sorunlardan uzaklaşma amacıyla katılmaktadır.

“merhaba bu sayfayı hep takip ediyorum hatta seviyorum yani eğlenceli” (...) (Rumuz: Çılgın Kız, 11 Ağustos 2014).

(...) “ben tek çareyi bu itiraf sayfasında buldum” (...) (Rumuz Yok, 26 Mayıs 2013).

Oyun, her türlü maddi çıkardan ve yarardan uzak, sınırlı, belirlenmiş zaman ve mekan içinde, verili kurallara göre, belirli bir düzen içinde gerçekleştirilir. Bu bakımdan oyunun kendini var edebilmesi için gerekli kurallar bulunur. Oyun, mutlak bir düzen gerektirmesi bakımından, kurallarına uyulması zorunludur. Her oyun kendi içinde bir düzen yaratır, kendi kurallarını koyar (Yılmaz, 2010: 11). Bir oyunun kuralları, mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliktedir. Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu bir oyunbozandır. Bu kişiler, hemen oyundan atılmalıdır, çünkü oyuncular topluluğunun varlığını tehdit etmektedir (Huizinga, 2013: 29). Oyunda önemli olan, oyunun devam etmesidir. Oyuncuların oyundan çıkarılması, oyunun kendisi için bir kayıp değildir.

“Muğla İtiraf” sayfası sosyal medya üzerinde, önceden belirli kurallara göre, belli bir düzen içinde yer almaktadır. Buna göre sayfada kimlikler ifşa edilmemekte, küfür, hakaret, aşağılama içerikli paylaşımlara yer verilmemektedir. Sayfa yöneticisi, kurallara uyulmadığında, kuralları hatırlatarak düzenin sağlanmasına çalışmaktadır. Düzeni korumak pahasına, kullanıcılar, sorgusuz sualsiz sayfadan uzaklaştırılabilmektedir.

“Arkadaşlar bayan üyelerimizden Şikâyet alıyorum buraya insanlar eğlenmeye geliyor izdivaç yapmaya değil! bir dahaki aldığım Şikâyet te rahatsız eden ki-

şileri siteden sorgusuz uzaklaştırırım hiç bir katılımı bulnamazsınız lütfen biraz daha dikkat!” (Admin, 17 Ekim 2013).

Oyunun kuralları ihlal edildiğinde sadece admin değil, üyeler de hatırlatma gereği hissetmektedir. Oyun ihlalinde, oyuncuların uyarıları, oyunu ciddileştiren bir unsur olarak görülebilir.

“merhaba bu sayfayı hep takip ediyorum hatta seviyorum yani eğlenceli ama bazı insanlar var bomboş yorumlar yaparak itirafçıyı küçük düşürmeye çalışıyor burdan onlara sesleniyorum siz rezil oluyorsunuz bilin istedim. İnsanlar çaresizliklerini yazıyor siz gırgır şamata valla ya azcık halden anlayın ona göre yorum yapın veya susun!” (Rumuz: Çılgın Kız, 11 Ağustos, 2013).

Soysa medyada yer olan bu sayfa, uyulması gereken kuralların yanı sıra kişiye kimliklerinden azat olma fırsatı yaratması bakımından da oyunu andırır. Sıdıka Yılmaz'ın da belirttiği gibi “Kimliklerden azat olma isteği oyunun en önemli vaatlerindedir” (Yılmaz, 2010: 12).

(...) “Öncelikle şunu bilmenizi isterimki yapacağınız itiraflar bir sır gibi tutulup mesajınız yayınlandıktan sonra hemen mesaj kutusundan silinmektedir ben ve admin arkadaşlarım gizliliğinize ciddi anlamda sizden belli bir istek gelmediği sürece önem vermekteyiz. Ayrıca bay yada bayan arkadaşlarımızdan üyelerimiz tarafından rahatsız edici bir mesaj aldığı takdirde bunu sayfamızın bir problemi olduğunu borç bilip engellemek konusunda hiç tereddüt etmeyiz. Şimdiden bol itiraflar iyi günler dilerim” (Admin, 14 Eylül, 2013).

Yılmaz, oyunun doğasına ilişkin bir diğer özelliğinin başarı beklentisi içermesi olduğunu belirtiyor; çünkü oyuna katılmanın kendisi kazanmak duygusuna ulaşmak içindir. Bu istek çoğu zaman oyunun sınırlarını aşar ve kişiye itibar ve onur kazandırır. Oyun sonucunda elde edilecek ödülün maddi ya da simgesel olması bir şey değiştirmez (Yılmaz, 2010: 14). Sayfa üzerinde paylaşılan bir itiraf, neticesinde yapılan yorumlar ve alınan beğeniler, katılımcıya itibar kazandırırken, oyundan vazgeçilmesinin ve bıkkınlık yaratmamasını da sağlamaktadır.

