

Hakikat Sonrası Bilincin Siber-Mekân Üzerinden Üretimi: Ağdaşın Kamusal Mekânı

Evren ÜLKERYILDIZ, Nilay ÖZCAN USLU *

Hakikat Sonrası Bilincin Siber-Mekân Üzerinden Üretimi: Ağdaşın
Kamusal Mekânı

Özet

Bu çalışmanın temel amacı siber-mekânda var olma deneyiminin gerçekleştirildiği bilincin hangi kuramsal değer sistemleri neticesinde oluşturulduğunu sorgulamaktır. Bu noktada çalışma, kamusal mekânın temel öznesi olan vatandaşın siber-mekândaki karşılığı olarak ağdaşa dönüştüğü varsayımı üzerine kuruludur. Benzer yaklaşımla ağdaşın bilincini şekillendiren, aşın-gerçeklik boyutunun yarattığı kimlik ve simulakrum değer düzlemlerinin nasıl oluştuğu bu araştırma kapsamında betimsel analiz yöntemiyle sorgulanmaktadır. Araştırmanın temel soruları; siber-mekânda ağdaşın toplumsal kanaatlerinin hangi kuramsal düzlemlerden geçerek oluşturulduğu ve bu süreçte rasyonel aklın eleştirel filtresinin yerini ne tür bir gerçekliğin aldığıdır. Bu bağlamda araştırmada yöntem olarak siber-mekânın yapısını tanımlamak üzere; zaman – bilgi – aşın-gerçeklik boyutları barındırdığına dair hipotezik bir model önerilmektedir. Önerilen modelde siber-mekânın kamusalılığına dair bulgular betimsel analiz yöntemiyle tartışılmaktadır. Öte yandan önerilen modelin kamusalılığı betimleme kapsamı; (1) temsil nesnesi (bilgi), (2) temsil aracı (ekran düzlemi), (3) temsil öznesi; ağdaş (kimlik düzlemi) perspektiflerinden incelenmektedir. Araştırma neticesinde siber-mekânın hakikat-sonrası bilinç ile oluşturulmuş nesnel gerçekliklerin öznel gerçekliklerle yer değiştirilerek sürekli paylaşım yoluyla meşrulaştırıldığı, döngüsel bir üretim praksisine dayandığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: sibermekân, hakikat-sonrası, ağdaş, aşın-gerçeklik, simulakrum

Production of Post-Truth Consciousness Through Cyber Space:
Public Space of the Netizen

Abstract

The main purpose of this study is to question the antecedents of theoretical value planes in which the experience of being present in cyber-space are formed. At this point, the study is based on the assumption that the citizen, who is the main subject of the public space, turns into a netizen in cyber-space. With a similar approach, how the identity created by the hyper-reality dimension and simulacrum value planes that shape the consciousness of the netizen is questioned by using a descriptive analysis method. The main questions of the research are; which theoretical levels are used in the process forming the social opinions of the netizen in cyber-space and what kind of reality replaces the critical filter of rational mind in this process. In this context, a hypothetical model is proposed to define the structure of cyber-space as a research method in this research; it contains time-knowledge-hyperreality dimensions. In the proposed model, artefacts about the publicity of cyber-space are discussed by using a descriptive analysis method. On the other hand, the scope of the proposed model to describe the publicity is explored from three perspectives: (1) the representation object (knowledge), (2) representation tool (screen) and (3) the subject of representation; netizen (identity plane) dimensions. As a result, it is possible to argue that cyber-space is based on a cyclical production praxis, where the objective realities created with post-truth consciousness are legitimized by substituting subjective realities through continuous sharing.

Keywords: cyberspace, post-truth, netizen, hyper-reality, simulacrum

Makale Türü: Derleme

Paper Type: Review

1. Giriş

Mimarlık, 1991 yılında Marcos Novak'ın 'akışkan mimarlık' kavramını (1991) ileri sürmesinden bu yana güncel zaman ara kesitinde bilgi, sanat ve teknoloji füzyonundan oluşmaktadır (Chandrasekera, 2006). İkili kod sisteminin yardımı ile dijital olarak desteklenen ve gerçeğin ne olduğundan ziyade gerçekliğin nasıl algılandığına yoğunlaşan siber-mekân olgusu, oluşturulan sanal mekânlarda kendi kamusal alanlarını yapılandırmaktadır. Bu nedenle, siber-mekânın mimarlık tartışmalarında önemli bir yer tutması, yeni bir kamusal mekân temsili

* Evren ÜLKERYILDIZ, Dr. Öğretim Üyesi, Alanya HEP Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, evrenulkeryildiz@ahep.edu.tr, ORCID ID orcid.org / 0000-0002-2063-4305 Nilay ÖZCAN USLU, Dr. Öğretim Görevlisi, İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu, İç Mekan Tasarımı Bölümü, nilay.ozcanuslu@kavram.edu.tr, ORCID ID orcid.org / 0000-0003-3211-4494

oluşturması bakımından bu kavramı araştırılmaya değer bir alana dönüştürmekte, öte yandan kavramın yeniden tanımlanmasını gerekli kılmaktadır.

Siber-mekân ilk olarak Gibson (1984) tarafından ortaya atıldığında sanal olma durumu ile özdeşleştirilen ve bir tür süresiz görüntü seli ile sınırsızca genişletilebilen akışkan bir mimari oluşumu tanımlar niteliktedir. Siber-mekânın akışkan mimari ya da öte-mimari kavramlarında karşılık bulmaya çalıştığı sanal uzam, fiziksel dünyada elle tutulur bir gerçekliğe karşılık gelmemektedir (Novak, 1991). Nitekim mimari mekân onu boyutlandırır fizikselliğinden kurtularak, dijital medyanın önderliğinde aktüalite ve sürekli değişimin gel-giti arasında şekillenen, tanımlaması güç yeni bir ara uzam formu yaratmaktadır (Chandrasekera, 2006). Bu çalışma kapsamında oluşan ara uzam formunun fiziksel olmayan sanal uzam boyutları incelenmekte; siber-mekânın: (1) zaman, (2) bilgi ve (3) aşırı-gerçeklik boyutları olarak simüle edildiği hipoteziyle ele alınmaktadır. Siber-mekânda var olma deneyiminin bedenden ziyade bilinç ile gerçekleştirilmesi, bu bilinci oluşturan düzlemleri irdelemeyi ve tanımlamayı gerekli kılmaktadır. Bu çalışmanın temel amacı siber-mekânda var olma deneyiminin gerçekleştirildiği bilincin hangi kuramsal değer düzlemleri neticesinde oluşturulduğunu sorgulamaktır.

