Sosyal Ağların Halk Oyunları Açısından Değerlendirilmesi ve Facebook Örneği

Nezir Kızılkaya [1]

[1] İnönü Üniversitesi,

nezir.kizilkaya@inonu.edu.tr

Özet: 21. yüzyıl bilişim teknolojisindeki büyük gelişmeler ile başlamıştır. Bilişim teknolojisindeki gelişmeler, günlük yaşamı ve insanlar arasındaki ilişkileri derinden etkilemiştir. Bu etki özellikle iletişim alanındaki tercihler üzerinde değişikliklere yol açmış, günlük yaşamda kullanılan iletişim yöntemlerini etkilemiştir. Bilişim teknolojisi ile gelişen ve değişen iletişim biçimlerinde internet ve buna bağlı olarak da sosyal ağlar bir merkez konumuna gelmiştir. Sistemi böylesine derinden etkileyen bilişim teknolojisinin, halk oyunları camiasını da etkilemesi kaçınılmazdır. Görsel bir olgu olan halk oyunları bilişim teknolojisi ile paralel olarak hızla gelişen ve oldukça kolaylaşan görsel üretim ve paylaşımın doğal sonucu olarak sosyal ağlar üzerinden tüm sınırları kaldıran bir iletişim ve etkileşim içerisine girmiştir.

Bu araştırma ile sosyal medya uygulamalarının halk oyunları açısından değerlendirilmesi amacıyla sosyal ağ araçları üzerinden hareketle halk oyunlarının araştırılması, eğitimi, camianın örgütlenmesi ve sorunlarının çözümü sürecinde sosyal medyanın kullanımının etkililiği ve faydalanabilirliğinin tespiti amaçlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Halk Oyunları, Sosyal Ağlar, İletişim

Evaluation of Social Media Ffom The Point of View of Folk Dancing and Facebook İnstance

Abstract: 21 century has begun with great development in computer technology. Development in computer technology has an intensive impact on daily life and relationship of human. This impact has caused changes in communication preferences and affected communication methods used in daily life. The communication options like internet and social media developed and changed by means of computer technology has been a focus. It is unavoidable for computer tecnology that affected the system deeply not to have an impact on folk dancing participants. Folk dancing having a visual charecteristic has become a part of communication and impact on social media as a result of visual production and shareness developed in parallel of development in computer technology.

In the study we aimed at determining the impact and usefulness of using social media during doing research,education, organising the participants and solving the problems regarding folk dancing and evaluating social media from the pont of view of folk dancing.

Keywords: Folk Dancing, Social Networks, Communication

1. Giriş

İletişim araçları, enformasyon teknolojileri ve internet erişiminde yaşanan çeşitli gelişmeler, bilgisayarları insanların gündelik yaşamında daha etkin bir araç haline getirmiştir. İnternet erişimi ile her türlü enformasyona ulaşma, gündelik yaşamda bankacılık, sağlık, eğitim gibi hizmetlerden kolayca yararlanma, farklı kimliklerle toplumsal iletişimde bulunma gibi olanaklar gelişmiştir. (Toprak, Yıldırım, Aygül, Binark, Börekçi, Çomu, 2009:25)

Sosyal medyadan sonra insan hayatında birçok şey değişmeye başladı. Sosyal medyada var olan içerik kullanıcı tarafından oluşturulduğundan yaratıcılık önem kazanmaya başladı ve katılım çağı doğdu. Medya'nın içeriğini üreten ve medyayı izleyen arasındaki katı ayrım ortadan kalktı. (tr.wikipedia.org (1))

Bugün sosyal ağlar arkadaş bulma ya da mevcut arkadaşlıkları sürdürmenin ötesinde gündelik yaşamın akışı içerisinde bir alışkanlık ve yaşam biçimi haline gelmiştir. (Toprak, Yıldırım, Aygül, Binark, Börekçi, Çomu, 2009:26) Ayrıca etki alanının genişlemesine paralel olarak, dünyada bazı isyanların, iç savaşların, devrimlerin ve halk hareketleri gibi toplumsal olayların planlandığı ve duyurulduğu bir platform işlevi de üstlenmiştir.

