

## SANAL CEMAATLERİN VAR OLMA MÜCADELESİ: R/PLACE ÖRNEĞİ

Zühal FİDAN BARİTÇİ<sup>1</sup>

İbrahim KAHRAMAN<sup>2</sup>

### ÖZ

Sanal cemaatler, yeni iletişim teknolojisiyle birlikte çevrim içi ortamlarda kurulan, aidiyet duygusunu oluşturacak olan özgün bir dile, ortak kimliğe, (sanal) mekâna, kültüre, amaçlara ve eylemlere sahip topluluklardır. Sahip oldukları esnek ve etkileşim odaklı yapılarıyla çok sayıda insanı çeşitli ortak paydalarda bir araya getirmektedirler. İnsanların hangi arzu ve amaçlar etrafında bir araya geldikleriyle birlikte cemaatlerin, diğer sanal cemaatlerle kurdukları etkileşimlere açıklama getirebilmek amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada, Reddit platformunda ikinci kez gerçekleştirilen r/place etkinliği durum olarak belirlenerek analiz edilmiştir. Çalışma, bireysel internet kullanıcıları ve topluluklar tarafından yoğun ilgi gördüğü için zengin bir veri kaynağı olan r/place'in analiz edilmesi nedeniyle önemlidir. Etkinliğin dijital tuvalinde yer alan her bir görseli ve topluluğu analiz etmek teknik ve zamansal açıdan mümkün olmadığı için etkileşimin yoğun olduğu 5 bölge belirlenerek incelenmiştir. Analizler sonucunda r/place 2022 etkinliğine katılan sanal cemaatlerin daha çok milli ve kültürel değerler etrafında bir araya geldikleri ve etkileşim kurdukları, ayrıca Twitch yayıncılarının öncü roller üstlenerek sanal cemaatler arasında uzlaşısı ve çatışmalara sebep oldukları gözlemlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Cemaat, Cemiyet, Sanal Cemaat, Reddit, r/place.

### THE STRUGGLE FOR EXISTENCE OF VIRTUAL COMMUNITIES:

### THE CASE OF R/PLACE

### ABSTRACT

Virtual communities have a unique language, common identity, (virtual) space, culture, goals, and actions to create a sense of belonging, established in online environments with new communication technology. With their flexible and interaction-oriented structures, they bring together a large number of people on various common grounds. In this research, which aims to explain the desires and purposes around which people come together, as well as the interactions of communities with other virtual communities, the second r/place event on the Reddit platform was identified and analyzed as a case study. The research is important because it analyzes r/place, which is a rich source of data as it attracts a lot of attention

#### Araştırma Makalesi

#### Research Article

<sup>1</sup> Doç. Dr.

Aksaray Üniversitesi  
İletişim Fakültesi

E-Posta  
zuhal\_fidam@hotmail.com

ORCID  
0000-0002-0957-1040

<sup>2</sup> Arş. Gör.

Aksaray Üniversitesi  
İletişim Fakültesi

E-Posta  
ibrahimkahraman@aksary.edu.tr

ORCID  
0000-0002-5100-4007

**Başvuru Tarihi / Received**  
16.12.2023

**Kabul Tarihi / Accepted**  
13.06.2024

from individual internet users and communities. Since it is not technically and temporally possible to analyze every image and community on the digital canvas of the event, 5 regions with intense interaction were identified and analyzed. As a result of the analysis, it was observed that the virtual communities participating in the r/place 2022 event mostly came together and interacted around national and cultural values, and Twitch streamers took leading roles, causing reconciliation and conflicts between virtual communities.