Mekânda var olma deneyimine ilişkin Leach'e (2005) göre başta Heidegger olmak üzere fenomenolojik yaklaşımın savunucuları, hakikatin ortaya çıkışını bu deneyim bağlamında duyumsal dünyamızın açığa vurulması ile ilişkilendirmektedirler. Bilgisayar ortamında yaratılmış olan bir mekânda sayısal duyumsama olarak nitelendirilebilecek yeni bir deneyimin kapıları aralanmaktadır (Silva, 2005). Sanal gerçeklik olarak tanımlanan bu yeni deneyim, bireyi fiziksel vücut varlığının zincirinden kurtararak bireyin hareketlerini özgürleştirmekte; beden ve zihnin birbirinden ayrılması simülasyon yoluyla gerçekleşmektedir (Silva, 2005). Mekânın simüle edilmiş, benzetilmiş oluşumu olarak tanımlanabilen siber-mekân bu bağlamda fiziksel mekânın ikamesi ardılı ve hatta namzedi durumundadır (Anders, 2001).

Fiziksel anlamda bireyin vücut varlığından yoksun bu mekânsal pratikler, sanal var olma deneyimi sunarak (Heim, 1994), geleneksel sosyalleşme normlarının ötesinde sosyal alanda bir kimlik inşa etme sürecini beraberinde getirmektedir (Simpson, 2005). Yaratılan bu yeni mekânda temsil edilen gerçeklik sosyal ifadelerden görsel nitelermelere, içeriksel söylemlere kadar farklı beşeri boyutlarla şekillenmektedir. Ayrıca siber-mekân kişisel kimlik inşasını tetikleyici ve bireyselliği güçlendirici nitelikler taşımaktadır. Siber-mekânlar bu açıdan bireyin kişisel alanını genişletmekle kalmamakta uzantısı olan sosyal çevresini de tanımlayıcı hale dönüşmektedir (Anders, 2001).

Bu noktada çalışma, kamusal mekânın temel öznesi olan vatandaşın siber-mekândaki karşılığı olarak ağdaşa dönüştüğü varsayımı üzerine kuruludur. Zira siber-mekânın toplumsal hayatta sosyal kanaat oluşturmada son yıllarda vardığı nokta fiziksel kamusal alanla karşılaştırılır hale gelmiş ve fiziksel ardılına geride bırakması nedenleriyle meşruiyetini kabul edilir konuma taşımış durumdadır. Benzer yaklaşımla ağdaşın bilincini şekillendiren, aşırı-gerçeklik boyutunun yarattığı kimlik ve simulakrum değer düzlemlerinin nasıl oluştuğu bu araştırma kapsamında betimsel analiz yöntemiyle sorgulanmaktadır.

Araştırmanın temel soruları; siber-mekânda ağdaşın toplumsal kanaatlerinin hangi kuramsal düzlemlerden geçerek oluşturulduğu ve bu süreçte rasyonel aklın eleştirel filtresinin yerini ne tür bir gerçekliğin aldığıdır. Öte yandan üretilen gerçekliğin kamusal nitelikler bağlamında değerlendirildiğinde rasyonel karar verme yetisini ne ölçüde karşıladığı ve ortaya koyduğu demokrasi normlarına ulaşma idealine ne kadar yaklaştığı sorgulanmaktadır. Bu bağlamda araştırmada yöntem olarak siber-mekânın yapısını tanımlamak üzere; zaman – bilgi – aşırı-gerçeklik boyutları barındırdığına dair hipotetik bir model önerilmektedir. Önerilen modelde siber-mekânın kamusalılığına dair bulgular betimsel analiz yöntemiyle tartışılmaktadır. Öte yandan oluşturulan modelin kamusalılığı betimleme kapsamı; (1) temsil nesnesi (bilgi), (2) temsil aracı (ekran düzlemi), (3) temsil öznesi; ağdaş (kimlik düzlemi) perspektiflerinden değerlendirilmektedir.

2. Siber-mekânın yapısal boyutları

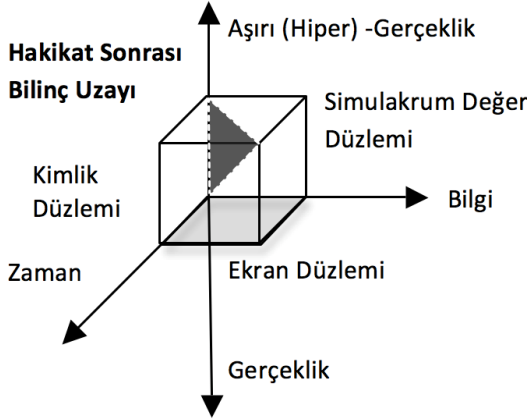
Siber-mekân; göl gibi doldurulabilen, saf veri ağından oluşan (Benedikt, 1991) kristalize, akışkan bir yapıya dönüşebilen (Novak, 1991), hayal gücüne dayalı bir imgelem habitatu (Kia, 2017), bir bilgi evrenidir. Kavrama ilişkin siber-uzay, siber-uzam terimlerinin sıklıkla yer değiştirilerek kullanılması (örn; Barlas ve Çalışkan, 2006; Kurban, 2002; Özener, 2003) ve netropolis, e-agera, tele-bulunuş gibi türevsel çeşitleriyle birlikte anılması terime ilişkin tutarlılığın sorgulanabilir kıldığı bir ortam oluşturmaktadır (Barlas ve Çalışkan, 2006). Nitekim, Novak kavramın tamamen mekânsallaştığı görüşündedir (Kia, 2017).

Mekâna ilişkin deneyimi oluşturan zaman-hareket-olay zincirindeki sürekliliğinin kayboluşu mekânı bağlamdan ziyade metin'den oluşmuş kılmaktadır (Sobchack, 2005). Siber-mekânın sahip olduğu; uzay ve zaman boyutlarının olay ögesi formundan eriyerek bulanıklaştığı (Silva, 2005), süreksizleştiği (Kaçmaz, 2004) ve sadece bilgi olarak fark edilebilir kıldığı bir boyuta ulaştığı (Silva, 2005), görüşü yaygınlık kazanmaktadır. Böylelikle fiziksel mekân ile siber-mekân arasında bir eşik görevi gören kara ekran birçok farklı metin, imge ve ses katmanının üst üste çakışması sonucu sahip olduğu iki boyutlu yapıdan kurtularak "üçüncü boyutunun derinlik değil zaman olduğu" bir duruma evrilmekte ve simüle edilmiş bir habitat olarak karşımıza çıkmaktadır. (Kaçmaz, 2004, ss. 34-35).