2. Yöntem

Bu çalışma gözlem, görüşme ve literatür taraması sonucu doküman analizi içeren nitel araştırma yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Görüşme yöntemlerinden "Yarı Yapılandırılmış Görüşme" yöntemi kullanılmıştır

3. Sosyal Ağlar

Bireylerin, internet üzerinde, toplum yaşamı içinde kendilerini tanımlayarak yine insanlarla internet iletişim metotları ile iletişime geçmek, aynı zamanda normal sosyal yaşamda yapılan çeşitli jestleri simgeleyen sembolik hareketleri göstererek insanların yarattığı sanal ortamda sosyal iletişim kurmaya yarayan ağlara verilen genel isim olarak tanımlanan (tr.wikipedia.org (2)) soysal ağları Boyd ve Ellison, kullanıcıların sınırları belli olan bir sistem içerisinde açık ya da yarı açık profil oluşturmalarına izin veren, farklı kişilerle bağlantı paylaşımında bulunan kişilerin listesini, bu kişilerin bağlantılı olduğu diğer kişilerin listesini gösteren web tabanlı hizmetler olarak tanımlamaktadır. (Boyd, Ellison, 2007:210-230) Buna göre sosyal ağlar; bireylerin ortak ilgi alanları ve aktiviteler gibi konularda birbirleri ile bağlantı kurarak sosyalleşmelerini sağlayan mobil ve internet servislerinin üzerinde çalıştığı platform yazılımıdır. Kullanıcı içeriğinin, kişinin kendisi tarafından yayınlandığı, paylaşıldığı her tür platformun genel adıdır. Mobil cihazların da yaygınlaşması ile her zaman, her yerden erişilebilir, kullanıcı sayısı ne kadar olursa olsun hizmete devam edebilir ve en önemlisi de dinamik bir süreç içerisinde sürekli güncellenebilir bir yapıya sahiptir. (tr.wikipedia.org(1))

Sosyal ağlar yapıları ve işlevleri dolayısıyla internet ağı üzerinde bulunan diğer web sitelerinden de farklı özellikler gösterirler. 2007 yılında ABD'de Rice Üniversitesi tarafından yapılan bir araştırmaya göre, sosyal ağ sitelerini diğer web sitelerinden farklılaştıran belirgin özellikler;

1. Kullanıcı merkezli,
2. Etkileşimli,
3. Toplum Odaklı
4. İlişki temelli
5. Güvenli ulaşabilme duygusu temelli olması

şeklinde sıralanmıştır.
(socialnetworking.lovetoknow.com)

Sosyal ağlar bilgi toplumlarının ve bilgi birikiminin oluşmasına olanak veren etkileşimli ortamlar sunarlar. Yapılan araştırmalar, sosyal medyanın etkili bir işbirliği aracı olduğunu ve kullanıcılar kendilerini rahat hissettiklerinde daha sık ve daha etkin kullanıldığını göstermiştir. Kullanıcıların memnun oldukları ve yararlı buldukları sürece katkıda bulunmaya devam edecekleri de görülmektedir. (Akın, Ergem, Güleroğlu, Gürbüz, 2013) Sosyal ağlar iş dünyası içerisinde de yerini almış ve işletmeler için önemli bir konuma gelmiştir. Gün geçtikçe daha çok işletme sosyal ağ sitelerini iş süreçlerine entegre etme eğilime girmektedirler. Bu sitelerin kullanımı ve önemi artarak, gelecekte artık bazı işletme süreçleri için vazgeçilmez araçlar olacaklardır. (Ada, Çiçek, Kaynakyeşil, 2013)

Sosyal ağları ilgi odağı haline getiren unsurlardan biri de sağladığı faydalardır. Oldukça maliyeti düşük olmasına karşın katılımcılara yönelik etkili yararları vardır. Bunlar;

1.Olmayı kolaylaştırması.
2. Gerçekleri kolaylıkla öğrenebilme imkânı sağlamasıdır.
3. Bireyler arasında iletişimi arttırması.
4. Fikirlerin hızlıca yayılmasıdır.
5. Organizasyon ve iletişim maliyetini düşürmesi
5. Daha çok sayıda insanın siyasi veya sosyal olaylara daha kısa sürede reaksiyon gösterebilmesi, şekinde sıralanabilir. (Çildan, Ertemiz, Tumuçin, Küçük, Albayrak, 2012)

