



**Demet Yalçın**

Yalova University, demet.yalcin@yalova.edu.tr, Yalova-Türkiye

DOI	http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2024.19.3.4C0260
ORCID ID	0000-0002-7985-4900
Corresponding Author	Demet Yalçın

**GEORG SIMMEL: KÜLTÜRÜN TRAJEDİSİ BAĞLAMINDA İNTERNET VE SOSYAL MEDYA ÜZERİNE  
TEORİK BİR DEĞERLENDİRME**

**ÖZ**

Georg Simmel, sosyolojinin klasikleri arasında yer alan toplumu bütüncül olarak anlayabilmek ve açıklayabilmek için gündelik yaşamın kesitlerine odaklanan öncü sosyologlardandır. Simmel, Kültürün Trajedisi Kuramı ile özellikle bireylerin ürettikleri ve bu ürettikleri üzerindeki hâkimiyetlerinin azaldığı ve dengenin bozulduğu düşünceyle bu bozulan denge sonucunda oluşan yapıyı ele almıştır. Simmel'e göre bireysel kültür ve nesnel kültür üretme becerisinin çok az artması kültürel bir trajediye neden olmaktadır. Bu trajedinin artışına neden olan etmenlerin başında ise metropol yaşamı ve giderek değer kazanan para ekonomisi yer almaktadır. Günümüze gelindiğinde insanların zaman ve mekâna bağımlılığını internet teknolojilerinin gelişmesiyle ortadan kalkmıştır. İnsanlar, sosyal etkileşimlerini artık internetin uzantısı olan sosyal medya ortamlarında gerçekleştirmekte bu ortamların sağladığı imkânlarla dijital gerçekliğin uyarıcılarıyla benliklerini meşgul etmektedir. Bu bağlamda internet ve sosyal medya, Kültürün Trajedisi Kuramı ekseninde ele alınmıştır. Ayrıca bu çalışma, öznel kültür yaratımının ve nesnel kültür öğelerinin internet ve sosyal medya ekseninde ne gibi değişimler yaşadığını günümüz çerçevesinde değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Teorik bir derleme olan çalışmada öznel kültür ve nesnel kültür arasındaki dengenin günümüzde giderek nesnel kültüre doğru bir kayma yaşadığı söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Georg Simmel, Kültürün Trajedisi, İnternet, Sosyal Medya, Tüketim

**GEORG SIMMEL: A THEORETICAL EVALUATION ON THE INTERNET AND SOCIAL MEDIA IN THE  
CONTEXT OF THE TRAGEDY OF CULTURE**

**ABSTRACT**

Georg Simmel is one of the pioneering sociologists who, among the classics of sociology, focused on aspects of daily life to understand and explain society as a whole. With his Theory of the Tragedy of Culture, Simmel addressed the structure that emerges as a result of the imbalance caused by the diminished control individuals have over what they produce. According to Simmel, the very slight increase in the ability to produce individual and objective culture leads to a cultural tragedy. The primary factors contributing to the rise of this tragedy are metropolitan life and the increasingly valued money economy. In contemporary times, dependency on time and space has been eliminated with the advancement of internet technologies. People now conduct their social interactions in social media environments, which are extensions of the internet, and occupy themselves with the stimuli of digital reality provided by these environments. In this context, the internet and social media are examined within the framework of the Theory of the Tragedy of Culture. Additionally, this study aims to evaluate the changes in the creation of subjective culture and the elements of objective culture within the context of the internet and social media in the contemporary era. In the study, which is a theoretical compilation, it can be said that the balance between subjective culture and objective culture is gradually shifting towards objective culture today.

**Keywords:** Georg Simmel, The Tragedy of Culture, Internet, Social Media, Consumption

**How to Cite:**

Yalçın, D., (2024). Georg Simmel: kültürün trajedisi bağlamında internet ve sosyal medya üzerine teorik bir değerlendirme. Humanities Sciences, 19(3):52-64, DOI: 10.12739/NWSA.2024.19.3.4C0260.

## 1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

G.Simmel, erken dönem yazırları da dâhil kültürün trajedisi üzerine denemesiyle sınırlı kalmamasından dolayı modernlikle ilgili düşünceleri ayrıca incelenmesi gereken bir sosyologdur. Simmel'in sosyal teorisinin bütünü açısından Baudelaire'in yüklediği anlamıyla modernliğin ilk sosyoloğu olduğu söylenebilir. Simmel, yeni ve modern yaşam evrenini tecrübe etme şekillerini açıklama ve analiz etmeye, çağdaş sosyologlardan daha fazla yaklaşmıştır. Simmel'in bu derece ilerlemesindeki neden ise modernliğe duymuş olduğu güçlü estetik ilgiden kaynaklanmaktadır [1]. Simmel'in kültürün trajedisine ilişkin kuramı önemli olmakla birlikte gündelik hayata dair kuramları da onun ününü artıran diğer çalışmalarıdır. Simmel, önem verilmeyen beraber yemek yeme, diğer insanlara kendini beğendirmek amacıyla giyinme gibi gündelik yaşama dair davranışlara diğer klasik kuramcılara oranla daha ilgili yaklaşmıştır. Simmel, günlük yaşama dair bu etkileşimlerin insanları birbirine bağladığı düşüncesine sahiptir. Bu biçim davranışlar; devamlı meydana getirilir, düzenlenir, bırakılır ve farklı etkileşim şekilleriyle değiştirilir. Bu etkileşimler, toplumsal hayatın atomlarıdır ve mikroskobik biçimde incelenmelidir [2].

Modern toplumu, sahip olduğu kendi gerçekliğinde açıklama bağlamında sosyolojik bir perspektif kuran Simmel; felsefeyi, kültürü ve toplumu tek ve aynı toplum şeklini eş zamanlı olarak analize tabi tutulması için seferber edebilmiş ve modern toplumu büyük oranda kendine has bütünsel bir temada kavramsallaştırmıştır [3]. Simmel, ayrıca Marx'ın fikir dünyasında kullanmış olduğu kavramları kendi bakış açısında yeniden yorumlamıştır. Marx'ın kavramlarını ele alış şekli ile Marksist kuramcılarını etkileyebilen Simmel, Marx'dan farklı olarak küçük ölçekli moleküler süreçlere odaklanmıştır. Moderniteyle birlikte ortaya çıkan sorunları bireyüstünde ele aldığı mikro yaklaşımla çözüm arama yoluna gittiği için bu yaklaşımıyla Marx'ın devrimci yapısından [4] en önemlisi de toplumsal dünyanın çok farklı yönlerini ele almaları ve dünyanın geleceği üzerine farklı imgeler ortaya çıkarmaları nedeniyle ayrılmaktadırlar [5]. Marx, ekonomiden kaynaklı olan ve zamanla sınırlı olan sorunları, kapitalist toplumun bir ürünü olarak ele aldığı için bu sorunların çözülebileceğine dair inanca sahiptir. Temel sorunların insan hayatının doğasında bulunduğu fikrine sahip olan Simmel'in ise geleceğe yönelik bu sorunların iyileşeceğine dair umudu yoktur [5]. Simmel de Weber gibi dünyanın ilerleyen sürecinde insanların kurtulma şansının azaldığı ve nesnel kültürün demir bir kafese dönüştüğü fikrini savunmaktadır [6].