İ.E: “Geçenlerde memleketim Adanaya gitmiştim. Bir arkadaşımı beklerken 2 çocuk dikkatimi çekti onları. Pastahanenin vitrindeki rengarenk, çeşit çeşit pastalara bakıyolardı. O ana kadar benim için sadece 2 kirli çocuktan ibaretlerken, küçük olanın abisine “Abi sen hiç bu pastalardan yedin mi?” diye sormasıyla muhabbetlerine kulak kesildim. Hayır anlamında kafasını salladı abisi. Küçük olanı suratındaki en masum ifadeyle “Ben de” dedi. Abisi de “Hehe oğlum ben yemediysem zaten sen de yememişsindir” diye dalga geçti onunla. O an gözlerim doldu. Arkamı dönüp gittiğimde o küçük sesin vicdanımı rahatsız edeceğini biliyordum. Hemen onlara doğru yönelip “Aaa ne kadar güzel pastalarmış, ben hiç bunlardan görmemişim. İçeri girip yiyelim mi?” dedim. “Bizi içeriye almazlar ki abi” dediler. “Sizin adınız ne?” diye sordum. Büyük olanı Mehmet küçük olanı Rıdvan'mış. Kalem satıyorlarmış. “Memnun oldum artık sizinle arkadaş olduk. Benim arkadaşlarımı içeriye alırlar” dedim. Gar-

sonların tuhaf bakışları altında girip oturduk en güzel pastayı seçtik. Üzerinde futbol oynayan bir çocuk vardı. “Oğlum ben bacağına yedim, ben burnunu yedim” diye kıkır kıkır gülerken yediler pastalarını. Onlar pasta yerken mutlu oldu ben de onları seyrederken. Yaptığım çok küçük bir şeydi ama biliyordum ki o pastanın önünden her geçişimde aklıma gelecekler ve vicdanım rahat olacak” (Her Çocuk Özeldir, 1 Kasım 2014).

Yukarıda verilen itiraf 114 beğeni alarak, en yüksek beğeni alan paylaşımlar arasındadır. Paylaşımın aldığı bazı yorumlar ise aşağıda görüldüğü gibidir:

“adamsın adam.... Sonuç olarak kimin yaptığını bilmediğimize göre anlatmasında da sorun yok sanırım” (S. Ç., 1 Kasım 2014).

“Helal olsun kardesim diyecek başka kelime bulamıyorum” (O. A., 2 Kasım 2014).

Görüldüğü gibi paylaşım farkında olsun/olmasın kişiye itibar kazandırmaktadır. Bu itibar ise beğeni ve yorumlarla simgesel bir önem arz ederken diğer katılımcıları da oyuna davet ettirmektedir.

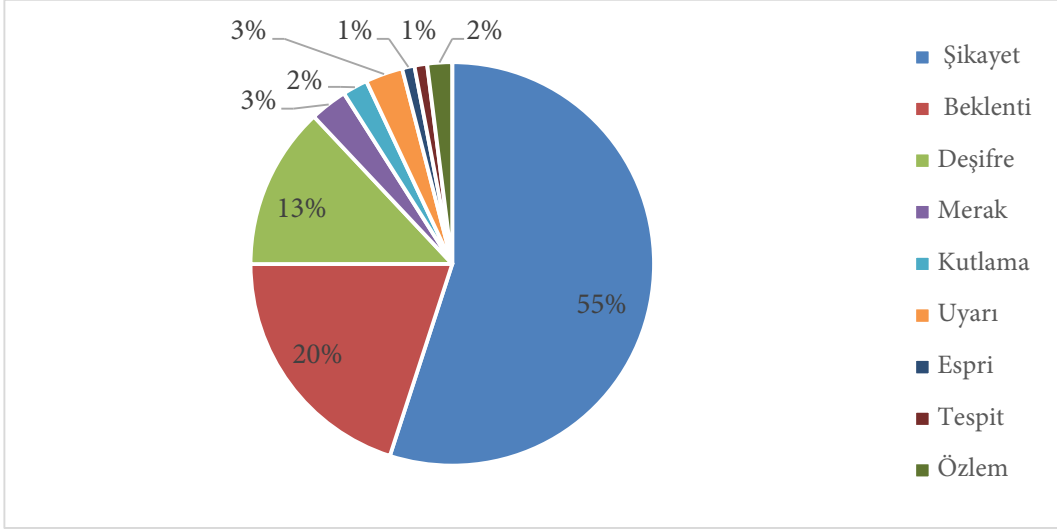
Muğla itiraf sayfası, sosyal medyada varlık sebebinin “Muğla üniversitesi öğrencisinin eğlence sayfasıdır” olarak belirlemiştir. Huizinga, oyunun ya bir şey için mücadele olduğunu ya da bir şeyin temsili olduğunu belirtir (Huizinga, 2013: 31). O halde Muğla itiraf sayfasının eğlenceyi temsil ettiğini, yani oyunculara gündelik hayatın sorunlarından sıyrılmayı vaaddettiği söylenebilir.

Oyun, olağan hayatın dışında olduğu hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de, oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip, her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem özellikle sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmektedir (Tekerek, 2006: 53-54). Bu tekrarlanan niteliğiyle oyun, genel anlamdaki hayata eşlik etme, onun bir tamamlayıcısını, hatta bir parçasını meydana getirmektedir. Oyun hayatı süslemekte, onun boşluklarını doldurmakta ve bu bağlamda vazgeçilmez olmaktadır (Huizinga, 2013: 26).

### **Araştırma Bulguları**

Araştırma bulgularına bakıldığında, Şekil.1’de görüldüğü gibi paylaşılan 100 itiraftan 55 tanesi kullanıcıların çeşitli nitelikteki şikâyetlerini içermektedir. 20 itiraf, kullanıcıların beklentilerine işaret ederken, 13 tanesi ise kullanıcıların ya da çevresindeki kişilerin hayatlarını deşifre etme amacıyla paylaşılmıştır. Geriye kalan 12 itiraf ise merak, kutlama, uyarı, espri ve kişisel tespitleri içermektedir.