4. Sosyal Ağların Gelişim Süreci

İlk sosyal paylaşım ağı 1997 de kurulan SixDegrees'dir. Bunu 2001 yılında Adrian Scott tarafından kurulan özellikle iş dünyasına ve yeni girişimcilere göre tasarlanmış Ryze.com takip etmiş, 2002 yılında da Friendster Jonathan Abrams tarafından yayın hayatına başlamıştır. 2003 yılından sonra sosyal ağ siteleri hızla çoğalmış ve yaygınlaşmış, kullanıcı sayısında muazzam artışlar yaşanmıştır. (Toprak, Yıldırım, Aygül, Binark, Börekçi, Çomu, 2009:27-28) 2004 yılında Harvard Üniversitesi e-posta adresine sahip kullanıcılar ile sınırlı olarak kurulan Facebook zamanla başka üniversitelerden kullanıcıları da bünyesine katmış, 2005 yılında önce lise öğrencilerini, sonrasında ise her kesimin kullanımına açılmıştır. Sosyal ağların yaygınlaşması sonrası Facebook ve MySpace kullanıcı sayıları ile dikkati çekmeye başlamış, özelikle de Facebook oldukça kolay kayıt işlemi, profilin kişiselleştirilmesinde tanınan geniş olanaklar ve etkin ara yüzü avantajları ile hızla yaygınlaşmıştır.

5. Facebook

Facebook ücretsiz olarak hizmet sunmaktadır. Kullanıcılar; yaş, cinsiyet, eğitim ve iş bilgileri, ilişki durumları, hobiler ve ilgi alanları, fotoğraf ve videoları gibi kişisel özelliklerinin yer aldığı profiller oluşturabilmektedirler. Tüm üyelere özel ve herkese açık mesajlar göndererek diğer kullanıcılar ile iletişim kurma olanağı tanınmaktadır. Profilde yer alan bilgiler gizlilik ayarlarına bağlı olarak herkes tarafından görüntülenebilmektedir. Bu özellik hangi bilgilerin arkadaş listesinde bulunan ya da genel kullanıcılar ile paylaşılacağının denetlenmesi olanağı vermektedir.

Facebook'u diğer sosyal ağlardan ayıran en belirgin özelliği uygulama alanını sürekli genişletmesi ve geliştirmesidir. Facebook kuruluşundan bu yana kullanıcıların ihtiyaçlarını enformasyon

teknolojilerini ve yeni medya sürecinde iletişim pratiklerini yakından takip ederek karşılamaya çalışmıştır. Nitekim bugün tüm dünyada artan yaygınlığını, 1 milyar kullanıcı sayısına ulaşmasını ve değerini milyarlarca dolara çıkarmasını sürekli kendini güncelleyerek kullanıcılar için cazip hale getirmesine borçludur. Ayrıca tüm dünyaya yayılmış olması da bir diğer belirgin özelliğidir. (Toprak,Yıldırım, Aygül, Binark, Börekçi, Çomu, 2009:40-41) Bu özelikleri ile de Facebook hem dünyada hem de Türkiye'de google.com'dan sonra en çok ziyaret edilen web sayfası olmuştur (www.alexa.com)

Yapılan araştırmalarda kullanıcıların Facebook'u, arkadaş bulmak, denetim ve gözetleme, video, resim, fotoğraf, müzik ve fikir paylaşımı, oyun oynamak, siyaset, e-ticaret, ihbar, cinsel ve örgütlenme amaçları için kullandıkları belirlenmiştir. (Toprak, Yıldırım, Aygül, Binark, Börekçi, Çomu, 2009:41) Halk oyunları ile ilgilenen bireyler ile yapılan görüşmelerde Facebook'u kullanım amaçlarına ilişkin yapılan değerlendirmelerinde de daha çok örgütlenme amaçlı kullandıkları gözlemlenmiştir. Örgütlenme amaçlı kullanımda konuyla ilgili coşkulu tartışmaların yaşandığı gruplar açılmakta, üyeler her türden söylemi geliştirebilmekte, aynı şekilde, karşıt fikirli bir başka üye de buna karşılık verebilmektedir. Genel olarak üyeler kendileri gibi düşünen diğer üyelerle bir arada olma davranışı sergilemektedir. Grubun adı çoğu zaman ortak bir fikri, ideolojiyi yansıtır niteliktedir. (Toprak, Yıldırım, Aygül, Binark, Börekçi, Çomu, 2009:41)