Kentsel mekânın tarihsel sürekliliğinin siber-mekânın kamusal mekân olgusunda hiçbir geçerliliği bulunmamaktadır. Siber-mekânda geçmiş gelecekte ya da geleceği geçmişten ayırmanın bir yolu yoktur (Kaçmaz, 2004). Zira bilgi örüntülerinden oluşturulan boyutuna her an bir bilgi eklenmekte ve çıkarılmaktadır. Böylesine akışkan bir bilgi yumağının içinde gerçeklikler sürekli yenilenmekte ve kendini oluşturmaktadır. Böylece hakikatin temsiline oluşturan gerçeklik sanal uzamda aşırı-gerçekliğe dönüşerek yeniden kurgulanmakta, sürekli kendini üreten bir boyut oluşturabilmektedir.

Baudrillard'a göre aşırı-gerçeklik (hiper-gerçeklik) olarak tanımlanan bu durum (Baudrillard, 1994b), ikili bir karşıtlık üzerine kuruludur. Yapay; gerçek olanın benzetimini oluşturarak benzeyenin varlığı ve referansları üzerinden sorgulanabilirken, sanal olan ise gerçek olanın simülasyonudur ve temsil ettiği varlığın yokluğu üzerinden kendini yaratmaktadır (Baudrillard, 1994b). Benzer biçimde, sanal bir mekân olan siber-mekân temsil ettiği dört boyutlu uzay-zaman formunun yokluğu üzerinden simüle edilen bir aşırı-gerçeklik yaratmaktadır. Böylece yapay bir mekân benzetimi olarak algılanabilir fiziksel Öklid uzamlarının limitlerini oluşturan boyutlarını dönüştürerek farklı bir simulakrum değer düzlemi meydana getirebilmektedir.

Simulakrum değer düzlemi referanslarını yitirmiş, yerlerini simülakrlarına bırakan, sanat siyaset, hukuk, din, politika, eğitim, iletişim, ordu, devlet ve otorite gibi modern toplumun ön gördüğü olguların tekrar tekrar bireyler tarafından yeniden üretilebildiği, dolayısıyla rasyonelliğin ötesinde, simülasyon yasalarıyla uyumlu bir hakikat-sonrası (post-truth) bilincin oluşumuna yol açmaktadır. Bu durum siber-mekânı; yapay bir sanal gerçekliğin zaman – bilgi – aşırı-gerçeklik boyutları olarak simüle edildiği, var olma deneyiminin bedenden ziyade bilinç ile gerçekleştirildiği, bilgidен üretilmiş interaktif bir dijital habitat olarak tanımlanabilir kılmaktadır (Resim 1).



Resim 1 Siber-mekânın yapısal boyutları

Burrows'a göre: "Siber-mekân, kentlin bilgi düzenininin bir simülasyonu olarak 'bilgi ve medya ağlarının karmaşık mimarisi ile kendisini yeniden aynalayan' kentsel bir çevredir" (Burrows, 1997, s. 242). Böylesine kendini aynalamış bir kentsel doku simülasyonunun, kamusal yarı-kamusal ve özel olarak yeniden sınıflandırılabilmesi (Kaçmaz, 2004) gerekliliğini belirten çalışmaların yanı sıra; siber-mekânın kamusal alan olarak tartışılabilirliğini vurgulayan araştırmalar literatürde önemli bir yer tutmaktadır (örn; Barlas ve Çalışkan, 2006; Dahlberg, 2001; Papacharissi, 2002; Poster, 1997).

3. Siber-mekânın kamusalılığı

Habermas, kamusal alanı, her şeyden önce, toplumsal yaşamımız içinde kamuoyuna benzer (sosyal kanaat) bir şeyin oluşturulabileceği alan olarak tanımlamaktadır (Habermas, 2010). Bu bağlamda siber-mekânın toplumsal hayata bu kadar nüfuz etmesi ve sosyal kanaat oluşturmada son yıllarda vardığı noktada fiziksel kamusal alanla yarışır hale gelmesi ve hatta toplumsal olaylarda demokratik söylem mecrası haline dönüşerek fiziksel ardılını geride bırakması nedenleriyle meşruiyetini sorgulanabilir konumdan kabul edilir konuma taşımış durumdadır. İnternet, endüstri sonrası toplumlar için bir demokrasi meydanı (Papacharissi, 2002) ve yeni bir elektronik sosyal coğrafya (Barlas ve Çalışkan, 2006) idealini ön plana taşımaktadır.

Habermas'a göre kamusal alan: "Yurttaşlara ait toplanma, eleştirel kamusal tartışma, anlaşma ve eylem alanıdır. Hakiki bir kamuoyu, yurttaşların temel meseleler hakkında özgür söylem ve eşit katılım yoluyla oluşturdukları, eleştirel kontrol ve dönüştürme merciidir. Kamusal alan, yurttaşların kanaat ve iradelerinin ortaya çıktığı, adalet ve özgürlük mücadelelerinin verildiği; siyasal iktidarın bir özyönetim ilkesi olarak kamusalılığı, iletişimsel akla dayanarak 'rasyonelleştirildiği' alandır" (Özbek, 2004, s. 57).

Bu açıdan bakıldığında, Toulouse ve Luke (2013) siber-mekânın Habermas'ın görüşleri doğrultusunda elektronik bir Athena yaklaşımını tetikleyerek 21. Yüzyılın liberal demokrasisini ateşleyebilecek bir potansiyele sahip olduğu görüşü üzerinde durmaktadırlar. Zira internet, vatandaşların rasyonel siyasi faaliyetler için bilgilendirilebileceği ve örgütlenebileceği yeni bir kamusal alan olma ihtimali barındırmaktadır. Nitekim, Habermas'ın kamusal alan için ileri sürdüğü (1) birçok yapısal özellik ile potansiyel bir benzerlik göstermesi; siber-mekânı oluşturan yeni teknolojinin (2) demokrasi rejimlerinde katılımı artırmak için uygunluğu; (3) bireylere egemenlik ve tabiiyetin etkisinden uzak, iletişimsel eylem için alan sağlama olasılığı, gibi nitelikler çoğu zaman siber-mekânı kamusal alan içinde tartışılır kılmaktadır.