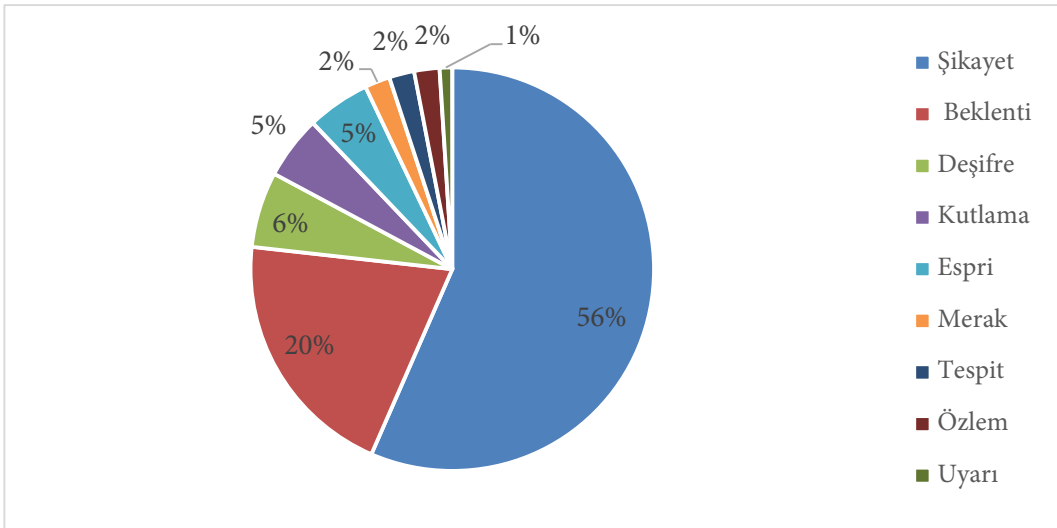
Şekil 1: Yayınlanan Paylaşımların İçerikleri

Tablo 1'de görüldüğü gibi incelenen itiraflara gelen toplam beğeni sayısı 2972'dir. Beğenilerin 1655'i Şikâyet içerikli paylaşımlara gelirken, 606 tanesi beklentilere, 184'ü ise deşifre amacı taşıyan itiraflara yapılmıştır.

Tablo 1: Paylaşımlara Yapılan Beğeni Sayıları

Gönderi konuları	Beğeni
Şikâyetler	1655
Beklenti	606
Deşifre	184
Diğer	527
Toplam	2972

Paylaşımlardaki beğenilerin yüzdelik dağılımı Şekil 2'de görülebilmektedir. Beğenilerin %56'sı şikâyetlere gelirken ikinci sırada beklentiler, üçüncü sırada ise deşifre paylaşımları yer almıştır.



Şekil 2: Paylaşımlara Yapılan Beğenilerin Yüzdelik Dağılımları

## Şikâyet İçerikli Paylaşımlar

Şikâyet içerikli paylaşımlar kendi içlerinde, içerik bakımından ayrıma tabi tutulmuştur. Katılımcılar, gündelik hayatta sahte karşılaşmalar yaşadıkları yabancılara; dersleri, ekonomik problemleri, arkadaşlık ve aile ilişkilerini, ev sahiplerini şikâyet etmişlerdir. Bu bağlamda Tablo 2’de görüldüğü gibi en fazla şikâyet edilen konu aşk ilişkileri olmuştur.

Tablo 2: Şikâyet Temalı Paylaşımların Sayısal Dağılımları

Şikâyet temalı gönderi içerikleri	Paylaşım sayısı	Gönderilere gelen beğeni sayıları
Aşk ilişkileri	19	471
Arkadaşlık ilişkileri	7	214
Ekonomik sıkıntılar	5	180
Moda	5	109
Komşuluk/misafirlik ilişkileri	4	104
Ev sahipleri	3	49
Ayrımcılık	2	314
Muğla/kent problemleri	2	12
Yolculuk	2	14
Toplumsal duyarsızlık	1	22
Medyatik kişiler	1	85
Eğitim	1	41
Yalnızlık	1	30
Sayfaya olumsuz yorum yapanlar	1	10
Toplam	55	1655

Aşk ilişkilerini şikâyet eden ve rumuz vermeyen bir katılımcı, erkek arkadaşının ilgisizliğini oyun alanında ki yabancılarla şu şekilde paylaşmaktadır:

“itiraf ediyorum 2.5 yıldır çıktığım erkek arkadaşım ile benimle ilgilenmiyosun tiribi yuzunden 3 gundur konusmuyoruz son konusmamızda sinirle nefret cumleleri kullandim. Ama çok ilgisiz biktim bu durumdan. Çok seviyorum fakat suan bile aramiyo sormuyo onun da çok sevdiğini biliyorum. Ben küstüğümden konusmuyorum o hic konusmuyo bu durum mahvediy beni. Hep ben ariyorum yapma soyle ol diye sürekli ozur diliyo affet filan ikimizde çok seviyoruz ama bu kadar ilgisizlik olmaz. Hem suçlu hem aramiyo ne oldu anlamıyorum ne yapacağımı da bilmiyorum” (Beğeni Sayısı: 7), (Rumuz Yok, 20 Eylül 2014).

Rumuz belirtmeyen bir erkek katılımcı yalnızlıktan şikâyet etmekte ve kendisini bahtsız olarak nitelemektedir.