Dönemin düşün yapısından özgün yaklaşımlarıyla ayrılan Simmel'in modern kültür ve metropol yaşamı üzerine yapmış olduğu çalışmalar, birçok filozof ve sosyoloğu etkilemiştir. Paranın merkezi olarak gördüğü metropol yaşamında giderek hakimiyet kuran nesnel kültürün öznel kültür yaratımını aynı hızla azalttığını düşünmektedir. Kötümser bir yaklaşımla Simmel; paranın bir araç, meta ve paranın kendi maddi varlığının değerli olmasının ötesinde bir değer kazandığını ve bu değer insanlara verilen değeri azalttığını, insani ilişkileri zayıflattığını ve insanların nesnel kültür karşısında kontrolü kaybettiği iddiasıyla parayı farklı bir yerde konumlandırır.

## 2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Bu çalışmada Georg Simmel'in kültürün trajedisi bağlamında internet ve sosyal medya üzerine teorik bir değerlendirme ele alınmıştır. Çalışma, insanın öznel becerisiyle ürettikleri nesnelere internet ve sosyal medya ekseninde ne oranda kontrol ettiği, öznel kültür ve nesnel kültür arasındaki dengenin nasıl bir dönüşüm geçirdiğini Kültürün Artan Trajedisi Kuramı bağlamında yorumlamayı amaçlamaktadır.

**Önemli Noktalar (Highlights):**

- Kültürün trajedisi kuramı
- Metropol yaşam ve giderek değer kazanan para ekonomisi
- İnternet ve sosyal medya

**3. KÜLTÜRÜN TRAJEDİSİ (THE TRAGEDY OF CULTURE)**

Kültür; doğaya bakıldandan ziyade gözlemlenen bir şey kılmaktan, tasarlamaktan ve bu bağlamda insanın kendisini doğadan farklılaştırmasından, tasarladıklarını ve farklılaştırdıklarını nesnelleşmeye daha da ileri gidilecek olursa şeyleşmeye kadar giden bir yoldur. Bu sürecin dinamiğinde Simmel'in de üzerinde durduğu üzere kültürün trajedisi vardır. İnsanların nesnelleşmek için girdikleri çaba öyle bir alan meydana getirir ki bu alan bir defa ortaya çıktıktan sonra bağımsız bir hayat elde eder. Bu süreç ayrıca insanlığın ayakta kalıp devam etmesi için zorunluluk teşkil etse de ilerleyen gelişmelerle kültürün insanın karşısına yabancı bir güç olarak çıkması sürecini de kapsar [7]. Bir şeyi "şeyleştirmek" ise onu olduğundan daha somut ve gerçek olarak kabul etmek, başka bir ifade ile insanlar tarafından meydana getirilen toplumsal yapılara ayrı ve gerçek bir varoluş yüklemektir. İnsanlar, özgürlüğünü elde edip fikirler ortaya çıkararak evrenlerini kontrol altına almaya giriştikçe bu fikirler, en nihayetinde onların yaşamlarına hükmetmeye başlayan yapılar olarak algılanır. Babası çiftçi olan bir insanın kendisinin de çiftçi olabilmesi, hissettiği görev ve zorunluluk fikrinden kaynaklıdır [2].

Kültürün artan trajedisinde nesnel ve öznel olmak üzere iki tür kültürden bahsedilebilir. Nesnel kültür; ruhun kusursuzlaşmasına ulaştırılan, başka bir ifade ile bireylerin veya kolektivitelerin daha yüksek bir varoluşa erişmek amacıyla aşmaları zorunlu olan yolu vurgulayan o inceltim, gelişme ve kusursuzlaşma durumunda bulunan nesnelere isimlendirmek için kullanılan bir terimdir. Öznel kültür ise kişilerin bu şekilde ulaştıkları gelişmenin ölçüsü olarak tanımlanmaktadır [8]. Başka bir deyişle nesnel kültür; sanat, bilim, felsefe gibi insanların ürettikleri şeyleri ifade ederken öznel kültür; eyleyenin, nesnel kültür öğelerini üretme, denetleme ve özümseme kapasitesidir. İdeal anlamda bireylerin kültürü, nesnel kültürce biçimlenir ve bireyi bu doğrultuda şekillendirir. Bu noktada asıl sorun ise nesnel kültürün bağımsız bir varlık elde etmesidir [6].

Bireylerin süregelen toplumsallaşmasının bir sonucu olan toplumsal hayat şekilleri; gruplar, ağlar, aileler vb. ilerleyen süreçte insan etkileşiminin içeriğinden ayrılarak kendine ait olan bir mantık benimser. Kültür, katılaştıran yapılara dönüşerek şeyleşir. İnsanların meydana getirdiği hayat şekillerinin toplumsallaşma evresinde bunları ilk meydana getiren insanlardan özerklik ve bağımsızlık elde edilmesi gerçeği kültürün trajedisinin neticesidir. Simmel'e göre para, içeriğin şeyleşmiş şeklinde katılaştıranın klasik bir örneği olarak görülmektedir [9]. Metropol yaşamıyla meydana gelen para ve bu paranın sağlamış olduğu imkânlarla giderek egemen yapıya bürünen nesnel kültür, öznel kültürün üretimini azaltmakta ve bu kültürün trajedisine neden olmaktadır. Kültür kavramında kullanım bağlamında birbirine hiç benzemezken öznel kültür her şeyin üzerindeki amacı temsil etmektedir. Modern yaşamdaki uyumsuzluğa özellikle tekniğin her alanda gelişmesi ve teknik ilerlemeyle aynı anda hissedilen atomizasyon arasında görülen uyumsuzluğa sebep olan şey, büyük oranda nesnel sürecin içinde ilerleyerek daha fazla işlenmiş ve kültürlenmiş bir yapıya bürünmesidir. Ayrıca insanların nesnelere kusursuzlaşması evresinden öznel yaşamlarını kusursuzlaştırmak gayesiyle faydalanmaktan giderek daha aciz hale gelmektedir [8].

Metropol, para ekonomisinin merkezi bir konumundayken birbirine derinden bağlı olan para ekonomisi ve zihnin hâkimiyeti insanları, şeyleri katıksız bir tarafsızlıkla ele alır. Bu ele alıfta biçimsel bir adalet ile düşüncenin olmadığı bir katılık çoğunlukla bir aradadır. Zihinsel olarak gelişim göstermiş bir kimse gerçek bireyselliğin her eşitine karşı bir tutum sergiler; çünkü bu tarz bireysellikler, mantıksal olarak tüketilmesi muhtemel olmayan ilişki ve tepkilere neden olur. Fenomenlerin tikelliğinin para ilkesiyle ölçülmesi mümkün değildir; çünkü para sadece tümünde ortak olanla, mübadele değeriyle ilgilidir. Para, tüm nitelik ve tikellikleri "fiyatı ne?" sorusuna indirger. Kişiler arasında var olan tüm duygusal bağlamli ilişkiler, bireyselliklerinde temellenir. Ussal ilişki de ise insan; bir sayı, diğerlerinden farkı bulunmayan, bir öge gibi hesaplanır ve sadece nesnel bağlamda ölçülebilen işleri ile ilgi görür [10].

Bayraksallaştırılan yaşamsallıkla çağ ise gitgide artan devamlılıkta yaşamın nesnel muhtevası üzerinde odaklanır; fakat gençlik, öncelikle yaşamın süreciyle ilgili olmakla birlikte onun güçlerini ve hayatiyetini en son noktaya kadar geliştirme bağlamında sadece endişeli, kendi kapsamındaki nesnelere kısmen kayıtsız ve çoğu kez inançsızdır. Yaşamın kendisinin öncelediği kültürel bir ikilemde her biçime karşı bir ölçüde kibirli ve mesafeli ifadeleriyle gençlik yaşamının anlamı ve önemi neredeyse nesnelleştirilmektedir [11].