Ancak siber-mekân ağdaki bireylerin toplanmasına olanak sağlayarak toplumsal tartışma, anlaşma ortamı oluşturmaktaki başarısını, gerçek anlamda eylem üretiminin sadece fiziksel kamusal mekânda gerçekleştirilebilmesi bağlamında kamusal alan olabilme niteliğini sürdürmemektedir. Çünkü, siber-mekân sanal kimlikler vasıtasıyla adalet ve özgürlük mücadelelerinin eylemden ziyade söylem üzerinden verildiği bir uzam üzerine kuruludur. Popülist ve sürekli kendini üreten bir aşırı-gerçekliğin filtresinden süzölmüş bir kamuoyunun temel meseleler hakkında oluşturduğu söylemin özgürlüğünü Baudrillard sanal etkileşim özgürlüğü olarak nitelemekte ve gerçek bir sosyal politik eylem oluşturmamasından ötürü kaygı duymaktadır (Baudrillard, 1994a).

Siber-mekânın sanal özgürleşme (*virtual liberation*) potansiyelini oluşturan en temel özelliklerden biri uzamda var olan bireylerin anonimliği üzerine kurulu olmasıdır (Kennedy, 2006; Long, 1993). Habermas'ın üzerinde durduğu kamusal alanda eşit katılım idealinin siber-mekândaki yansımaları bireylerin kimliksizliği veya gerçek kimliklerini saklayarak sanal kimlikler üzerinden var olma eylemlerinin tezahürüne dönüşmektedir. Bu dönüşümün altında yatan etmen toplumun sahip olduğu hiyerarşik düzenin (örn. yaş, cinsiyet, ırk, meslek, vb) siber-mekânda çözülmeye uğraması ve sınıfsal ayrımların ortadan kalkarak (Sampaio ve Aragon, 1997), siber-mekânın daha demokratik bir ortam oluşturma potansiyeli sunması ile ilişkilidir.

Demokrasi pratiğinin ana fikrini demos'un yani halkın bir problem karşısında rasyonel karar verme yetisi oluşturmaktadır (Koch, 2005). Dahlberg (2001) sosyal hiyerarşinin dayattığı güç ilişkilerinden sıyrılabilen bireye ait siber-mekânın, herkesin eşit olarak düşünüldüğü ve öyle hareket edildiği bir ortam sunduğu görüşündedir. Lakin bu eşitlik; bireyi yönlendiren toplumsal kanaatlerin, hakikat sonrası olgu ile şekillenmesine yol açmakta ve bu durum tetiklenen politik özneliğin sahip olduğu rasyonel karar verme yetisini sorgulanabilir kılmaktadır. Çünkü siber-mekân çoğu zaman uzlaşılmış halüsinasyondan ibarettir (Gibson, 1984).

İnternetin uzam formu olan siber-mekân her ne kadar kamusal alanın sahip olduğu; "*gelmiş geçmiş kolektif önyargılar ve değerler ve kültürel varsayımlar tortusu içinde kurulan gündelik düşünce biçimleri (ortak duyurunun ürünü olarak kanaatleri)*" (Özbek, 2004, s. 42) barındırır da kamuoyunun hammaddesini oluşturan sosyal kanaati yaratma süreci bakımından Habermas'ın ileri sürdüğü *kamusal alan* niteliğini koruyamamaktadır. Zira Habermas'a göre; "*ilkesel olarak kanaatler kamuoyunun hammaddesini oluşturur, kamusal tartışma ve eleştirinin filtresinden geçirilir. Kamuoyu, kanaatleri böylece işleyen eleştirel aklın ürünüdür; böylece kamusal akıl, kanaatlerin toplamı ya da egemen kanaat değildir*" (Özbek, 2004, s. 42).

Nitekim, siber-mekânda da ilkesel olarak kanaatler, her ne kadar toplumsal kanaatin hammaddesini oluştursa da kamusal tartışma ve eleştirinin filtresinden değil referanslarını yitirmiş, yerlerini simülakrlarına bırakan; sanat, siyaset, hukuk, din, politika, eğitim, iletişim, ordu, devlet ve otorite gibi modern toplumun ön gördüğü olguların tekrar tekrar bireyler tarafından yeniden üretilebildiği simulakrum değer düzleminden geçirilerek oluşturulmaktadır. Kamuoyu kanaatleri böylece işleyen eleştirel aklın ürünü olmaktan çıkarak popülist, anlık, akışkan, sürekli kendini üreten bir aşırı-gerçekliğin ürünü olmaktadır. Böylece kamusal akıl siber-mekânda kanaatlerin toplamına ve egemen kanaate dönüşmektedir. Sonuç ise nesnel gerçekliklerin belirli bir olgu üzerinde kamuoyu yaratımında kişisel kanaat ve duygulardan daha az etkili olma durumu olan hakikat-sonrası (*post-truth*) olgu ile neticelenmektedir. Hakikat sonrası kavramı duyguların bazen gerçeklerden daha önemli olduğu fikri üzerine kuruludur (McIntyre, 2018), alternatif gerçekler nesnel gerçekliklerin yerini aldığı, duygular kanıtlardan daha fazla ağırlığa sahip olmaktadır. Dahası bireyin inançları rahatsız edici bir gerçekle tehdit edildiğinde bu durum; gerçekliğe meydan okuma tercihi gibi düşünülebilir. Ancak asıl nokta, gerçeklerle bu tür bir hakikat-sonrası ilişkisinin, gerçeğin kendisinden ziyade, birey için daha önemli bir şey iddia etmeye çalıştığı zaman gerçekleşmesidir (McIntyre, 2018). Böylece gerçeklikle kurulan hakikat-sonrası ilişki ideolojik bir üstünlük biçimi oluşturmaktadır. Sağlam bir kanıt olsun ya da olmasın birini bir şeye inanmaya zorlamaya çalışmak "*politik hakimiyet için bir reçete*" niteliğindedir (McIntyre, 2018, s. 13).