“Arkadaş o kadar bahtsız bedeviyimki ne sevdiğim kız beni sever ne sevmediğim bi kız beni sever bu nedir yaw o kadar yalnızımki msj atarım geri dönmezler itici bi insanda değilim napsam ne etsem bilmiyorum arkadaş herşey boş gelmeye başladı amaçsız bi şekilde yaşıyorum offff ölüp gidecem tek başıma ha” (Beğeni Sayısı: 30), (Rumuz: Bahtsız, 31 Ekim 2014).

Şikâyet içerikli paylaşımlarda, ekonomik sıkıntılara yönelik olarak aşağıdaki ileti örnek olarak gösterilebilir. Paylaşımci okul ve iş arasında bocalaması, hayatı zor olarak nitelemesine neden olmaktadır.

“Para kazanmak bu kadar zor olsa gerek sabah 7 ye kadar temizlik yap milletin artigini topla karnını doyur 8 de uyu 3de geri gel okuyoruz bide lafta para mı kazanalım bu yorgunlukla okuyalım mi napsak bilemedim hayat bu kadar zor olmamalı” (Beğeni Sayısı: 38), (Rumuz Yok, 29 Ekim 2014).

Ev sahiplerine yapılan şikâyetlere yönelik yapılan aşağıdaki paylaşım7 katılımcının beğenisini alırken, paylaşımci rumuz kullanmamayı tercih etmiştir.

“kötekli deki ev sahiplerini anlamak çok zor insan bu kadar mı acımasız bu kadar mı öğrencinin halinden anlamaz olur çoğunuzun bi ayağı çukurda hala iki kuruşun lafını mı yapıyorsunuz? artısı olmayan evlere maxsimum fiyat istiyorsunuz... Öğrenci olarak bu duruma sessiz kalmamalıyız...” (Beğeni Sayısı: 7), (Rumuz Yok, 22 Temmuz 2014).

Rumuz belirtmeyen bir paylaşımci ise yolculuk esnasında karşılaştığı yolcuları oyun alanında şikâyet etmektedir.

“İtiraf ediyorum. Sabırlıyım insanlara karşı ama...Hayatımda böyle bir yolculuk yapmadım. Çocuklara bayılırım ağlayanına gülenine ama otobüste ağlayanına dayanamıyorum. Dedikodu yapan kadınlara alışığım ama 4 tane 60 yaş üstü amcanın yaptığı dedikoduya katlanamıyorum. Otobüs bozulur falan yol uzar anlarım ama her bulduğu köye girip aynı yolu dönüp tekrar otobana çıkan otobüsü anlamıyorum. Yahu şunun şurasında Edirne İzmir arabayla gitsem 5 saat olan yolu tam 7 saattir gidiyorum hala 3 saatim var galiba. Dayanamıyorum , uyuyamıyorum. Onu bunu geçtim ayaklarımı bile uzatamıyorum. Yeteerrrrr sabredemiyorum!” (Beğeni Sayısı: 9), (Rumuz Yok, 19 Ekim, 2014).

Toplumsal duyarlılık gereği sokak kedisini arabasıyla ezen bir katılımcı da paylaşım da bulunarak bu kişileri şikâyet etmiş, fakat bu kişiyi deşifre etmemiştir.

“Paradisenin önünde kediyi ezip giden insanlıktan nasibini almamış can cekismesini görüpte müdahale etmeyen şerefsiz nasıl için acimadi be vicdansız hayvan herif” (Beğeni Sayısı: 22), (Rumuz Yok, 1 Kasım 2014).

Şikâyet edilen diğer bir konuya misafirlere/komşulara yönelik olmuştur.

“i.e akşam üstü 6 7 gibi yeni evlenen bi tanıdığımız geldi kocasıyla ve sürekli ay benim kocam şöyle ay benim kocam böyle nispet yaparmış gibi 2 saat boyunca onu dinledim ve hala daha dinlemeye devam ediyorum şunu bilmesini isterimki demin ona ikram ettiğim tatlı ve çayın içine tükürdüm afiyet bal şeker olsun güzelim” (Beğeni Sayısı: 31), (Rumuz Yok, 4 Ekim 2014).

Medyatik kişilere yöneltilen şikâyet paylaşımı “Edebiyatçı Kız” rumuzlu kullanıcıya aittir. Burada bazı medyatik kişiler, oyun alanında gerekçelendirilerek şikâyet edilmiştir.

“İtiraf ediyorum. Dünkü yetenek sizsiniz’de Eser hariç diğer tüm ünlülere olan sempatimi kaybettim. Eser’in o yaptığı güzel muhabbeti yetti tabi. Ama Acun, Özgü Namal ve Murat Boz içeri girdiğinizde bir hoşgeldiniz bile demeyip arkalarını döndünüz. Tamam ünlüsünüz ama aynı dünyada yaşıyoruz yani unutmayın” (Beğeni Sayısı: 85), (Rumuz: Edebiyatçı Kız, 1 Kasım 2014).

Ayrımcılığın şikâyet edildiği paylaşımların biri aşağıdaki alıntıda görülebilmektedir. Bu paylaşıma 45 kişi beğeni yapmış ve paylaşımcı yorumlarla olumlu yönde desteklenmiştir.