Modern kültür, devamlı nesnel bir yapıya bürünürken dokuları da giderek daha fazla kişisel olmayan enerjiden meydana gelerek bireyin öznel bütünlüğünü daha az kapsar. Bu bağlamda fabrikada çalışan ve el işçiliğinde çalışan kişi, geçmiş ve mevcut sosyal yapı arasında bulunan farkı ifade eden antitezi meydana getirir. Bu nesnel karakter, sosyolojik yapıyı da etkiler ve bu etkinin bir sonucu olarak öncesinde kişinin bütün bir şekilde katılım sağladığı ve ilişkinin anlık içeriğinden ziyade karşılıklı olarak bilgi edinmeyi zorunlu kılan organizasyonlar yalnızca saf nesnellik üzerinde oluşturulur [12].

Metropol yaşamıyla birlikte bireylerin kişilikleri de değişime uğramıştır. Metropol yaşamında bireyler, duygusal yönlerinden ziyade akılcı yaklaşımların ağırlıkta olduğu bir davranış geliştirir. Böylece bireyler, metropol yaşamına özgü ortak nitelikler edinmiş olur. Simmel'in bakış açısına göre metropol yaşamında bireylerin kişilikleri konumlara indirgenmektedir. Bireylerin rutin hayatları içinde karşılaştıkları kasap, tezgâhtar gibi kişilerin yerlerine başka kişiler kolaylıkla geçebilmektedir. Akılcı bir yaklaşımın olduğu ve kişiliklerin konumlara indirgendiği metropol yaşamında bu değişimlerin bir önemi yoktur. Bireyin değerinin azaldığı metropollerde kişilerin konumlarının değerini belirleyen ise para faaliyetleridir.

#### **4. İNTERNET VE SOSYAL MEDYA (INTERNET AND SOCIAL MEDIA)**

İnternet; insanların ve toplumların, giderek artan şekilde üretilen bilgiyi muhafaza etme, organize etme, paylaşma, gerektiğinde kolayca ulaşma ve yayma isteği sonucu geliştirilen bir teknoloji olarak tanımlanmaktadır [13]. Geray, internetin yaygın tanımı olan bilgisayar ağlarının ağı ifadesi yerine sayısal ağları birbirine bağlayan ağ tanımını benimsemektedir. Bu tanımı kullanmasının gerekçesi ise birbirine bağlanan yalnızca bilgisayarlar değil; ses, müzik, her türlü hareketli görüntü ile birlikte metinsel içeriklerin de paylaşılması ve gönderilmesinin mümkün olmasıdır [14].

Fikir olarak internetin temeli 1960'da atılmıştır. ABD savunma bakanlığına bağlı Savunma İleri Düzey Araştırma Projeleri Kurumu internetin keşfinin temelini oluştururken 1969'da ARPANET yani Amerika Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi Ağı oluşturularak internetin gelişim süreci devam etmiştir [15]. 1970'lerin başında elektronik posta hizmeti, Savunma İleri Araştırma Projeleri Ajansı (DARPA) tarafından

finans edilmek üzere geliştirildi. İnternetin elektronik posta özelliği, 1990'lara kadar daha çok askeri amaçlarla kullanılmıştır. 1990 yılı Haziran ayında ARPANET ortadan kaldırılarak aynı yıl internet adını alan bu ağlar, ilerleyen süreçte sivil toplumun kullanımına açılmış ve dünya geneline hızlı bir şekilde yayılmıştır [14 ve 16]. 1991 yılında İsviçre CERN Enstitüsü'nde world-wide-web (www) protokolünün geliştirilmesiyle internetin dünya geneline yayılması hız kazanmıştır. 1993'de grafik temelli tarayıcıların bulunması, 1995'e gelindiğinde ise ticari kurum ve kuruluşlarında internet ortamlarına katılmasıyla internet çağı başlamıştır [15].

İnternetin keşfiyle birlikte hızlı bir değişim geçiren iletişim teknolojileri yeni kavramları ve yeni alışkanlıkları insan hayatına dâhil etmiştir. Bu kavramlar içerisinde şüphesiz dünya geneli kullanım alanıyla insan hayatının vazgeçilmez bir uğraşı olan sosyal medya kavramı gelmektedir. Sosyal medya, web 2.0 konseptinin geliştirilmesi vasıtasıyla ideolojik ve teknolojik verilerin kullanıcı merkezli üretilmesi ve geliştirilmesini sağlayan internet kaynaklı platformların bütünü olarak ifade edilmektedir [17]. Başka bir tanımda ise halk, gazeteci ya da yazılı basının iletişim, topluluk görüş, yorum ve multimedya içeriklerinin bütünüdür internet aracılığıyla paylaşılması şeklinde ifade edilmektedir [18].

Kuyucu, sosyal medyanın gelişim sürecini üç döneme ayırmıştır. Sosyal medya, bireysel kullanımla birlikte genişleyen ve toplumsal alana doğru yayılım gerçekleştirmiş ve kısa sürede kurumların ilgisini çekmiştir. Kurumların sosyal medya ortamlarına dâhil olarak muhtemel müşterilerine ulaşmak ve ticari girişimlerini genişletmek amacıyla sosyal medyayı kullanmaları ilk dönemdir. İkinci dönem ise ulusal ve uluslararası şirketlerin de ürün ve hizmet satışı için sosyal medyayı kullanmasıdır. Yönetim organlarının topluma erişmek, ucuz ve etkili bir alan olarak sosyal medya kullanımına yönelmeleri ise üçüncü dönemi oluşturmaktadır [19].

İnternet ve sosyal medya ortamları, insan hayatının artık vazgeçilmez bir alışkanlığı haline gelmiştir. Toplumsal hayatın neredeyse her alanına entegre olan internet teknolojileri, birçok alanda insanların hayatlarını kolaylaştırmıştır. İnternet teknolojileri, insanların iş alışkanlıklarını değiştirerek hızlı bir dönüşüme neden olurken sosyal medya ortamları, daha çok insanların sosyal etkileşimleri üzerinde değişime neden olarak insanların iletişim ve sosyalleşme alanlarını dijital ortamlara taşımıştır.

##### **5. KÜLTÜRÜN TRAJEDİSİ BAĞLAMINDA İNTERNET VE SOSYAL MEDYA (INTERNET AND SOCIAL MEDIA IN THE CONTEXT OF CULTURE'S TRAGEDY)**

Castells, değişen dünyanın köklerini üç bağımsız süreç üzerinden açıklamıştır. 1960'lı yılların sonu ve 1970'li yılların ortasındaki süreci kapsayan bu değişimlerden ilki enformasyon teknolojilerinde meydana gelen teknoloji devrimidir. İkincisi ise ekonomik krizlerle uygulanan devletçi politikalar, kapitalizmin kriz yaşaması ve yenilenme yoluna giderek yeni bir yapılanma gerçekleştirmesidir. Son olarak ilerleyen süreçte liberalizm ve bu özgürlükçü düşünceden güç alan kadın hakları, çevrecilik, feminizm gibi kültürel ve toplumsal yapıyı hareketlendiren dönüşümlerin meydana gelmesi, dünyanın köklerini değişime uğratmıştır. Birbirini etkileyerek değişime uğratan süreçler, farklı tepkilerin ortaya çıktığı yeni bir egemen yapı olan ağ toplumunu meydana getirmiştir. Bu ağ toplumu, enformasyonel/küresel ekonomiyi ve yeni bir kültürü, gerçek sanallık kültürünü ortaya çıkarmıştır [20].