3.1. Siber-mekânın kamusal alan bağlamında temsil nesnesi: bilgi

Kamusal alanın Antik Yunan Agorasından koloni dönemi İngiltere'sindeki kent merkezlerine kadar, ortak nosyonunu deęiş tokuş eylemi oluşturmaktadır (Poster, 1997). Kamusal alanda deęiş tokuş edilen ve paylaşılan meta, fikir ve söylem olabildięi gibi birey kendi meşruiyetini de görünür kılmak yoluyla paylaşımına sunmaktadır. Lakin bireyin kamusal alanda görünür olma durumu özellikle 19. Yüzyılın üretim odaklı Avrupa'sından başlayarak günümüze kadar evrilmektedir. Bu evrilme sürecinin kaynağında üretim ve tüketime dayalı ekonomik politikalar ve kuşkusuz bunlar doğrultusunda ilerleyen teknolojik gelişmeler yer almaktadır. Nitekim görünür olmak, başlangıçta fiziksel olarak herkese açık salt fiziksel mekânda yer alma ya da bulunma hali iken, son 20 yılda sanal iletişim araçlarında yaşanan radikal gelişmeler ekseninde, kamusal alanda görünür olma hali fiziksel mekânla birlikte artık siber-mekânda da mümkün olabilmektedir (Atay, 2017).

Shaw'a göre, ağdaki bireyler, elektronik ağlarda kendilerini temsil edecek kimlikler üreterek bir yandan daha yönetilebilir ve kontrol edilebilir bir düzenin parçası haline gelmekte öte yandan da kendilerini farklı bir tüketici konumuna sokmaktadırlar (Shaw, 2015). Ritzer ve Jurgenson (2010) bu farklı konumu Siber-özgürlükçüler olarak nitelemekte ve siber-mekân sakinlerinin içerik üreten tüketiciler olmaları bakımından; hem üretim hem de tüketim toplumunun iki temel eylemini yerine getirmelerinden ötürü bu öznel birleşimi olan 'üreticiler' (*prosumer : producer + consumer*) olarak tanımlanabileceklerini ileri sürmektedirler.

Bu noktada üretilen içeriklerin: (1) gözlem ve analizler sonucu damıtılmış bilgi umursanmadan (Baudrillard, 2000) sosyal bir ürün olarak üretilmesi, (2) üretilen bilginin kendi ile çelişse dahil çelişkilerin hepsini doğrulayan bir mantığa itaat etmesi (Baudrillard, 2000) ve (3) hakikat-sonrası bilinç ile oluşturulmuş nesnel gerçekliklerin öznel gerçekliklerle yer deęiştirerek sürekli paylaşım yoluyla meşrulaştırıldığı bir enformasyon yığınının dönüşmesi söz konusudur. Bilginin sosyal bir ürün halinde yığınlar halinde üretilerek kitleler açısından haz haline dönüşmesini enformasyonun müstehcenliği olarak yorumlayan Baudrillard (Koch, 2005) bu bağlamda kitlelerin hiç bir bilgiye sahip olmadıkları zira bu şekilde üretilmiş bilginin bir bilgilendirme normu taşımayacağı görüşündedir (Baudrillard ve Maclean, 1985).

Baudrillard (2016) 1970'lerde tüketim toplumu kavramını ortaya koyarken kamusal alanda kamuoyu yaratabilecek nitelikte enformasyon üretiminin başka bir siber-mekân olan televizyon ekranı vasıtası ile mesaj olarak sağlandığını ileri sürmektedir. Ancak buradaki temel fark; televizyondan sunulan enformasyonun, televizyon ekranından bu gerçekliği tüketen izleyiciler tarafından deęil medya aracılığı ile iktidar tarafından üretilmiş olmasıdır. McCombs ve Shaw'ın (1972) gündem yaratma modeli olarak ortaya koydukları medyanın içerik üretmekle kamuoyu yaratmadaki başarısına; günümüzde siber-mekân herkese erişim olanağı sağlayarak sonsuz sayıda içerik üretimi yoluyla her bireyi kolayca bir bilgi kaynağına çevirmesi durumuyla ortak olmaktadır. Ancak bu kadar yoğun bir bilgi selinin ortasında meşru ve meşru olmayan bilgiyi sıralayabilmek imkansız hale gelmektedir (Shenk, 1997). Bilginin meşruiyetinin sorgulandığı bir ortamda demokrasiden söz etmek olanaksız bir hal almaktadır. Zira doğru bilgilendirilmemiş bir toplumun edineceği gücün demokratik norm ve değerler adına tehlike arz ettiği Sokrates'ten bu yana tartışılan bir konudur (Platon, 2016). Bu bağlamda Koch (2005) siber-mekânda demokratik siyaseti irdelerken, paylaşılan bilgi nesnesine ilişkin üç temel unsurun varlığını sorgulayarak; (1) paylaşılan bilginin doğru enformasyon içermesi, (2) bilgi açısından gerçek bir deęiş tokuş, yani sorgulama ve tartışma ortamının oluşması, (3) paylaşılan nesnenin siyaseti güçlendirici formda ve bireyin fiziksel kamusal mekânda görünür olduğu kamusal alanda var olması gerekliliklerini vurgulamaktadır.

3.2. Siber-mekânın kamusal alan bağlamında temsil aracı (ekran düzlemi)

İki boyutlu ekranın ardına yerleşen kitleler arası iletişim ve paylaşım hali, fiziksel mekândan farklı olarak ara yüzlerle tanımlanan yeni bir karşılaşmalar alanı yaratmaktadır. Bu alan her ne kadar fiziksel mekân gibi içinde bulunulan ve algılanan hacimsel bir boşluk sunmasa da ekran ardında kurulan alanlar ve bu alanlarda akıp giden gündelik hayat ile kendi mekânsal kurgusunu oluşturmaktadır. Bu mekânsal kurguyla bir bilgisayar oyunu

sahnesinde, dizi setinde (Netflix) ya da sosyal medya alanında karşılaşılabilir. Kullanıcının o anda içinde bulunduğu fiziksel mekândan algısal olarak sıyrılıp ekran ardında beliren kurgusal gerçekliğe doğru akması ve bu ortamda kendine çoğu zaman yeni bir kimlik yaratması söz konusudur. Bu durum kurgusal gerçekliklerin günümüzde artık hukuki anlamda fiziksel anlamından farklı okunmaması gerekliliğini göstermektedir (Naseh, 2016). Bu nedenle fiziksel ortamda var olan 'vatandaş' kavramının bu ortamlarda artık 'ağdaş'a dönüştüğünü söylemek mümkündür (Hauben ve Hauben, 1997).