“çağdaş yaşamı destekleme derneğimidir nedir burs veriyormuş bizim diyarbakırlı arkadaşına güya konuşmak için çağırdılar gittik oturduk nerelisiniz diyarbakır urfa mac 1-0 oldumu memleketten dolayı hemen bir önyargı sonra günümüz olayları felan kürtmüsünüz arkadaş evet dedi bana sorma gereği duymadı halbuki ben türktüm neyse yardırmaya başladı bu kürt zihniyeti böyle şöyle felan neyse arkadaşın bursu engel olmamak için sustum kadın içini boşalttı baskın bir dille sesimizi çıkartamadık burs vercekler diye muhtaçsin çünkü ne dicen kadına sesimizi çıkarmamamıza rahmen arkadaş kürt diye burs verilmeyecek sözün kisasi ne zaman insan olmayı başaraçağız merak konusu çıkarın artık gözlüklerinizi bir bakın dünyaya ya sol memenizin altını azcık kullanmaya çalışın niye bu ayrımcılık... bizle konuşan insanlarda güya aydın insanlar bir kez daha anladım okumakla adam olunmuyor ne olursa olsun kapına gelmiş muhtaç bir insan niye öyle yapıyorsunki üç beş kişinin yaptığı bir olayı niye bütün bir halka mal ediyonki ....nolursa olsun tek çati altında yaşıyoruz tek çiçekle bahar olmaz biz çeşitliliğimizle güzeliz yaşasın halkların kardeşliği” (Beğeni Sayısı: 45), (Rumuz Yok, 17 Ekim 2014).

### **Beklentiler**

Sayfada yapılan paylaşımlara yönelik açılan ikinci kategori “beklentiler” olarak belirlenmiştir. Tablo 3’te görüleceği gibi katılımcılar en fazla “aşık olunan kişiyle karşılaşma” beklentisi içinde paylaşımda bulunmuştur. Katılımcıların ikinci olarak takdir edilme üçüncü olarak ise arkadaş edinme beklentisi içinde olduğu görülmektedir. Beklentilerin oyun alanında paylaşılmasının tetikleyici unsurları sayfanın yerel bir

topluluk olması ve yorum/beğeni alternatifleriyle beklentinin gerçekleşmesinin mümkün olmasıdır.

Tablo 3: Beklenti İçerikli Paylaşımların Sayısal Dağılımlar

Beklenti temalı gönderi içerikleri	Paylaşım sayısı	Gönderilere gelen beğeni sayıları
Aşık Olunan Kişiyle Karşılaşma	9	111
Takdir görme/Takdir edilme <sup>2</sup>	4	369
Arkadaş Edinme	3	65
Unutulan/Düşürülen Malzemenin Bulunması	2	16
Başarı	1	43
Dayanışma	1	2
<i>Toplam</i>	20	606

Paylaşımıcılar kent içinde sahte karşılaşma yaşayıp dikkatlerini çeken kişilerle bir kez daha karşılaşma beklentisi içindedirler. “Yardımseverler” rumuzlu paylaşımıcı Ak-yaka’ya gitmek üzere yola çıkmıştır ve yolda televizyon taşıyan kadın arkadaşlara yardım etmek istemişlerdir. Tanışmanın başlangıcının alelade bir karşılaşma olduğu dikkat çekmektedir. Fakat yolculuk sonrası paylaşımıcı, yeniden karşılaşabilme umuduna girmiş ve bu beklentiye oyuncularla paylaşmıştır. Paylaşımıcı, ayrıca aşık olunan öznenin paylaşımı görüp kendisiyle iletişime geçmesi beklentisindedir.

“İ.e. Bugün Akyakaya otostap çekerken kendilerine gelen televizyonu taşımakta zorluk çektiğini fark ettiğim iki kıza benle arkadaşım yardım ettik. Fakat itiraf edeyim ki ilk başta maksadımız sadece yardım ettikti. Ama o güzel gözlerini gördükten sonra aklımdan çıkmaz oldun. Şu itirafı görürsen beğen yoksa telefon başında sabahlıcam” (Beğeni Sayısı: 12), (Rumuz: Yardımseverler, 29 Ekim 2014).

Bir başka beklenti yine erkek bir paylaşımıcıdan gelmiştir. “Bırakingelsin” rumuzlu katılımcı, eski sevgilisinin geri dönmesi beklentisini oyun alanında paylaşmaktadır.

“ulan bu itiraf kızlar tuvaletine sevdiği erkeğin ismini yazan kezban gibi olacak ama olsun. su an iyi değilim . bi sevgilim vardı . kız arkadaş demedim kendisine çünkü hala seviyorum kendisini . adı üstüne SEVGili. neyse su an belki gormuyo ama çok seviyorum seni ezgi” (Beğeni Sayısı: 14), (Rumuz: bırakıngelsin, 1 Kasım 2014).

“Bordosuz Bereli” rumuzlu katılımcı başarı içerikli beklenti paylaşımında bulunmuş ve bütünleme sınavına kalmadan tüm derslerini geçebilme isteğini dile getirmiştir.

“Düşünsene büte kalmadan tüm dersleri geçiyorsun” (Beğeni Sayısı: 43), (Rumuz: Bordosuz Bereli, 24 Ekim 2014).

Unutulan/düşürülen malzemenin bulunmasına yönelik beklenti içine giren paylaşımcının gönderisi aşağıdaki gibidir. Bu paylaşımda katılımcı kendisi için önemli olan posterlerini bulan kişilerle irtibata geçme isteğini dile getirmiştir.

“Bu akşam 23.45 gibi erkek kyk yurdunun merkez kantinine gittim haluk levent brosuru yapıştırıran adamdan 4 tane brosur alıp rulo yapmıştım onları merkez kantinin kasada unuttum yeni aklıma geldi bulamayınca. yarın gıdıp alacam ama eger biri kasadan aldıysa lütfen yorum yapsın onlar benim için çok değerli” (Beğeni Sayısı: 9), (Rumuz: HALUK-LEVENT-BİR-YAŞAM-TARZIDIR, 2 Kasım 2014).