Simmel, toplumsal modernleşmeye doğru devam eden eğilimle eylem üzerindeki bildik sınırlamaların kaldırılması sebebiyle, benliğin daha fazla özgürleştiğini savunur. Bu özgürlüğe rağmen ilişkiler daha anonim

bir görünüm kazanmış, insanların hayatları; bilim, teknoloji, metalar ve insanlara yabancı görünen diğer toplumsal olgular ile dolayımlanmış [21]. Modernleşmeyle birlikte gelişen teknolojinin bir sonucu olan internet, insan hayatının hemen her alanına yayılmış durumdadır. Bu teknoloji bağlamında insana atfedilen değer ise her bireyin sanal bir müşteri olarak algılanması ve sosyal medya ağları ile kendi mahrem alanlarında ticari bir değer olarak görülmeleridir. Bireyin değeri, ticari kazanımlarıyla örtüştüğü oranda anlam kazanmaktadır. Bu ortamlarda paylaşım kavramı karşılıklı bir nitelik elde etmekte ve kurulan bu etkileşim emperyalist düşünce ve kanaatlerin dijital ortamlarda var olmasını mümkün hale getirmektedir. Günümüzde internet teknolojileri; internet alanını yöneten ve bu alanda egemenlik kuran devletlerin kültür bayrağı haline gelen şirketleri vasıtasıyla gerçekleştirdikleri tek yönlü maddi, manevi, ideolojik ve siyasal bir kazanıma dönüşmüştür [22].

Simmel'in özne ve nesnel kültür üzerinden açıkladığı Kültürün Trajedisi olarak ifade ettiği kuram, nesnel kültür artarak büyürken özne kültürün azalmasıdır. Zaman içinde insanların yaratıcı olma yetisi azalırken günümüze gelindiğinde ise ürettikleri şeyler büyük bir artış yaşamaktadır. Bugün internet ve uzantısı olan sosyal medya ortamları geliştirmiş olduğu nesnel kültür öğeleriyle patlama yaşarken bireylerin yaratım becerileri gitgide azalmaktadır. Giderek bu ortamlara daha bağımlı hale gelen bireyler, bu sanal ortamlarda daha görünür olan nesnel kültür ürünleriyle kendi ürettiklerinin hâkimiyeti altına girerek kontrolü kaybetmiş durumdadır. Sosyal medya ortamlarında bir üretkenlikten bahsetmek mümkündür ama bu üretkenlik bireyin öz yaratımından ziyade yine nesnel kültürün bir sonucu olan teknolojinin sunduğu imkânlar dâhilinde ortaya çıkan bir üründür. Özellikle gelişen teknolojiyle birlikte insana özgü olan birçok yaratım ve üretim sürecinin teknolojik ürünlere bırakılması, bireyin özne üretkenliğini azaltan nedenlerden biridir. Bireylerin özne yaratım alanlarının giderek internet ve sosyal medyaya kaymasıyla bireyin özne yetkinliğini kısıtlayan, bireyi bu nesnel ürünlerin hayatı kolaylaştırıcı etkisiyle rahatlık hissi uyandıran ama aynı zamanda bireyin özne yaratımını ve hevesini pasifize eden bir kültür trajedisinden söz edilebilir.

İnsanın kendi özne becerisinin bir ürünü olarak Facebook örnek olarak verilebilir. Facebook; 2004 yılında Mark Zuckerberg ve birkaç arkadaşının katkılarıyla Harvard Üniversitesi resimlerinin ve kısa bilgilerinin bulunduğu bir rehberi olmamasından kaynaklı olarak geliştirilmiş bir uygulamadır. Zaman içinde hızla artan takipçi sayısı 2007 yılı içinde 50 milyonu geçmiştir. Facebook'un bu gelişimi Microsoft firmasının dikkatini çekmiş ve Facebook'un 1.6'sı 240 milyon dolara bu firmaya satılmıştır [23]. Görüldüğü üzere bireylerin yaratımının bir sonucu olan bu uygulama, çıkış amacını ve üreticilerini de aşarak büyük bir nesnel kültür öğesine dönüşmüştür. Nesnel kültürün salt boyutu büyümeye devam etmektedir. Bundan çok da uzak olmayan bir zamanda var olmayan internet, nesnel kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. İnternet teknolojileri ile ilgili öğrenilecek şeyler zaman içinde artarak devam etmektedir. Nesnel kültürün öğeleri gün geçtikçe güçlenmekte ve bağımsız dünyaları geçerek onları yaratan kişilerin kontrolünden çıkmaktadır [2]. İnternet ve internet teknolojisinin uzantısı olan sosyal medya ortamları artık bireyüstü bir gelişim sergilemektedir. İnsan hayatının önemli dinamikleri olan kurum ve kuruluşların neredeyse hepsi birçok iş süreçlerini internet üzerinden gerçekleştirmektedir. İnterneti kullanan bireylerin bu ortamlarda yapabilecekleri internetin sunmuş olduğu imkânlarla sınırlıdır. Bu noktada internetin kontrolünün bireyde olduğunu söylemek mümkün olmayacaktır. Üstelik internet kesintisi, toplumun birçok yapısında kaos yaşattırken bireylerin internet yokluğunda hissedecekleri boşluk,

yoksunluk ve acizlik hissi, nesnel kültürün gücü ve egemenliğinin bir sonucudur denilebilir. Ayrıca internet teknolojilerinin gelişmeye devam eden yapısı ile çoğu bireyin bu hızı yakalayamadığı da kabul edilen bir gerçektir.

Dünya genelinde bilgisayar teknolojilerinin ve ağlarının insan hayatını nasıl kontrol ettiğini ve insan hayatına nasıl entegre olduğunu daha iyi açıklamak adına olası bir siber savaşta yaşanabilecek birçok tehdit bulunmaktadır. Rafinelerde ve nükleer tesislerde patlamalar olabilir. Hava Trafik kontrolündeki arzalar nedeniyle uçaklar havada çarpışarak düşebilir. Bankalar, iş yapamaz hale gelirken müşterin verileri çalınabilir ve silinebilir. Banka ve ATM'lerden para çekemeyen insanlar, dükkân ve mağazalara yönelerek bu alanları yağmalayarak zarar verebilir. Trenler, raydan çıkarak çarpışabilir ve elektrik kesintileri yaşanabilir. Trafik ışıkları hatalı bir şekilde çalışarak tıkanma ve kazalara sebep olarak trafiği felç edebilir. Petrol ve doğalgaz boru hatları patlayabilir ve uydu sistemleri ele geçirilebilir. İnternet kesilebilir ve internet üzerindeki her şey çalışamaz hale gelebilir [24].