3.3. Siber-mekânın kamusal alan bağlamında temsil öznesi: Ağdaş (kimlik düzlemi)

Günümüzde internet, bireyin sosyal kimliğinin sürekliliğini, inşa etmede kullandığı geçici, anonim veya belirteç kimlik formlarından bir veya birkaçını yaratma sürecinde yararlandığı bir araca dönüşmüş durumdadır. Beden-mekân etkileşiminin birbirinden uzaklaştığı ve hatta koptuğu, toplumsal insanın yeniden şekillendiği siber toplumda ağdaş, fiziksel bedeninden bağımsız olarak siber-uzayda yaratılan ortamı deneyimlemekte ve bu ortamda gerçek hayatta beliren ölçülebilir uzaklıkların ötesine geçebilmektedir. İnternetin sağladığı sosyal ve coğrafi hareketlilik, sosyal yaşamın akışkanlığını arttırmakta ve güçlü sosyal bağların oluşumunu baltalamaktadır.

Bu durum ağdaşın kamusal alanını sınırları belirsiz bir ortama dönüştürmekle kalmayıp, toplum kavramını siber toplum ve sanal topluluk gibi alt hiyerarşilere ayırmakta ve bireye toplulukta edindiği yer bakımından da farklı duruşlar kazandırmaktadır. Sanal topluluklar kamusal alan kapsamında yer almalarına rağmen farklı etkileşim mekanizması olarak *metin-tabanlı sosyalleşme* yöntemini ortaya koymakta, bu durum doğal biliş algı idrak normlarının ötesinde yer almaktadır (Barlas ve Çalışkan, 2006, s. 5).

Kentsel sosyal mekânı tanımlarken Lofland (2017) özel alan, paroşiyal alan ve kamusal alan olarak üç temel unsur üzerine yoğunlaşmaktadır, özel alan içindeki sosyalleşme hane halkları ve kişisel ağlar içindeki birincil grup üyeleri arasındaki samimiyet bağları ile karakterize edilebilir iken kamusal alanı yabancılar ve sokak oluşturmaktadır. Paroşiyal bölge ise "*topluluklar içinde yer alan kişilerarası ağlarda yer alan tanıdıklar ve komşular arasında bir ortaklık duygusu ile karakterize edilen*" sosyal etkileşim alanını betimlemektedir (Lofland, 2017, s. 10). Paroşiyal mekân kavramsal bir alandır (Humphreys, 2010) ve fiziksel bölgeleri değil sosyal teritorileri nitelemekte ve her birey için derece farklılıkları içerebilmektedir (Lofland, 2017). Örneğin bir bireyin paroşiyal alanı bir başka bireyin kamusal alanına tekabül edebilmektedir (Humphreys, 2010). Bu perspektiften irdelendiğinde mobil sosyal ağların içinde yaratılan siber-mekânlar paroşiyal alanların içinde incelenebilir özellikler barındırmaktadır (Humphreys ve Liao, 2013). Metin-tabanlı sosyalleşme normları içeren siber-mekânlarda ki kimlikler, genellikle kamusal anlamda ağdaki halka, arz edilme ve herkes tarafından görünür olma arzusunu taşımaktadır (Burkell, Fortier, Wong, ve Simpson, 2014). Bu açıdan bireylerin sakini oldukları ağda yaratmış oldukları siber-mekânlar paroşiyal alan ile kamusal alan arasında bir eşik oluşturmaktadır. Görece geçirgen ve akışkan bir çevrimiçi sosyal kimlikler kitlesi oluşturan Ağ-halkı (Boyd, 2007), 'üretilen' benliğin halka gösterilmesi için sosyal bir mekân olarak siber-mekânı kullanmakta ve benliğinin tamamen kamu tüketimine yönelik bir versiyonunu sürekli servis etmektedir (Burkell ve diğerleri, 2014).

Tüketim kültürünün sergilenmesi bağlamında, alışveriş merkezlerinin metalaştırılmış bir 'simülasyon' olarak öz benliğin gösterilmesi için devasa tüketim katedralleri haline dönüşmesi tüketime dayalı ekonomik politikalar neticesinde gelişen bir durumdur (Ritzer, 2010). Lakin tüketim toplumunun asal kamusal alanı olarak kendini tanımlayan alışveriş merkezlerinin yerini post-endüstriyel ekonomide vücut bulan siber-mekânlar sosyal medya uygulamalarıyla ele geçirmeye aday konuma ulaşmış durumdadır.

Devasa tüketim katedrallerin içerisinde, fiziksel mekânın büyüklüğüne rağmen tüm ölçülebilir uzaklıklardan arınmış yeni bir tür iletişim biçimi söz konusudur. Çünkü bireyin o anda bulunduğu yer'e dair mekâna ilişkin fiziksel deneyimi; eylem niteliğinden sıyrılarak siber-mekândaki temsili olan ağdaşa yönelik bir statü göstergesine dönüşmektedir. Bireyin kentsel fiziksel dokuda nerede bulunduğu devamlı olarak halka arz

edilerek yenilenmesi ağdaş için bir statü değer taşımaktadır. Böylece mekânsal değer ekonomik değere ve dolayısıyla satın alınabilen statü değere dönüşebilmektedir.

Çoğu zaman fiziksel gerçeklikte mekânın uzamsal düzlemlerinde var olma deneyimine bile gerek görülmeden mekânın kapısında çekilen fotoğrafın sanki oradaymışçasına eş zamanlı olarak, siber-mekânda paylaşımına sokulması; benliğin tamamen kamu tüketimine yönelik bir versiyonunun sürekli olarak siber-mekân üzerinden servis edilmesi vatandaş-ağdaş arası oluşan psikik kaymaların açlayıcısı olarak öne çıkmaktadır. Nitekim, sosyal yaşamda toplumsal yalnız kalabalıkları üretmekten öteye geçemeyen alışveriş merkezlerinin rakibi siber-mekândaki temsilinin beklenen sonunu öngörmek ağdaş kavramını derinlemesine irdelemeyi gerekli kılmaktadır. Zira farklı sosyo-kültürel gruplarca oluşturulan siber-mekândaki sosyal politik ve ekonomik eylemlerin yansımaları fiziksel kentsel dokuda yankı bulmakta ve fiziksel kamusal alana sirayet etmektedir.

4. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışma kapsamında ortaya konan hipotetik modelde siber-mekânın yapay bir sanal gerçekliğin; zaman – bilgi – aşırı-gerçeklik boyutları olarak simüle edilen bir uzam formuna sahip olduğu var sayılmaktadır. Ayrıca siber-mekânı; ağdaşın bilinciyle deneyimlediği, saf bir veri ağından oluşan, kristalize akışkan bir yapıya dönüşebilen, interaktif bir dijital habitat olarak tanımlanmak mümkündür. Siber-mekânda var olma deneyiminin bedenden ziyade bilinç ile gerçekleştirildiği vurgulanmaktadır. Ancak bu bilincin, simulakrum değer düzlemine yansıyan hakikat sonrası normlardan oluşarak geçen bilgilerden oluşması, hakikat-sonrası (*post-truth*) olgunun üretimine yol açmaktadır. Bu bilinç neticesinde oluşan kamuoyu kanaatleri; popülist, anlık, akışkan, sürekli kendini üreten bir aşırı-gerçekliğin ürünü olması sebepleriyle siber-mekânın atfedilen kamusallığını sorgulanabilir bir noktaya taşımaktadır. Zira kamusallığın en belirgin niteliklerinden kamusal tartışma ve rasyonel aklın eleştirel filtresinin yerini, rasyonelliğin ötesinde, simülasyon ve manipülasyon yasalarıyla uyumlu ve ağdaş tarafından tekrar tekrar üretilebilen bir referans sistemine bırakması siber-mekânın sosyal kanaati yaratma süreci bakımından Habermas'ın ileri sürdüğü *kamusal alan* niteliğini koruyamadığının en belirgin kanıtıdır.

Siber-mekânın kamusallığı bu araştırma kapsamında temsil nesnesi, temsil aracı ve temsil öznesi bağlamlarında irdelenmektedir. Siber-mekânın temsil nesnesi olan bilginin sosyal bir ürün halinde yığınlar halinde üretilmesi söz konusudur. Öte yandan hakikat-sonrası bilinç ile oluşturulmuş bilgi, nesnel gerçekliklerin öznel gerçekliklerle yer değişimine sebebiyet vermekte ve sürekli paylaşım yoluyla kendisini meşrulaştırdığı bir enformasyon yığınına dönüşmektedir. Siber-mekânın temsil aracı olan ekran, ardına yerleşen kitleler ile iletişim ve paylaşım yoluyla yeni bir karşılamalar düzlemi yaratmaktadır. Ara yüzlerle, uygulamalar ve platformlarla algılanabilen bu mekânsal kurguları deneyimlemek bireyin fiziksel mekândan algısal olarak sıyrılıp ekran ardında beliren kurgusal gerçekliğe doğru bilinciyle akmasıyla mümkün olmaktadır. Nitekim gerçeklik boyutunun ekranın diğer tarafına geçildiğinde aşırı-gerçekliğe dönüşmesi söz konusudur. Siber-mekânın temsil öznesi olan ağdaş ekranın diğer tarafında yaratılan kurgusal gerçekliği deneyimlerken bir kimlik düzlemi oluşturmakta ve tanımlanan interaktif habitatın içerisinde bilinciyle kendini yeniden bu kimlik üzerinden var etmektedir. Benliğini yeniden üreten ağdaş kendisinin siber-mekândaki temsilini, ağdaki diğer bireylere sunmak üzere kamu tüketimine yönelik bir versiyonunu sürekli servis etmektedir. Böylece siber-mekân hakikat-sonrası bilinç ile oluşturulmuş nesnel gerçekliklerin sürekli paylaşım yoluyla meşrulaştırıldığı, döngüsel bir üretim praksişi oluşturmaktadır.

Bu noktada siber-mekân tamamen yeni bir tür kamusal mekân tanımı ortaya koyarak (Novak, 1996) sadece hâlihazırdaki düşüncelerin potansiyel limitlerinin genişletmekle kalmamakta mimari hakkında sahip olduğumuz kuramların sınırlarını farklılaştırmaktadır. Siber-mekân sosyal alan olarak kendini konumlandırmakta, çünkü insanlar tarafından üretilmektedir ve böylelikle yeni kamusal alan olarak kendini gerçekleştirme ve kişisel gelişime yönelik güçlü modern dürtülerle ilerlemenin geleneksel efsanevi anlatılarını

birleştirmektedir (Jones, 1997). Ancak siber-mekânın kamusal alanın eş anlamlısı sayılamayacağı, zira kamusal mekân özellikleri göstermesine rağmen kamusal alan niteliklerine erişememiş olduğu görüşü yaygınlık kazanmaktadır. Çünkü bu anlatıların en güçlü yanı olan eşitlik kavramı; toplumsal kanaatlerin hakikat sonrası bilinç ile şekillenmesi esnasında politik özneliğin sahip olduğu rasyonel karar verme yetisi üzerinden sorgulanabilir kılınmaktadır. Zira siber-mekânın yapısal niteliği irdelendiğinde hakikat-sonrası bilinç ile oluşturulmuş nesnel gerçekliklerin öznel gerçekliklerle yer değiştirilerek sürekli paylaşım yoluyla meşrulaştırıldığı bir döngüsel üretim praxisine dayanması söz konusudur. Dolayısıyla siber-mekân kamusal alan olarak paröşiyal bir alanda sınırlı kalmakta, öte yandan siber-mekânın kamusal alan olarak nitelendirilmesi durumunda kamusal alanın tanımının yeniden yapılmasını gerekli kılmaktadır.

Siber-mekân kamusal nitelikler bağlamında tartışabilirliğini, ortaya koyduğu demokrasi normlarına ulaşma idealine en yakın retoriği sunmasına borçludur. Bu nedenle internetin çağdaş batı toplumlarında önemli bir yer tutması, yeni bir sınır, eşik oluşturmasına ve bu sınırın siber-uzamsal boyutlar taşımasından ötürü sınırsız olarak algılanabilirliğine bağlanmaktadır (Jones, 1997). Post endüstri toplumunun ileri demokratikleşme umudunu bağladığı bir ütopya retoriği ortaya koyarak aşmaya çalıştığı en büyük kısıt, siber-mekânda gerçekleşen fikir değiş tokuşunun ağa bağlanabilen bireylerin internete erişim olanağı ile sınırlı olmasıdır (Papacharissi, 2002). Nitekim bu durum siber-mekânın evrensel açıdan erişebilirliğini sorgulanabilir kılmaktadır.

Neticede bireyin tüm davranış örüntülerini değiştiren siber-mekân; sosyal hayat ve çalışma ortamının yeni dokusu, bilgisayar desteği ile oluşturulmuş ağ üzerine kurulu küresel finans sistemleriyle birlikte yoğurulmaktadır. Öte yandan kod haline çevrilmiş benlik, özne yerine bir veri haline geldiğinde, manipüle edilip kontrol edilebilen bir nesneye dönüşmektedir. Bu nesnelerin bir araya gelip kendilerini yönetmesi sağlıklı bir çoğulcu demokrasi oluşturamaz iken, kitleler halinde istatistiksel veriye dönüşmeleri ve bu veri bütünüyle kolayca yönetilmeye açık hale gelmeleri hakikat sonrası bilincin siber-mekân üzerinden üretiminin karşı konulamaz başarısını oluşturmaktadır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırmanın verileri, etik kurul onayı gerektirmemektedir.