“Sıkılan Çocuk” rumuzlu katılımcının üniversiteye yeni başladığı ve arkadaş edinme beklentisi içine girdiği görülmektedir.

“Merhabalar herkese . Dün geldim muğla ya ek tercih öğrencisiyim. Henüz kimseyi tanımıyorum ve bu yüzden canım çok sıkılıyor sizden ricam Muğla da yapılabilecek eğlenceleri bana önerebilirmisiniz. Bu arada Zeybek te beraber kaldığımız arkadaşlara sesleniyorum . Lan gelin tanışalım olum sıkıntıdan patlayacam ya” (Beğeni Sayısı: 23), (Rumuz: Sıkılan Çocuk, 12 Ekim 2014).

## Deşifre

Sayfada yapılan paylaşımlara yönelik açılan üçüncü kategori “deşifre” olarak belirlenmiştir. Deşifre, paylaşımcıların kendilerinin ya da çevresindekilerin isim, adres bilgileri ya da kişisel özellikleri verilerek oyun alanında ifşa edilmesi anlamında kullanılmıştır. Tablo.4’te görüleceği gibi katılımcılar en fazla (eski) sevgilerine ait bilgileri ya da onlarla yaşanan anıları deşifre etmiştir. Katılımcıların ikinci olarak arkadaşlarını üçüncü olarak ise kendi hayatları ve gündelik hayatta karşılaşılan/tanınmayan yabancılar hakkında deşifre edici bilgiler paylaşmışlardır.

Tablo-4. Deşifre İçerikli Paylaşımların Sayısal Dağılımları

<i>Beklenti temalı gönderi içerikleri</i>	<i>Paylaşım sayısı</i>	<i>Gönderilere gelen beğeni sayıları</i>
(Eski) sevgili	6	39
Arkadaş	3	94
Kendisi	2	23
Karşılaşılan biri	2	28
Toplam	13	184

Rumuz belirtmeyen bir kullanıcı, ev arkadaşının kendisini dolandırdığını iddia ederek, kişiyi deşifre ediyor. Burada deşifre edilen bilgi kendisinin Rottweiler cinsinde bir köpeği olması ve kaçan arkadaşının köpeği sevmediğinin belirtilmesidir.

“Beni dolandırarak kaçan ev arkadasıma sesleniyorum buradan oğlum param yok desen saten ben verirdim o degilde arabanin yedek anahtarini almak nedir senin yuzune bi o kadar daha masrafa girip evin ve arabanin kilidini degistir-

dim.Hani haberin olan gelsende o amacin ne ise ulasamazsin...Kapida da o sevmedigin RoD varya seni bekliyor Haberin olsn..." (Beğeni Sayısı: 15), (Rumuz Yok, 16 Eylül 2014).

Deşifre içerikli bir diğer paylaşımda ise paylaşımcı yaşını, ikamet yerini, gittiği yurt dışı seyahatini (Dubai), ne zaman gittiğini, sevgilisinin ve ailesinin mali durumunu, ifşa ederek oyuna dahil olmuştur.

"Ben izmirde oturuyorum yasım 28 2 sene öncesi bir tatil köyünde dubaide oturan bir arapla tanıştım oda 28 yasında oldukça durumu iyi birkaç kerede dubaiye gittim ailesi olsun kendisi olsun süper insanlar fakat söyle bir durum var babası çok fazla zengin 3 tane esi var :S bu duruma çok takıntı yaptım biz amedle birbirimizi gerçekten çok seviyoruz benmle evlenmek istiyor fakat ya ilerde banada kuma getirirsen diyorum hayır kesinlikle diyor ama ben fazla güvenemiyrm bu sene hemen evlenmek için üsteliyor ailesi birkaç kere geldiler bize bir hafta öncede bana hediye araba aldı kendimi çok kötü hisettim S: dönüşüde yok sanki napmalıyım lütfen bana akıl verin kafam çok karışık" (Beğeni Sayısı: 3), (Rumuz Yok, 2 Ağustos 2014).

Bilet kuyruğunda sırasını beklemeyerek ön sıralara geçen bir paylaşımcı ise oyun alanında kendini deşifre etmiştir:

"Bugün hayatımdaki ilklerden birini yaşadım.İçimdeki şeytana uyup, arkadaşlarımla gazına geldim ve bilet kuyruğunda en sonlardayken kaynak yaparak en başlara geçtim. Milletın iki saat beklediği kuyrukta ben beş dk da biletimi aldım.Pişman mıyım asla yine olsa yine yaparım. DİPNOT:önüne geçtiğim kardeşlerim hakkınızı helal edin" (Beğeni Sayısı: 12), (Rumuz: Kaynakçı, 28 Ekim 2014).

### **Diğer Paylaşımlar**

Paylaşımların içerikleri incelendiğinde yapılan kategoriler, amaçlarına göre deşifre etme, kutlama, merakı giderme, uyarıda bulunma, özlem gibi içeriklerden oluşmaktadır. Sayısal olarak diğer paylaşımlar içersinde yoğunlukla deşifre amaçlı paylaşımların olduğu Tablo 5'te görülmektedir.