Kültürün trajedisinin önemli faktörlerinden biri de iş bölümünün artmasıdır. Uzmanlaşma, daha karmaşık nesnel kültür öğeleri üretme yetisi yaratmaktadır. Bu durumun bir neticesi olarak yüksek uzmanlığı olan bir insan, kültürün bütününe dair histen yoksun olabilmekte ve kontrol etme konusunda sıkıntı yaşayabilmektedir. Uzman bir bilgisayar programcısı, belli bir program üretmek için zorunlu olan ayrıntılara boğulduğu için bilgisayar teknolojisinin bütününe internete ya da internet kültürüne dair histen yoksun kalabilir. Uzmanlaşma, insan hayatını kolaylaştıran birçok avantaj içerse de bireyler, nesnel kültür karşısında değersizleşmekte daha kötüsü bu sürecin bir neticesi olmazken bireyler, nesnel kültür karşısında giderek değersizleşmekte ve bu nesnel kültürün kontrolüne girmektedir [2]. Uzmanlaşmayla birlikte bireyin yetkinliği belli konular ve alanlar sınırlandırılmaktadır. Bireylerin farklı alanlarda öznel yaratım becerisinin olabileceği gerçeği göz ardı edilirken bireyin uzmanlığının bir getirisi olarak algılanan öznel becerileri değersizleşebilir. Ayrıca bütünün bir parçası olarak faaliyet gösteren bireyler, bütünün genelinde hâkimiyete sahip olamazlar. Örneğin; bugün telefon, tablet gibi teknolojilerin bir bütün olarak bir araya gelmesi, farklı uzmanlık alanlarını gerektiren bir süreçtir. Bu teknolojilerin ortaya çıkış sürecinde her bir parça ayrı uzmanlık gerektirdiği için bu teknolojilerin bireylerin kontrolünde ve bireylerin bütünün bilgisine sahip olması mümkün değildir. Geçmişte, farklı insanların buluşları, yaratımlarıyla birikerek ilerleyen bilim ve teknoloji süreci, seri üretimle birlikte nesnel kültür öğelerine dönüşerek insanüstü bir gelişim göstermektedir.

Yaşanılan çöküş hali, uzmanlaşmanın gelişerek ilerlemesi ve iş bölümünün gerekli olduğu toplumsal evrelerde metanın fetiş bir karakter elde etmesi, modern tekniğin sunmuş olduğu imkânlarla birlikte gelişimi hız kazanan seri üretimde kendi varlığını hissettirir. Sınırsız ilerleyişi modern insanın içinde olduğu keder, zihinsel kültür sahasında da varlığını hissettirir [25].

Simmel'e göre iş bölümü, bireylerden tek yanlı faaliyetler gerçekleştirmesini ister. Bu istek, tek yanlı faaliyetle gerçekleştirilen ilerleme genellikle bireylerin kişiliğinin geri plana itilmesini ifade eder. Nesnel kültür öğelerinin aşırı büyümesiyle bireyler, bu öğeleri kontrol etmekte güçlük çeker. Bireylerin ilerlemesi, maneviyatı, değeri elinden alınan ve bunları öznel olarak sahip olduğu formundan çıkararak mutlak nesnel bir yaşam formuna doğru evirilen güçlü organizasyonlar için bir dışliden başka bir şey olmadığı açıktır. Metropol yaşamında binalarda, eğitim kurumlarında mekânı ele geçiren teknolojinin meydana getirdiği haritalarda, rahatlıkta devletin

gözle görünebilen kurumlarında öyle baskın ve şeffaflaşan bir gayri şahsileşmiş tin bulunmaktadır ki kişiliklerin onun etkisine maruz kaldığında kendini muhafaza etmesi mümkün değildir. Bireylere her yerden gösterilen uyarılar, dikkat ve ilgi çekici uğraşlar, harcayacağı zamanlarını ve bilinçlerini nasıl kullanması gerektiğine dair kılavuzların sunduğu imkânlarla insan yaşamı kolaylaşmıştır. Bunlar, bireylerin yüzmesine bile gerek kalmadan akıntıya kapılır gibi bireyleri taşırlar. Öte yandan gerçekçi şahsi renkleri ve benzerlikleri yok etmeye eğilimli olan gayrişahsi içerikler ve değerler yaşamı daha fazla doldurmaktadır [8].

Bugün geçmişin öznel yaratımına oranla çok daha fazla gelişim göstererek daha fazla bilgi sahibi olmak, ama yaratıcılık göz önüne alındığında ise geçmişin çok gerisinde kalmak kültürün trajedisinin meydana getirdiği bir olgu olarak görülebilir. Bu olgunun sebebi ise modern özne, sahip olduğu bütün bilgiyi ruhun yaratıcı enerjisini ortaya koymuş olduğu eserde yansıtabilme çabasında değildir. Modern özne, yaratmış olduğu bu eseri ölçüsüzce çoğaltabilmek amacıyla kullanma çabasına girer. El yapımının seri üretim karşısında biricikliğini, orijinalliğini kaybetmesiyle anlam yitimi de gerçekleşir. Yitirilen anlam, ruhun derinliklerinde yeniden bulması ümit edilse de bu manevi içerik giderek ruhun derinliklerine çekildiği için ulaşmak kolay olmamaktadır. Kaybedilen anlamı, tekrardan üretmek imkânsızlaştıkça ruhta kedere boğulur ve gündelik yaşamı egemenliği altına alır. Ayrıca öznedeki kriz ve anksiyete baş gösterir [25]. Bireylerin fizyolojik ihtiyaçları kadar önemli olan bir diğer ihtiyacı ise kendini gerçekleştirme gibi duygusal ihtiyaçlardır. Bireyin öznel yaratım sürecinde bir şeyler ortaya koyması, onun kişisel olarak tatminini doyurabilen bir işlevselliği de içinde barındırmaktadır. Kendini gerçekleştiremeyen, kendi öznel varlığında bir şeyler ortaya koyamayan ve var olan nesnel kültür öğeleri ile yetinen çoğu bireyde yetersizlik ve tatminsizlik duygusunun yarattığı bir keder ve anksiyete görülebilmektedir. Çeşitli nesnel kültür öğeleriyle hayatı donatılan bireylere, öznel yaratım becerilerini gerçekleştirme fırsatı verilmediğinde iş bölümü, uzmanlaşma gibi modern yaşamın dayattıkları ile sınırlandırıldıklarında bireylerin, gerçek mutluluğu bulabilmeleri ve elindekilerle yetinebilmeleri mümkün olmayacaktır. Ayrıca içinde bulunduğu durumdan memnun olmayan çoğu birey, toplumsal bağlamından koparak yalnızlaşmakta, bireyselleşmekte, yabancılaşmakta ve bu yalnızlığını ise yine nesnel kültür öğelerini kullanarak atlatmaya çalışmaktadır. Bu girişimlerin en etkili olanı ise internet ve sosyal medyadır. Bireyler, nesnel kültür öğelerinden biri olan internet ve sosyal medyada oluşturduğu sanal dünyasında kendini avutarak hayatına devam edebilmektedir. Kapitalist sistemin hâkimiyetinde giderek daha fazla ticari bir görünüm kazanan internet ve sosyal medya ortamlarında bireyin ticari değerini müşteri kavramının aldığı da söylenebilir. Bireyin öznel yetkinliğinin bu teknolojiler ile çevrelendiği düşünülürse bireyin değerinin ticarileşmesi, yoksunluk yaşayan bireyi kendi öz benliğinde değer arayışına sürükleyebilmektedir. Bu arayışın bir sonucu olarak bireyler, paranın sağlamış olduğu göstergeleri yani gösterişli yaşamlar ve tüketimlerle kendi öznel kültür değerini, nesnel kültür öğeleri üzerinden giderme yoluna gitmektedir. İnsanın kendi öznel yaratımı sayesinde elde edebileceği değer, materyalist bir yaklaşım ve şeyleşmiş yapıların yanıltıcı gerçekliğiyle karşı karşıya kalması şüphesiz bir yıkım olacaktır.