Amerikalı yazar Jarvis, Facebook'un insan yaşamındaki yeri ile ilgili olarak şu notu düşüyor. Oğlum Jake bana "Facebook lisenin en sevdiğim kısmıydı" demişti. Ben lisede en çok sevdiğim bir kısmın olduğunu zannetmiyorum. Bu onların okul günlerini 24 saate çıkardı. Benim gençliğimde bu ancak sonsuz bir cehennem döngüsü için bir formül olurdu. (Jarvis, 2012:9)

6. Halk Oyunları ve Facebook

Sosyal ağlarla birlikte toplumsal ilişkilerin sürdürülmesi, yeni arkadaşlıkların edinilmesi, günlük hayata dair tecrübe, bilgi ve becerilerin paylaşılması sanal ortam üzerinden yürütülmeye başlanmıştır. Bu da her geçen gün daha fazla ve farklı amaçlara hizmet eden sosyal ağ gruplarının oluşmasına yol açmıştır. **(**Erdem, 2010:54) Halk oyunları camiası da hem kurumsal olarak (Thof ve diğer dernekler), hem de bireysel olarak (Antrenörler, hakemler, oyuncular ve diğerleri) bu gruplar arasında yerini almış, binlerce üyeye sahip ve konusu sadece halk oyunları olan gruplar kurularak Facebook üzerinden seslerini duyurmaya başlamışlardır. Kurulan yüzlerce grubun içerisinden üye sayıları ile dikkat çeken Thof'un Sesi, Türkiye Üniversiteler Halk Oyunları Grubu, Thof Türkiye, Halk Oyunları Eğitim, Kültür ve Sanat Platformu, Thof Antrenörleri, Halk Oyunları Paylaşım Grubu gibi grupları örnek gösterebiliriz.

Jarvis Facebook üzerinde açık olmanın ve paylaşımın faydalarını;

1. Dağıtım biçimidir.
2. Bildirme aracıdır.
3. Pazarlama biçimidir.
4. Çeşitlilik içerir.
5. Değişim aracıdır olarak sıralamıştır. (Jarvis, 2012:178-179)

Ayrıca Jarvis; Facebook'un ilişkiler kurmak, işbirliği yapılmasını sağlamak, kalabalığın bilgeliğini serbest bırakmak, övgü bahşedilmesini sağlamak ve örgütlemek gibi işlevleri olduğunu da ortaya koymuştur. (Jarvis, 2012.61-79)

Halk oyunu gruplarına dâhil olan bireylere Jarvis'in bu tespitleri hatırlatılarak, Facebook gruplarında olmaları ile bu tespitlerin ilişkisi sorulmuş ve büyük ölçüde tespitlere katıldıkları gözlenmiştir. Halk oyuncuların Facebook'u kullanım amaçlarının;

1. Dağıtım ve bildirme
2. Pazarlama
3. Çeşitlilik sağlama
4. Gelişim ve değişim, şeklinde olduğu, ayrıca, söz konusu grupların hem kendi üzerlerinde, hem de diğer grup üyeleri üzerinde bahsi geçen işlevlerin yerine getirildiği de söylenebilir.

Facebook üzerinde kurulu bulunan ve üye sayıları ile dikkat çeken Thof'un Sesi, Türkiye Üniversiteler Halk Oyunları Grubu, Thof Türkiye, Halk Oyunları Eğitim, Kültür ve Sanat Platformu, Thof Antrenörleri, Halk Oyunları Paylaşım Grubu adlı grupların içeriği incelendiğinde de ağırlıklı olarak yapılan paylaşımların amaçları şu şekilde tespit edilmiştir.