*Tablo 5: Diğer Paylaşımların Sayısal Dağılımları*

<i>Diğer paylaşım içerikleri</i>	<i>Paylaşım sayısı</i>	<i>Paylaşımlara gelen beğeni sayıları</i>
Merak	3	68
Uyarı	3	27
Kutlama	2	159
Özlem	2	62
Esprî	1	149
Tespit	1	62
Toplam	25	527

Kutlama içerikli paylaşımlardan biri admin tarafından yapılan cumhuriyet bayramı kutlaması, diğeri ise Fenerbahçe ve Galatasaray maçında Fenerbahçe takımının kutlanmasıdır.

“GALATASARAY: 2 - FENERBAHÇE: 1 Tebrikler GALATASARAY” (Beğeni Sayısı: 55), (Rumuz Yok, 18 Ekim 2014).

Merak içerikli paylaşımlara “Şaşkın Aşık” rumuzlu katılımcı örnek gösterilebilir. Burada aşık özne, kentte karşılaştığı yabancıнын numarasını istemiş (numaranın alınamadığı anlaşılıyor) fakat ismini sormamıştır. Merak ettiği ismi öğrenme isteğiyle paylaşım yapılmıştır.

“itiraf ediyorum. yeteneksizsiniz cuma 2. seansta yanımda oturan kız atese kadar seni takip ettik aç olmadığım halde yemek yedim keske numaranı istemek yerine adını sorsaydım bildiğim tekşey senle ilgili türkçe öğretmenliği okuduğun ben nasıl bulcam seni ya :((“ (Beğeni Sayısı: 17), (Rumuz: Şaşkın Aşık, 2 Kasım 2014).

Bir paylaşımcı kendince bir tespitte bulunma amacıyla oyuna katılmıştır.

“Hayatın sıkıcı olduğu falan yok; sizin paranız bitmiş” (Beğeni Sayısı: 62), (Rumuz Yok, 28 Ekim 2014).

Kutup Ayısı rumuzlu katılımcı espri yaparak oyuna katılmış ve 164 beğeni almıştır.

“İtiraf ediyorum. Geçenlerde süpermarkette koridordan geçerken karşı karşıya geldik önce ben sağa geçtim o da sağa geçti sonra sola geçtim o da sola geçince çarpıştık. Gülüştük birbirimizden özür diledik.Filmlerdeki gibi romantikti. Ama ikimiz de erkek olmasaydık daha iyi olurdu” (Beğeni Sayısı: 164), (Rumuz: Kutup Ayısı, 14 Ekim 2014).

Uyarılar, admin ve bir kullanıcı tarafından yayınlanmış olup, oyunun kurallarını hatırlatmaya yöneliktir. Özlemi dile getirme amaçlı paylaşılan yorumlarından birini “İzmitli” adlı rumuz kullanan oyuncu yapmıştır.

“İtiraf ediyorum. işlek bir yol kenarında durağa oturup geçen arabaların plakalarına bakıyorum, belki 41 plaka görürüm diye” (Beğeni Sayısı: 31), (Rumuz: İzmitli, 13 Ekim 2014).

## Sonuç

Yapılan araştırma, aynı kentte yaşayan ve günlük hayatta yüzlerce kez sahte karşılaşma yaşayan yabancıların, sosyal medya üzerinde bir araya gelerek bir oyun kurması ve bu oyunda birbirlerine “ne” söylediklerine odaklanmıştır. Bu bağlamda çalışma için özellikle yüz yüze ilişkilerin gerçekleştiği bir kent (Muğla) belirlenmiş ve bu kentteki insanları merkeze alan yerel bir sosyal medya sayfası seçilmiştir.

100 gönderinin incelendiği çalışmada, aynı kentte yaşadığı varsayılan yabancılar, kuralları önceden belli bu oyun alanında en çok şikâyetlerini dile getirmişlerdir. Bu bağlamda paylaşımcıların gündelik sorunlardan kaçma, rahatlama ve unutmama iste-



ği ile oyuna dahil olduğu söylenebilir. Şikayetler kapsamında en fazla dikkat çeken paylaşımlar, aşk ilişkilerine dairdir. Ayrıca ekonomik durum, yolculuk, ev sahipleri ve arkadaşlar da şikayetlerin hedefi haline gelmiştir.

Oyun içindeki yabancıların yoğun olarak paylaşım yaptıkları ikinci içerik ise beklentilerdir. Beklentiler genel olarak eski sevgilinin geri dönmesi ya da aşık olunan kişiyle iletişim kurma isteğidir. Beklentilerin paylaşılması, sayfayı takip eden paylaşımcıların Muğla'da yaşadığı varsayımıyla hareket edildiğinde anlam kazanmaktadır. 15.094 kullanıcının sayfayı takip etmesi, paylaşımcının sorununa yönelik çözüm imkanı sağlamaktadır. Bu kapsamda çalışmada incelenirse de yorumlar, paylaşımcıya çözüm odaklı farklı bakış açıları sunabilmektedir.

Oyun alanında yabancıların birbirine ilettikleri bir diğer mesaj, sorun yaşanan kişiyi deşifre etme amacı taşımaktadır. Nefret, intikam gibi duygularla kişiler kendisini ya da bahsettikleri kişilere dair mahrem bilgileri oyun alanında deşifre etmişlerdir.

Paylaşımlara yapılan en fazla beğeni 149 beğeniyle, "kutup ayısı" rumuzlu kullanıcının paylaşımına yapılmıştır. Espri içerikli bu paylaşımın en çok beğeni alması, oyunun eğlence amacıyla oynandığını bize göstermektedir.