Yeni iletişim teknolojileri yani internet; köşeyi dönenlerin yaşam tarzları, yatları, villaları, özel jetleri ve uçaklarının gösterişçi sunumuyla insanları etkisi altına alan özendirici, hepsini tüketmek ve daha fazla tüketmek üzerine kurgulanmış durumdadır. Tüketimin bu ortamlarda artması cezbedici, teşvik edici bir model olarak



gösterilmekte ve satın alma eyleminin toplumsal bir görev olduğu vurgulanırken [26], günün 24 saati, elektronik ortama zincirlenmiş gibi hayatını devam ettiren tümüyle yeni bir kuşak meydana gelmektedir [27]. Dini, politikası, haberi, sporu, eğitimi hepsi protesto faktörünün hatta halkın izinin dahi var olmadığı gösteri dünyasının uzantılarına dönüşmüş ve ölesiye eğlenme evresine kadar erişmiş bir topluluk haline gelmiştir [28]. İnternetin dünya genelinde yaygınlaşmasıyla mekân ve zaman sınırlamasının ortadan kalkması, tüm dünyayı bu ağlar ile birbirine bağlamıştır. Dünya üzerindeki tüm insanlar, benzer imaj ve medya içerikleri ile karşı karşıya kalmıştır. Bu imajları, farklı coğrafyadaki insanların aynı biçimde taklit etmesi mümkün olamayacağı için her kültür farklı içerikler ekleyerek melez bir uluslararası kültürel yapı oluşturmuştur [29]. Yeni iletişim teknolojilerine tüketim alışkanlıklarının da eklenmesiyle tüketim; yerellik bağlamından kopmuş küreselleşmiştir. Yerellikler; kültürel, tarihsel, coğrafi anlamlarından ayrılarak bu teknolojinin uzantısı olan ağlarla farklı yerlerden derlenip toplanarak imajlara dönüşmüş ve bunlar bir araya getirilerek karmaşık bir yapıya bürünmüştür [30].

İnternet kullanımının dünyanın en ücra köşesinde bile erişilebiliyor olması, öznel ve nesnel kültür öğelerinin daha görünür olmasını sağlamıştır. Bir ulusun öznel varlığı olan kültürel içerikler, farklılık ve yenilik arayan birçok ticari yapı için kurgulanmış ürün ve hizmete dönüştürülerek seri üretimle birlikte özneliğini kaybederek tüketilebilmektedir. Nesnel kültür öğelerinin seri üretimle birlikte artışı hız kazanırken insanların bu hıza yetişmesi, ayak uydurması mümkün görünmemektedir. Çok hızlı bir şekilde seri olarak üretilen, hızlı bir şekilde dünya genelinde dolaşıma çıkarılan, hızla tüketilip görünür olan, modası geçen yani demode olan, kullanılıp atılan bir tüketim çılgınlığı yaşanmaktadır. Bu döngü içerisinde üretilen nesnel öğelerin değerini ise para belirlemektedir.

Simmel, para faaliyetlerinin toplumun önemli bir parçası haline gelmesinin ve şeyleşmiş yapıların yaygınlaşmasının bir sonucu olarak bireyin toplumdaki öneminin azaldığı düşüncesindedir. Ayrıca bireyler; satın alınan nesnelere değerini birbirinden ayırma yetisini yitirmiştir. Bireyler, artış gösteren kişisel olmayan ilişkiler ile kişiliklerin yerine kim olunduğu önemsenmeden konumlardan bahseder hale gelmişlerdir. Bireyin kişilikleri öznel değerinin bir göstergesi olarak algılanmaz ve yüzeysel ilişkiler ile konumlar üzerinden kurulan ilişkilerden söz edilebilir. Kişiliklerden bahsedilmediği için konumlar kolaylıkla değiştirilebilir, yerleri doldurulabilir olurken insanlar, toplumda değeri azalan ve değiştirilebilen parçalar haline gelir. Para ekonomisi, bireylerin köleleşmesinde artışa sebep olurken modern evrende var olan birey, kitlesel nesnel kültürce köleleştirilmeye devam eder [5]. Bauman da Simmel gibi paranın toplum hayatındaki yerine odaklanarak mutluluğun ve sıkıntının giderilmesi noktasında paranın kaynak görevi gördüğü üzerinde durmaktadır. Bauman'a göre arzu edilen şeylere ulaşmak ve sıkıntının tedavi edildiği eğlence, alışveriş, gibi mekânlara gitmek para gerektirir. Bu yerlerde arzuyu canlı tutmak amaçlanırken dindirilemez ihtiyaçlar içinde para ile mutluluğun yolları keşfedilir [31].

Simmel'in üzerinde durduğu para ekonomisi, internet ve sosyal medya platformları bağlamında değerlendirildiğinde paranın bu ortamlarda gösterişsel bir şekilde sunulduğu ve para sayesinde her şeyin yapılabileceği, mutluluğun kaynağı olduğu ve paranın kendi başına bir değer olduğu algısının yerleştirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu ortamlarda bireylerin çoğu, lüks yaşamları, gösterişçi hayatlarına dair yaptıkları paylaşımlarıyla diğer insanlardan farklılaşma, statü ve prestij elde etme girişimleriyle nesnel kültür öğeleri üzerinden değer elde etme uğraşı içerisine girebilmektedir. Bireyin bu girişiminde öznel

varlığını yansıtmayan şeylerin bireyin değerinin önüne geçtiği görülmektedir. Paranın şeyleşmiş yapılara yüklediği değer bir sonucu olarak insan ve nesne ikileminde bir değer kayması olduğu görülmektedir. İnsanların öznel becerisi azalırken nesnel kültürün değeri, hâkimiyeti artar ve nesnel kültür öğeleri bireyin öznel benliğinden kurtularak insanlara kendi nesnelliği üzerinden değer atfeder. Ayrıca bireylerin nesnelere hangisinin değerli olduğu konusundaki algılarını giderek yitirmesi, somut varlığın değerini soyut göstergeler üzerinden algılanmasının da önünü açmıştır. Üretilen ürün ve hizmetin somut faydasının yerine soyut göstergelerin ön plana çıktığı doğaüstü bir var olmayan değerler silsilesi gerçeklik olarak bireylerin karşısına çıkar. Günümüzde nadirliği gösteren ölçüt, alınan şeyleşmiş yapının parasal değeridir. Pahalı bir çanta almak, pahalı bir takı takmak, alt metinde bireyin bunları alabilecek gücünün olduğunu, diğer insanların alamayacağı için nadirliğine, farklılığına ve bu ürünü alabilecek değerinde olduğu mesajını vermektedir. Bu noktada bireyin değerinin kendi öz yaratım yetisinden beslendiğini düşünmek imkânsız bir hal alacaktır. Ayrıca, bireylerin bu davranış şeklini rahatlıkla kabul edip uygulaması, benzer davranış kalıplarının yaygınlaşmasının ve uyarıların yoğunluğundan kaynaklanmaktadır. Bireylerin dijital ortamlarda milyonlarca içeriklerle doldurulan ve uyarılan algıları, öznel kültür yetisinin giderek meşgul edilmesine, zayıflamasına ve en nihayetinde azalmasına sebep olabilmektedir. Simmel'in üzerinde durduğu şekliyle giderek nesnel kültür öğeleriyle meşgul edilen birey, kendi varlığını konumlara indirgeyerek yine nesnel kültür öğeleri üzerinden değer arayışına girerken kendi ürettikleri nesnel kültür öğelerinin zamanla kölesi olabilirler. Günümüzde akışkan bir nesnel üretim sürecinin olduğu söylenebilir. Hızla üretilen ve seri üretim ile hızla tüketilen, tepki vermeye fırsat bile verilmeyen, moda olanın hemen demode olduğu, güncelliğin hızla eskidiği bir akışkanlık söz konusudur.