**Keywords:** Community, Society, Virtual Community, Reddit, r/place.

## GİRİŞ

Altyapısında ortak birliktelikler yatan kimi zaman toprak, kan, dil, din, kültür vb. (Bayhan, 2005: 198) gibi özellikler etrafında inşa edilen yapı cemaati işaret etmektedir. Cemaat bireyler arası farklılaşmanın olmadığı ve duygusal bağların ortak bir bilinç etrafında toplanarak hareket ettiği bir örgütlenmedir. Aristoteles'ten başlayıp İbni Haldun'un "asabiye" kavramına değin uzanan yolculuk Ferdinand Tönnies'in "cemaat" ve "cemiyet" kavramında duraklar. Zaman zaman toplumsal yapının anlamlandırılmasında başka kavramlardan destek alınsa da cemaat kavramı bu tanımlama çabalarında zoraki istikamet noktası oluşturmaktadır. Geçen zaman ve değişen yüzyıllar toplum yapısını sanayileşmenin yükselmesiyle birlikte değiştirse de gelinen noktada teknolojik ilerlemelere rağmen toplum yapısı yine bir cemaat kavramında anlam bulmaktadır. Bu temel nokta dijitalleşmeyle değişen toplum yapısını açıklamak üzere araştırmacıları sanal cemaat kavramını kullanmaya yönlendirmiştir.

Modern bireyler yalnızlık duygusundan kurtulmak ve bir topluluğa ait olmak gibi amaçlarla bir araya geldikleri yapının bir parçası olurken (cemaat sistemine dahil olurken); aynı zamanda bu güvenlik arayışını özgürlüklerinden fedakarlıkta bulunarak ödemektedirler. Zygmunt Bauman'ın (2020) 'cemaat şiddetli yağmurda altına sığındığımız bir saçak, dondurucu soğukta içinden çıkmak istemediğimiz şömineli bir oda gibidir' benzetmesi modern bireylerin bir gruba ait olma hissini anlatmaktadır. 'Cemaatler' isimli eserinde güvenlik ihtiyacımızın arttığı bir dünyada cemaate sığınmanın getiri ve götürüleri üzerinden bir değerlendirmede bulunarak özgürlüğümüzün yitirilmesi, aynılaşma ve bizden farklı olanlarla düşülen fikir ayrılıklarına da dikkat çekmektedir.

Geleneksel cemaatin ritüel niteliğindeki aynı mekânda bir araya gelmek gibi özellikleri sanal cemaatlerde değişime uğramıştır. Bir arada olarak güvende hissetmek ve ortak ilgi alanları etrafında toplanmak fikri sanal dünyaya taşınmıştır. Ancak bu fikrin gerçekleştirilmesi artık çok daha hızlı bir sirkülasyona sahiptir. Sanal topluluklar farklı amaçlarla ve ilgi alanları odağında oluşturulabilmektedir. Bu çalışmada, bir sanal topluluk ağı olan Reddit tarafından 2022 yılında gerçekleştirilen r/place etkinliğinde varlık gösteren toplulukların hangi ilgi alanları etrafında bir araya geldikleri ve ne şekilde etkileşim kurdukları vaka analizi tekniğiyle incelenmiştir. r/place tuvalinde yer alan tüm görsel ve toplulukları analiz etmek mümkün olmadığı için etkileşim yoğunluğuna göre belirlenen beş tuval bölgesi analize tabii tutulmuştur. Çalışma bulguları sunulmadan önce cemaat ve sanal cemaat kavramlarıyla r/place etkinliğine dair açıklamalarda bulunulmuş ve literatürdeki ilgili çalışmalara yer verilmiştir. Çalışmanın önemi, konuya ilişkin sınırlı sayıdaki diğer çalışmaların aksine, sanal toplulukların kurulmasını sağlayan ve topluluklar arasında çatışmalara sebep olan değerlerin neler olduğuna odaklanılması noktasında ortaya çıkmaktadır.

### 1. Cemaat-Cemiyet Kavramından Sanal Cemaatlere Uzanmak

Toplumsal yapı dünden bugüne siyasal, sosyal, kültürel ve ekonomik değişkenlerden etkilenmekte ve sürekli devinim halindedir. Geleneksel toplumların yaşadığı değişim yeni bir toplum düzenini getirerek var olan yapıyı modern toplumlara dönüştürmektedir. Modernleşen toplumun ihtiyaçlarını karşılayabilmek amacıyla gelişen ve değişen üretim aşamaları beraberinde kentleşme, yaşam tarzı ve tüketim pratiklerinde de farklılaşmayı gerektirmektedir. Bu farklılıkların yol açtığı toplumsal hayat ve ilişkiler sistemi sosyologların ilgisini de bu alana kaydırmıştır. Nisbet (2013) sosyolojinin en temel ve en uzun soluklu vasfını cemaat kavramına yüklemiştir ve özellikle 19. yüzyıl toplum yapısının anlamlandırılmasını da cemaat fikrinin yeniden keşfedilmesine dayandırmaktadır. Nitekim 19. yüzyılın sonuna doğru düşünürlerin çoğu modernitenin toplumda neden olduğu değişimlere dikkatleri çekmektedir. Sanayi devriminin yol açtığı büyük değişim topluluk ve toplum gibi terimlerin yeniden tanımlanması gerekliliğini doğurmuştur. Yelken (1999), sosyolojinin toplumsal yaşamı anlamlandırabilmek için kavramlardan yararlandığını vurgulamaktadır. Cemaat kavramının toplumsal yaşamın en temel biçimini anlatan bir olgu olması