1. İletişim
2. Bilgi paylaşımı
3. Toplantı duyuruları
4. Kurs, eğitim, seminer duyuruları
5. Yarışma, gösteri ve diğer etkinlik duyuruları
6. Vefat ve hastalık duyuruları
7. Bilgi, belge ve materyal arama duyuruları
8. Yayın duyuruları
9. Yardım kampanyaları
10. Yeni dostluklar kurma ve mevcut ilişkileri geliştirme
11. Duyguları ifade etme aracı

7. Sonuç

Facebook bir yandan bireyin temsiline, kendi kimliğini sergilemesine olanak tanırken, diğer yandan oluşturulan gruplar yoluyla toplumsal,

kültürel ve siyasal örgütlenmelere olanak tanımaktadır. Sağladığı yararlar ve yerine getirdiği işlevleri dolayısıyla da her kesimin ilgi odağı olduğu gibi halk oyunu ile ilgilenen yönetici, hakem, antrenör, oyuncu ve diğer bireylerin de yoğun ilgisi ile halk oyunları camiası için vazgeçilmez bir platform haline gelmiştir. Facebook aracılığı ile yazılı ve görsel bilgi transferi kolaylaşmış, bu da son yıllarda halk oyunlarının yaygınlaşmasında, öğrenilmesinde, bilgi ve beceri düzeyinin artmasında son derece olumlu katkılar sağlamıştır. Ancak sistem içerisinde bir kontrol mekanizması olmadığından gerçeği yansıtmayan ve oyunlar için oldukça önemli olan "otantik" yapıya zarar verebilecek geçerli ve güvenilir olmayan bilgilerin de paylaşıldığı söylenebilir. Her alanda olduğu gibi bu alanda da az da olsa var olan bilgi kirliği için bir denetim ve kontrol mekanizması kurmak oldukça zordur. Bu sorun ancak ilgili bireylerin bilgi düzeylerinin arttırılması ile çözüme kavuşabilir. her şeye rağmen Facebook'un halk oyunu ile ilgilenen bireyleri yakınlaştırdığı, bilgilendirdiği ve bu camiaya daha fazla birey kazandırma yolunda yarar sağladığı söylenebilir.

8. Kaynaklar

Ada, S., Çiçek, B., Kaynakyeşil, G.,"Çevrimiçi Sosyal Ağ Sitesi Kullanımını Etkileyen Motive Edici Faktörler Üzerine Bir Araştırma", **Akademik Bilisim Konferansi**, Antalya, 2013,

Akın, B.; Ergem, Ö., Güleroğlu, M., Gürbüz, T., "E-Öğrenme ve Sosyal Ağlar" **Akademik Bilisim Konferansi,** Antalya, 2013

Boyd, D.M., Ellison, N.B., "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship", **Journal of Computer-Mediated Communication** Sayı 13, 2007

Çildan, C., Ertemiz, M., Tumuçin, H.K., Küçük, E., Albayrak, D.; "Sosyal Medyanın Politik Katılım ve Hareketlerdeki Rolü" **Akademik Bilisim Konferansi**, Uşak, 2012

Erdem, E., "Elektronik Medya ve Yeni bir Medya Olarak Sosyal Ağlar", **İstanbul Üniversitesi SBE Yüksek Lisans Tezi,** İstanbul, 2010

Jarvis, J., "E-Sosyal Toplum", Çev. Kök, Ç., **Kapital Medya**, İstanbul, 2012

Toprak, A., Yıldırım, A., Aygül, E., Binark, M., Börekçi, S., Çomu, T., "Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook" **Kalkeden Yayıncılık**, İstanbul, 2009

8. Web Kaynakları

http://tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal_medya#mw-navigation, (1)Erişim 06.12.2013

http://tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal_a%C4%9Flar, (2)Erişim 06.12.2013

http://www.alexa.com/topsites/countries Erişim Tarihi:11.12.13).

http://socialnetworking.lovetoknow.com/Characteristics_of_Social_Networks, (Erişim Tarihi: 11.12.13).