100 paylaşım arasında hiç beğeni almayan paylaşım rumuz belirtmeyen bir kullanıcıya aittir. Burada kullanıcı, bir kadının giydiği kıyafeti şikâyet etmiş (hatta eleştirmiş) ve kullanıcılardan "yorum sizin" diyerek destek beklemiştir. Fakat destek gelmediği gibi gönderiler içinde beğeni almayan tek paylaşım olmuştur.

Çalışmada elde edilen bulgulardan bir diğeri istatistiki veriler dışında sosyal medyanın yeni komüniteler oluşturma gücüdür. İtiraf temelli bu komünitede görüldüğü gibi sosyal medya üzerinden aynı kentte yaşayan yabancılarla bir araya gelme deneyimi yaşanmaktadır. Baumann, özellikle kentte bir araya gelen yabancıların, sahte karşılaşmalar sanatında ustalaştığını belirtmektedir. Sahte karşılaşmalar yaşayan yabancılar, göz temasından kaçınma, ilgisiz görünme gibi bir takım uygar ilgisizlikle kent alanında oyun kuramamakta ve hatta birbirlerinden kaçınmaktadır. Araştırma sonucunda sosyal medya üzerinden bir araya gelen yabancıların, uygar ilgisizliğinden arındığı, paylaşımları takip ettiği görülmektedir. Uygar ilgisizlik nedeniyle kentte kurulamayan oyun, sosyal medya üzerinden kurulabilmekte ve bu da yeni komünitelerin oluşmasını sağlamaktadır.

İtiraf temelli bu komünitede katılımcılar, kendilerine dair mahrem bilgileri aşırıya kaçmadan oyuncularla paylaşmaktadır. Dolayısıyla kent alanında görülen yabancılar dünyası, sosyal medya ortamında komşular dünyasına dönüşmektedir. Başka bir deyişle, sosyal medya üzerinde kurulan komüniteler, kent alanında kurulamayan komşuluk ilişkilerinin bir telafisi olarak görülebilir. Başka bir deyişle Bauman'ın kent alanında sahte karşılaşmalar yaşayan "yabancılar dünyası", sosyal medya üzerinde mahrem olanla/mahrem olmayan arasındaki sınırın muğlaklaşmasıyla birlikte "komşular dünyasına" dönüşmektedir. Bu gündelik yaşamda görmezden gelinen yabancılığın bir telafisi olarak düşünülebileceği gibi sosyal medyada mahremiyetin ihlali olarak da okunabilir.

Sosyal medya üzerinden bir araya gelen Muğla İtiraf adlı komüniteyi anlamaya yönelik yapılan bu çalışma, elbette tüm sosyal medyayı temsil etmez. Fakat bugünün önemli bir araştırma alanı olan sosyal medyayı anlamaya yönelik bir adım olarak düşünülebilir.

### Kaynakça

- Arslan, Hüsamettin. 1992. *Epistemik Cemaat*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Baricco, Alessandro. 2001. *Kent*. Çev. Şemsa Gezgin. İstanbul: Can Yayınları.
- Baumann, Zygmunt. 2011. *Postmodern Etik*. Çev. Alev Türker. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berger P. ve T. Luckmann. 2008. *Gerçekliğin Sosyal İnşası: Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi*. Çev. Vefa Saygın Öğütle. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Couldry, Nick. 2012. *Media, Society, World: Social Theory And Digital Media Practice*, Cambridge: Polity Pres.
- Heide, Mats. 2009. "On Berger: A Social Constructionist Perspective on Public Relations and Crisis Communication", *Public Relations And Social Theory Key Figures And Concepts*, Ed. Øyvind Ihlen, Betteke Van Ruler, Magnus Fredriksson, London: Routledge.
- Huizinga, Johan. 2013. *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Muğla Nüfusu 2015. Son Güncelleme 25 Ekim 2015, <http://www.nufusu.com/il/mugla-nufusu>.
- Özyurt, Cevat. 2007. "Yirminci Yüzyıl Sosyolojisinde Kentsel Yaşam", *Balikesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 10/18: 111-126.
- Tekerek, Nurhan. 2006. "Oyun Kavramı'ndan Drama'ya, Dramadan Dramatik Eğitime", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. 22: 47-73.
- Yılmaz, Sıdıka. 2010. *Homo Sermo Onis: İfade Eden İnsan*, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Yılmaz, Sıdıka. 2013. "Geçmişin Derinliklerinden Gelen Mahrem Hikâyeler: 1948-1954 Yıllarına Ait Mektupların Analizi", *Medya ve Mahremiyetin Sınırları Ulusal Sempozyumu*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi.

## **Strangers in the City Coming Together through Social Media: A Case Study Analysis on “Muğla Confession” Facebook Page**

PINAR BAYRAM

**Abstract:** *Social media, one of the most widespread communication channels of today, brings together millions of people every day. What (which message) do the strangers who come together through social media convey to each other by remaining stranger (without revealing their identity)? What kind of impacts do social media usage have on people’s lives? The study seeks answers to this question and it aims to make contribution to social media studies. In this context the sample chosen for the study is the “Muğla Confessions” page which is active since 2013 on Facebook site and has 15.094 followers on the 3rd of November, 2014. In the paper the messages shared on the page between the given dates has been examined and categorised according to their sharing traffic. Accordingly the most frequent sharings are complaints, expectation and decipher. Theoretical framework of the study is provided by Zygmunt Baumann’s humane relations theory and Huizinga’s game theory.*

**Keywords:** *Confession, Social media, Fake encounter, Facebook, Game theory.*