modern sosyolojinin alanına girmektedir. Toplumsal yaşantı ve ilişkilerin durumunu en iyi betimleyen sosyolog Tönnies olmuştur. Elbette Tönnies'ten önce de bu durumu farklı bakış açılarıyla izah etmeye çalışan düşünüler olagelmıştır (Yelken, 1999: 24). Ancak sosyolojik kavramların tarihi bağlamdan ayrı düşünülmesi çok olası gözükmemektedir. Çünkü tarihsel bağlam içinde zamanın şartlarına göre yapılan okumalar dönemin aynası niteliğindedir. Tarihsel bağlamda ele alınmayan tüm tanımlamalar kökensiz ve mekânsız olacağı bağlamından kopuk olarak değerlendirilmektedir. Özellikle sosyal bilimler açısından kavramların birden fazla anlamı karşılaması durumu cemaat kavramını da kapsamaktadır. Bu çerçeveden bakıldığında topluluk/cemaat kavramı 'karmaşık ve muğlak bir yapı' olarak ifade edilmektedir ve Antik Yunandan Aydınlanma Çağı'na değin toplumun temelini ifade etmektedir (Günerigök, 2019: 287-289). Burada esas mesele cemaat ve cemiyet kavramlarının anlamlarına değinerek, yeni iletişim teknolojileriyle değişen toplum yapısı üzerinden var olan oluşumlarda cemaat yapısını arama çabasıdır.

Topluluk/cemaat ve toplum/cemiyet terimlerinin sosyolojik açıdan farklı anlamlara işaret etmesi sosyologların bilhassa da Tönnies'in üzerine dikkatle eğildiği bir konu olmuştur. Özellikle Tönnies'in topluluk/cemaat kavramı üzerinde durması kendisinden sonraki sosyologları da bir hayli etkilemiştir. Bu iki kavram arasındaki farklılık veya birbirlerinin karşıtları haline gelme durumları modern zamanların getirisiidir. Tönnies, topluluk (cemaat/Gemeinschaft) ve toplum (cemiyet/Gesellschaft) terimlerinin Almandada eş anlamlı olarak kullanıldığını ifade etmektedir. Tönnies öncelikle bu terimlerin birbirinden farklılaştığı noktaları belirterek bunların toplumsal yaşamın şekillenmesinde de çok önemli ayrımlara yol açtıklarını belirtmektedir. Tönnies en önemli eseri olan Gemeinschaft und Gesellschaft'da kırsalda toplum yapısının modern sanayileşmiş ve kentlerde yaşayan toplumlardan çok farklı olduğuna dikkat çekmektedir. Ona göre cemaat/topluluk (Gemeinschaft) 'her türden samimi, rahat ve dışa kapalı birlikte yaşayışlar' olarak tanımlanmaktadır. 'Toplum (cemiyet/gesellschaft) kamusal yaşamdır, dış dünyadır.' (Tönnies, 2019: 34). Bu noktadan itibaren topluluk (cemaat) ve toplumların (cemiyet) sahip olduğu ilişkiler üzerinden bir ayrışmaya tabi tutulduğunu ifade etmek gerekmektedir. Doğumla birlikte içine dahil olunan yapı topluluğu oluşturmaktadır. Topluluk içindeki ilişkinin