Simmel'e göre moda, yüksek statüye sahip olan grupların, alt statüde bulunan gruplarla olan farklılıklarını sembolize etme gereksinimlerini karşılamaktadır. Modanın bu şekilde kullanımı, alt statüde bulunan grupların daha yüksek bir statüye yükselmesine imkân tanır. Sonuç, sürekli devam eden bir yakalama oyunudur. Moda üzerine devam eden bu döngüde moda olan ürünler alt gruplara kadar inmeye başladığında ise yüksek statülü gruplar yeni tarz arayışına girerek öncekini bırakırlar; çünkü yüksek gruplar alt gruplarla aynı moda içeriklerini tüketmek istemez. Simmel'in gruplar arası yaklaşımında ifade ettiği imge, üstünlüğün bir göstergesi olarak kullanılan tüketim maddeleri ve kültürel beğenilerin imgesidir [21]. Modanın görünürlüğü ve modaya yüklenen değer, internet teknolojileri sayesinde daha da artmıştır. Moda ikonları, influencerlar, ünlü kişilerin giydiği pahalı nesnel kültür öğeleri, üst perdeden insanlara sesleniyor gibidir. Özellikle bu ürünlerin parasal değerinin ön plana çıkarılarak sunulması, modanın değerinin para ekonomisiyle ilişkilendirilmesi, modanın öznel yaratım sürecinin giderek paranın egemenliğinde nesnel kültürel içerik öğelerine dönüşmesine, seri üretimle nadirliğinin ve yaratım gücünün azalmasına sebep olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Modanın öznel bir yaratım süreci olduğu düşünülürse, üreticisinden ziyade fiyatının ön plana çıkarılması, değerini öznel yaratım yetisinin değil fiyatının belirlediği görülmektedir.

İnsanlar, internet ağları ile birbirine bağlanmış ama metropol hayatının giderek artan rasyonelliğinde hiç olmadıkları kadar yalnız kalmışlardır. İnsanlar, sıkılgan ruh halleriyle güvensizlik ve düşünceleriyle yalnız kalma durumuna artık katlanamaz haldedir. Bu sebeple insanlar, internet ve sosyal medya ortamlarına daha da bağımlı olarak kendini meşgul etmektedir [27]. Baudrillard'a göre sanal teknolojilerin dünya üzerinde giderek artan gücü ve sanal gerçekliğin

durdurulamaz yükselişinden başlayarak, evrenin yeni efendilerinin kontrol edilmesi imkânsız tablosunda büyük boyutta, medya aracılığıyla zihinlerin nasıl uyuşturulup, uyutulduğu açıkça görülmektedir. Bu süreçte medya çevreleri, kendi kendilerini de uyuşturmakta, uyutmakta ve sonuç olarak bütün evre kıvrımlı bir biçimde kendini besleyerek varlığını sürdürmektedir [32].

## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND SUGGESTIONS)

Simmel'in özellikle öznel kültür yaratım yetisi, internet bağlamında ele alındığında günümüz toplumlarının üretmekten ziyade tüketici konumunda olduğu söylenebilir. Simmel'in iş bölümü ve uzmanlaşma üzerine yapmış olduğu çıkarımlar da dikkate alındığında bireyin kişisel benliğine vurgu yapan öznel kültür yaratım sürecine değil, reklam sloganlarının dahi sen diye başlayan bireyselleştirilmiş cümleleri, bireyin değerini nesnel kültür öğelerini kullanmasıyla elde edebileceğini vurgulamaktadır. Bu sloganlar, bireyin öznel yetisini geri plana iterek nesnel kültür öğelerinin tüketime entegre olan yapısında tüketici, müşteri konumlamalarıyla bireyin öznel değerini silip süpürmektedir. Uzmanlaşma, iş bölümü insanları bütüncül bağlamından kopararak bireysel eğilimlerin ağırlıkta olduğu, bütüncül kavrayıştan yoksun, daha rasyonel ve yüzeysel ilişkilerin oluşturulduğu bir yapının zeminini oluşturmaktadır. Özellikle internet, bireysel kullanıma elverişliliğiyle bireylerin öznel üretim sürecine seslenmektedir. Sosyal medya ortamlarında oluşturulan kişisel hesaplar ve bireyin içerik üretimine izin veren imkânlar, bireyde özgürlük hissini uyandırmaktadır. Bununla birlikte bu üretim süreci yine nesnel kültür öğelerinin sağladığı imkânlar sayesinde gerçekleştiği ve bu imkânlarla sınırlandırıldığı, kontrol edildiği için öznel yaratım yetisinden bahsetmek mümkün görünmemektedir. Ayrıca internet ve sosyal medya ortamlarının bireysel kullanıma izin veren özgürlükçü doğası, bireyin öznel kültür yaratım sürecini, yanıltıcı, cezbedici, tatmin edici ve özendirici uyarıcılarıyla azaltmakta ve pasivize edebilmektedir.

İnternetin keşfi gelişimi ve yaygınlaşmasıyla oluşturulan dünyayı ve karmaşıklaşan teknik altyapısını anlamak ve öğrenmek giderek daha da zorlaşmaktadır. Ayrıca bireyler, bu ortamlarda meydana gelebilecek tehlikelere karşı giderek daha fazla savunmasız kalınmakta ve bu ortamların kontrolü de gün geçtikçe kaybedilmektedir. Sosyal medya ortamlarının sosyal etkileşimi ve iletişimi sanal ortamlara taşınması, bu ortamların hayatın her alanına entegre olması internete giderek daha fazla bağımlılığın artmasına neden olmuştur. Bu teknolojilerin akıl almaz bir hızla gelişimine çoğu bireyin ayak uydurması mümkün değildir.

Öznel kültür yaratım yetisinin giderek azaldığı düşüncesi, bireylerin eskiden moda olan ya da geçmişte kullanılan nesnel kültür öğelerinin tekrardan güncellenip sunulması girişiminden doğrulanabilir. Modernleşmeyle birlikte metropol hayatının ve internetin bireyselleştirici ve yalnızlaştırıcı doğasından bunalan, anksiyete yaşayan insanların geçmişe özlemi yaşanan bu dengesizliğin bir neticesi olarak görülebilir. Yüzeysel ve rasyonel ilişkiler, bireyin değerini konumlara indirgeyen yaklaşımlar, giderek insan hayatının yerini alan nesnel kültür öğeleri, kendini gerçekleştiremeyen bireylerin girmiş olduğu çıkmazlardır. Geçmişte emek gücüne dayanan ve insanın hâkimiyetinde olan alanların çoğu günümüzde robotların, makinaların kontrolüne geçmiş durumdadır. Geçmişe oranla fiziksel yetisi, emeği, öznel yaratım süreci giderek azalan birey, yapay zekâ teknolojileri ile düşünsel yeti ve zekâsını da bu teknolojilerin gelişimine harcamaktadır. Bu teknolojilerin, insan hayatını kolaylaştırıcı imkânları kabul edilen bir gerçektir. Bununla birlikte bu teknolojilerin kontrol edilemez gelişiminin insanların kontrolünün dışında bir gelişim sergilediği ve

bu nesnel kültür öğelerine insanüstü bir değer atfedildiği de görülebilmektedir.