Çıkar Beyanı

Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Yazar Katkı Oranları

Yazarlar eşit olarak katkı sağlamıştır.

Kaynaklar

- Anders, P. (2001). Anthropoc cyberspace: defining electronic space from first principles. *Leonardo*, 34(5), 409-416.
- Atay, T. (2017). Görünüyorum o halde varım—meşrutiyet çağ'nda kültür ve insan: İstanbul: Can Yayınları.
- Barlas, M. A., ve Çalışkan, O. (2006). Virtual space as a public sphere: rethinking the political and professional agenda of spatial planning and design. *METU JFA*, 23(2), 1-20.
- Baudrillard, J. (1994a). *L'illusion de la fin*: Stanford University Press.
- Baudrillard, J. (1994b). *Simulacra and simulation*: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2000). *The vital illusion*: Columbia University Press.
- Baudrillard, J. (2016). *The consumer society: Myths and structures*: Sage.

- Baudrillard, J., ve Maclean, M. (1985). The masses: The implosion of the social in the media. *New Literary History*, 16(3), 577-589.
- Benedikt, M. (1991). Introduction to cyberspace: First steps. *Cyberspace: First Steps*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Boyd, D. (2007). Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life. In D. Buckingham (Ed.), *The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning* (ss. 119-142). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Burkell, J., Fortier, A., Wong, L. Y. C., ve Simpson, J. L. (2014). Facebook: Public space, or private space? *Information, Communication & Society*, 17(8), 974-985.
- Burrows, R. (1997). *Cyberpunk as social theory: William Gibson and the sociological imagination. Imagining Cities: Scripts, Signs. Memory*. London, UK: Routledge, 235-248.
- Chandrasekera, T. (2006). *Liquid architecture: hypersurface as an architectural idiom*. University of Moratuwa, Sri Lanka.
- Dahlberg, L. (2001). Computer-mediated communication and the public sphere: A critical analysis. *Journal of Computer-mediated communication*, 7(1), JCMC714.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York Ace Books.
- Habermas, J. (2010). The public sphere: an encyclopedia article (1964). *The idea of the public sphere: A reader*, 114-120.
- Hauben, M., ve Hauben, R. (1997). *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*: Wiley-IEEE Computer Society.
- Heim, M. (1994). *The metaphysics of virtual reality*: Oxford University Press.
- Humphreys, L. (2010). Mobile social networks and urban public space. *New Media & Society*, 12(5), 763-778.
- Humphreys, L., ve Liao, T. (2013). Foursquare and the parochialization of public space. *First Monday*, 18(11), 1-4.
- Jones, S. G. (1997). The Internet and its social landscape. *Virtual culture: Identity and communication in cybersociety*, 7-35.
- Kaçmaz, G. (2004). *Architectural Space in the Digital Age: Cyberspace, Hyperspace and Exospace Through Science Fiction Films*. Istanbul Technical University.
- Kennedy, H. (2006). Beyond anonymity, or future directions for internet identity research. *New media & society*, 8(6), 859-876.
- Kia, A. (2017). Analysis of the Liquid Architecture Ideology Based on Marcos Novak's Theories. *International Journal of Architecture and Urban Development*, 7(4), 63-72.
- Koch, A. (2005). Cyber citizen or cyborg citizen: Baudrillard, political agency, and the commons in virtual politics. *Journal of Mass Media Ethics*, 20(2-3), 159-175.
- Kurbak, E. (2002). *Fiziksel Dünyanın Simülasyonu, Düşsel Bir Coğrafya Ya Da Yeni Bir Gerçeklik Olarak Siberuzay*. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Leach, N. (2005). *Rethinking architecture: a reader in cultural theory*: Routledge.

- Lofland, L. H. (2017). *The public realm: Exploring the city's quintessential social territory*: Routledge.
- Long, G. P. (1993). Who Are You: Identity and Anonymity in Cyberspace. *University of Pittsburgh Law Review*, 55, 1177-1212.
- McCombs, M. E., ve Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 36(2), 176-187.
- McIntyre, L. (2018). *Post-truth*: MIT Press.
- Naseh, M. V. (2016). Person and Personality in Cyber Space: A Legal Analysis of Virtual Identity. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 10(1), 1-21.
- Novak, M. (1991). Liquid architectures in cyberspace *Cyberspace: first steps* (ss. 272-285).
- Novak, M. (1996). Transmitting architecture: The transphysical city. *CTheory*, (76), 11-29
- Özbek, M. (2004). Kamusal Alanın Sınırları. M. Özbek (Ed.), *Kamusal Alan* (ss. 19-91). İstanbul: Hil.
- Özener, O. Ö. (2003). Siberuzay Dokusu Ve Hipermetin Mekan İçin Etkileşimli Bir Ortam Modeli. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: The internet as a public sphere. *New media & society*, 4(1), 9-27.
- Platon. (2016). Devlet (Sabahattin Eyüboğlu-M. Ali Cimcöz, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Poster, M. (1997). Cyberdemocracy: Internet and the public sphere. *Internet culture*, 201-218.
- Ritzer, G. (2010). *Enchanting a disenchanted world: Continuity and change in the cathedrals of consumption*: Pine Forge Press.
- Ritzer, G., ve Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'. *Journal of consumer culture*, 10(1), 13-36.
- Sampaio, A., ve Aragon, J. (1997). To Boldly Go (Where No Man Has Gone Before): Women and Politics in Cyberspace. *New Political Science* No.40, 145-167.
- Shaw, D. B. (2015). Streets for cyborgs: The electronic flâneur and the posthuman city. *Space and Culture*, 18(3), 230-242.
- Shenk, D. (1997). *Data smog: Surviving the information glut*: Harper Collins Publishers.
- Silva, C. A. (2005). *Liquid architectures: Marcos Novak's territory of information*. Louisiana State University.
- Simpson, B. (2005). Identity manipulation in cyberspace as a leisure option: Play and the exploration of self. *Information & Communications Technology Law*, 14(2), 115-131.
- Sobchack, V. (2005). Postfuturism. In S. Redmond (Ed.), *Liquid metal: the science fiction film reader* (ss. 220-227). New York: Columbia University Press.
- Toulouse, C., ve Luke, T. W. (2013). *The politics of cyberspace*: Routledge.