yapısını üyeleri arasında kurulan kuvvetli bağlar belirlemektedir. Demir ve Acar (1992: 66) topluluk üyelerini ‘aynı değer ve davranış kalıplarını benimsemiş, karşılıklı olarak yakın, içten, yüz yüze ve samimi ilişkilerle birbirine bağlı insanlardan oluşan, topluma oranla görece küçük homojen insan topluluğu.’ şeklinde tanımlamaktadır. Topluluk ilişkileri pazardaki üretkenliğin ötesinde kişisel duygu ve sadakat bağlamında sürdürülmüştür (Waters, 2016: 1). Geleneksel toplum yapısına özgü ilişkiler barındıran topluluk/cemaat, üyelerini samimi ilişkiler kurmaya yönlendirir. Tönnies’in ‘canlı bir organizma’ olarak ifade ettiği topluluk üyeleri benzer hayatlar yaşarlar, geçmiş birlikteliği bulunur ve ortak kararlar alma konusunda hemfikirdirler (2019: 36). Böylece bir arada kalma, dayanışma ve tıpkı bir aile ortamında olduğu gibi ortak hareket etme duygusu gelişmektedir. Fiziki anlamda yakın olmanın yanında topluluk üyelerinin ilişkilerinde duygusal yoğunluk hakimdir. Birlik olma duygusu ortak amaçlarla toplumu bir arada tutmakta ve toplumsal değişime daha dirençli bir yapı meydana getirmektedir.

Tönnies, topluluk/cemaat karşıtı olarak konumlandığı toplum/cemiyet kavramının zuhur ettiği ortamın ‘kent’ olduğunu ifade etmektedir. Modernitenin getirisi olan bu kavram örgütlenme biçimlerini değişime uğratmakta ve bireylerarası ilişkilerde yabancılaşma sürecini getirmektedir. Bilhassa kişisel çıkarların ön planda tutulduğu ve ilişkilerin bu çerçevede sürdürüldüğü daha geçici ve rasyonel bir toplum yapısına işaret etmektedir. Ortak beklenti ve amaçlarla hareket edilmesi toplumun maksatlı bir birliktelik üzerine kurulduğu ve Tönnies’in de ifadesiyle ‘yapay mekanik bir bütün olduğu’ gerçeğini gözler önüne sermektedir (2019: 36). ‘Topluluk teorisinde anlatıldığı gibi yine barış içinde yaşayan ancak temelden bağlı olmayıp temel olarak ayrı insan grupları inşa edilmektedir’. Bu gruplar toplumsal yapı içinde derinlikli ayrılıklara alışmıştır ve bir diğerini kendi alanı içine dahil etmek istemez ve bu tarz bir girişim düşmanca bir tavır olarak algılanmaktadır. Bir diğeriyle iletişim kurmayı istemeyen ve yalnızlaşan bireyler bir başkası için karşılığını almadığı hiçbir şeyi yapmamaktadır (Tönnies, 2019: 98).

Tönnies’in çizdiği çerçeveden toplumları anlamlandırma çabası zamanla değişimler geçirmiş, cemaat kavramı kimi zaman yerini farklı kavramlara bırakmıştır. Toplumsal ağları anlamlandırma çabası grup kavramı üzerinden ele alınmaya

çalışılmıştır. Ancak tüm bu değişimler ve cemaat kavramının bazı sosyologlar tarafından sonunun geldiğinin ilan edilmesi durumu cemaatlerin farklı ortamlarda yeniden ortaya çıkmasını engelleyememektedir. Maclver bunun gerçekleşmesinin mümkün olmadığını 'her birey cemaat içine doğar ve yaşamını cemaate borçludur ve cemaat daima oradadır' sözüyle desteklemektedir (Akt. Yelken 1999: 261). Yelken (1999) 'Cemaatin Dönüşümü' adlı eserinde cemaatin klasik tanımlarında üzerinde durulan ve cemaatin varlığı için hususiyetle gerekli olan mekân/toprak unsurunun eskisi kadar önem arz etmediğini ifade etmektedir. Burada ortaya çıkan yeni değer toplumsal ilişki ve bağlantı biçimidir. Nitekim mekân unsurunun dönüşümü soyut mekân algısını da yanında getirmektedir. Varlığını farklı mekanlarda da ifade etmeye çalışan cemaat kendini yeni ortamlar ve ilişkiler üzerinden ifade etmektedir. Maffesoli (1996), Kabileler Zamanı isimli eserinde neo-kabileler terimini kullanmaktadır. Bu terimin nitelendirdiği bireyler kendilerini ifade edecek toplulukları seçme koşuluyla varlıklarını ispat etmektedir. Nitekim sosyal medyayla birlikte bireylerin yeniden kabile üyesi olmayı tercih ettiği bir yapı meydana gelmiştir. Dolayısıyla insanlar bu ihtiyaçlarını dijital ortamlarda sanal cemaatlerin bir parçası olarak gidermeye çalışırlar. Bauman (2003: 315) bir arada olmanın, bir yapıya ait olmanın, bir grup terapisi gibi etkisi olabileceğinden bahsederken özbilinçli olumsuzluğun çağı olarak nitelendirdiği postmodernlik için 'cemaat çağı, cemaat açlığının, cemaat arayışının, cemaat icadının, cemaat tahayyülünün çağı' betimlemesini yapmaktadır.