Metropollerde parasal faaliyetlerin, toplumun önemli bir alanı olarak görülmesi, paranın var olan araç olma işlevinin ötesinde değer elde etmesi, nesnel kültür öğelerinin öznel kültür üzerindeki kontrolünü artırmaktadır. Simmel'in de üzerinde durduğu üzere para ekonomisi, bireyi öznel üretim yetisinden kopararak nesnel kültür içeriklerinin kölesi haline getirmekte ve bireyin değerini azalmaktadır. Bugün paraya sahip olmak mutluluğun bir göstergesi olarak görülmekte kısa yoldan para kazanmanın formülleri iştahlı bir şekilde anlatılmaktadır.

Bugün makineleşmeyle insanın üretim alanını kademeli olarak terk ettiği modern çağın hunharca tüketmek üzerine kurgulandığı, robot ve yapay zekâ teknolojileri ile insanın yaratım sürecinin giderek daraltıldığı bir dünyada bu teknolojilerin gelişiminin insanlığın yararına ilerleyebileceği düşüncesi üzerinde durulması gereken bir kavramdır. İnsanların öncül olduğu evrende bu nesnel ve öznel kültür üretim süresindeki giderek açılan dengesizlik Simmel'in dediği şekliyle bir trajediye dönüşebilir.

Bu çalışma, sosyal medya ve interneti Kültürün Trajedisi Kuramı bağlamında teorik bir yaklaşımla ele almıştır. İnsanların öznel yaratım becerileri ve nesnel kültür üzerindeki kontrolleri de dikkate alınarak Simmel'in yaklaşımları farklı üretim süreçlerinde tekrardan ele alınabilir. İnsanların öznel üretkenliğinin kademeli olarak azaldığı göz önüne alındığında yapay zekâ ve robot teknolojilerinin insanın öznel üretkenliğini ne oranda etkilediği ve insanların kontrol yetisindeki hâkimiyetini sağlayıp sağlamayacağı uygun örneklem seçimi ile Simmel'in yaklaşımları çerçevesinde anket, görüşme gibi araştırma yöntemleri kullanılarak ayrıca çalışılabilir.

#### **ÇIKAR ÇATIŞMASI (CONFLICT OF INTEREST)**

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

#### **FİNANSAL AÇIKLAMA (FINANCIAL DISCLOSURE)**

Yazar bu çalışma için herhangi bir mali destek almadığını beyan etmiştir.

#### **ETİK STANDARTLAR BEYANI (DECLARATION OF ETHICAL STANDARDS)**

Makalenin yazarı bu çalışmada kullanılan materyal ve yöntemlerin etik kurul izni ve/veya yasal-özel izin gerektirmediğini beyan eder.

#### **KAYNAKLAR (REFERENCES)**

- [1] Frisby, D., (2012). Modernlik fragmanları. (Çev. Terzi, A.). Metris Yayınları.
- [2] Ritzer, G. ve Stepnisky, J., (2015). Çağdaş sosyoloji kuramları (Çev. Hülür, H.). Deki Yayınları.
- [3] Gültekin, A.G.D., (2007). Georg Simmel'in düşüncesinde modern toplum ve tüketim kültürü. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 6(20):229-245.
- [4] Özelce, G., (2017). Simmel ve marksizm arasındaki zayıf görünen güçlü bağlar. Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 26(1):133-149.
- [5] Ritzer, G. ve Stepnisky, J., (2019). Sosyoloji kurumları. (Çev. H. Hülür). Deki Basım Yayım.
- [6] Ritzer, G., (2013). Klasik sosyoloji kuramları. (Çev. Hülür, H.). Deki Yayınları.
- [7] Jung, W., (2001). George Simmel'in yaşamı, sosyolojisi, felsefesi. (Çev. Doğan, Ö.). Anahtar Kitapları Yayınevi.
- [8] Simmel, G., (2009). Bireysellik ve Kültür, (Çev. Tuncay Birkan, 1. Basım), Metis Yayınları.

- [9] Turner, B.S., (2014). Klasik sosyoloji (Çetin, İ.) İletişim Yayınları.
- [10] Simmel, G., (2013). Modern kültürde çatışma. (Çev. Bora, T., Kalaycı, N. & Gen, E.). İletişim Yayınları.
- [11] Simmel, G., (1999). Çatışma fikri ve modern kültürde çatışma. (Çev. Aydoğan, A.). İz Yayıncılık.
- [12] Simmel, G., (2016). Gizliliğin ve gizli toplumların sosyolojisi (Çev. Dünder, İ.). Pinhan Yayınları.
- [13] Kara, T., (2013). Sosyal medya endüstrisi. Beta Yayıncılık.
- [14] Geray, H., (2003). İletişim ve teknoloji. Ütopya Yayınevi Yayın No:78.
- [15] Kahraman, M., (2013). Sosyal medya 101 2.0. Mediacat Kitapları Yayınları.
- [16] Sayımer, İ., (2008). Sanal ortamda halkla ilişkiler. Beta Yayınları.
- [17] Kaplan, A.M. and Haenlein, M., (2010). Users of the world, unite! the challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1):59-68.
- [18] Bozarth, J., (2010). Social media for trainers: techniques for enhancing and extending learning, San Francisco. A Wiley Imprint Publishing.
- [19] Kuyucu, M., (2015). Web 0.2 haçlı seferleri twitter ile ana akım medyanın erişim savaşı. Ss:145-181 (Edr: Karakulakoğlu, S. E. & Uğurlu, Ö.) İletişim Çalışmalarında Dijital Yaklaşımlar Twitter, (1.Basım) Heretik Yayınları.
- [20] Castells, M., (2007). Enformasyon çağı: ekonomi toplum ve kültür bin yılın sonu, Cilt:3 (Çev. Ebru Kılıç). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- [21] Smith, P., (2007). Kültürel kuram. (Çev. Güzelsan, S. & Gündoğdu, İ.). Babil Yayınları.
- [22] Aydemir, M., (2013). Bilgi ekonomisinin dönüşümü ve sanal emperyalizm. İstanbul Üniversitesi, XVI. Türkiye'de İnternet Konferansı, 187-190.
- [23] Durmuş, B., Yurtkoru, E.S., Ulusu, Y. ve Kılıç, B., (2010). Facebook'tayız sosyal paylaşım sitelerinin bireylere ve işletmelere yönelik incelenmesi: facebook üzerine bir araştırma. Beta Yayınları.
- [24] Çifci, H., (2017). Her yönüyle siber savaş (2. Basım). TUBİTAK Bilim Kitapları.
- [25] Hoşgör, K., (2020). Georg Simmel ve kültürün trajedisi. Kaygı. Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 19(1):61-79. <https://doi.org/10.20981/kaygi.699575>.
- [26] Perkins, J., (2018). Bir ekonomik tetikçinin itirafları. (Çev. Kayı M.). A.P.R.I.L Yayıncılık.
- [27] Gage, R., (2013). Güvende olmanın yeni yolu risk (Çev. Pınarbaşı, A.). Beyaz Yayınları
- [28] Postman, N., (2017). Televizyon: öldüren eğlence. (Çev. Akınhay O.). Ayrıntı Yayınları
- [29] Yaylağül, L., (2016). Kitle iletişim kuramları (7. Bakı). Dipnot Yayınları.
- [30] Castells, M., (2008). Enformasyon çağı: ekonomi, toplum ve kültür ağ toplumunun yükselişi. Cilt:1 (Çev. Kılıç, E.) İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- [31] Bauman, Z., (1999). Çalışma, tüketicilik ve yeni yoksullar (Çev. Öktem, Ü. ). Sarmal Yayınevi.
- [32] Baudrillard, J., (2002). Tam ekran. (Çev. Gülmez, B.). Yapı Kredi Yayınları.