## 2. Sanal Cemaatler

Cemaat, toplumsal hayatın ilk ve en önemli özelliği olarak her zaman mevcuttur ve çok çeşitli şekillerde de olsa özünü koruyarak mevcudiyetini sürdürecektir (Akkaş, 2015: 90). Bu ifadenin doğruluğu, Yelken'in ortaya koyduğu 'cemaatin sosyolojik-tarihsel görünüşleri' ile daha net şekilde ortaya çıkmaktadır. Çünkü cemaatler, tarım toplumunda geleneksel cemaat, modern sanayi toplumunda hayali ulus-cemaat ve geç modern dönemde sanal cemaat olarak kendini göstermiştir (1999: 104)<sup>1</sup>. Geç modern dönemin sanal cemaatleri, iletişim teknolojilerindeki

<sup>1</sup> Bu sınıflamadaki tarihi süreç Rostow'un (1971) "The Stages of Economic Growth: A Non-Communist Manifesto" adlı kitabında bahsettiği tarım, sanayi ve bilgi toplumu sınıflamasıyla paralel bir seyir izlemektedir. Bu durum, toplumdaki köklü değişimlerin, cemaatleri de değiştirdiğini göstermektedir.

gelişmelerle paralel bir seyre sahiptir (Köker, 2022: 46). Modern bireyin bir topluluğa ait olarak diğer üyelerle bağlarını güçlendirmesini ve yalnızlık duygusunu bastırmasını sağlayan bu cemaatler (Türk, 2020: 39), genellikle internet ve beraberinde ortaya çıkan sanal dünyalarla birlikte anılmaktadır. Ancak Van Dijk (1997: 39), bilgisayar ağları ve multimedyanın gelişiminin genellikle sanal gerçeklik türlerinin ilk örnekleri olarak kabul edilmesiyle birlikte yazının icadından bugüne kadar sayısız medyanın, az veya çok sanal dünyalar oluşturduğunu belirtmiştir. Sanal cemaatlerin günlük hayattaki yeri, internet teknolojisinin ortaya çıkmasıyla belirginleşmeye başlamıştır. Bu teknolojilerin bilgi paylaşımını ve insanlar arasındaki etkileşimi sanal ortamlara giderek daha fazla taşımasıyla söz konusu cemaatlerin değişimi hızlanmıştır (Köker, 2022: 46).

Sanal cemaatin ne olduğuna ve nasıl ifade edileceğine dair ortak bir kabul yoktur. Öyle ki söz konusu cemaatler; sanal topluluk, çevrim içi topluluk, sanal/çevrim içi sosyal ağ, topluluk ağı (Hercheui, 2011: 3) gibi kelimelerle ifade edilmektedir. Ortak kabulün olmaması nedeniyle bazı araştırmacılar en sık atıf yapılan tanımlara yer verirken; bazılarının ise bu tanımların ortak noktalarından yola çıkarak kendi tanımlarını yaptıkları görülmüştür. Bu yapıları açıklamak üzere en fazla başvurulan tanımlardan biri Howard Rheingold'a (1993: 3-6) aittir: Sanal ve topluluk (virtual communities) kelimeleriyle kavramsallaştırdığı bu yeni cemaat yapılarını kısaca bilgisayar aracılı sosyal gruplar olarak tanımlar ve bu tanımları şöyle genişletir: Sanal topluluklar, siber uzayda kişisel ilişki ağları oluşturabilecek sayıda insanın kamusal konuları insani duygularla yeterince uzun süre tartışmaları halinde internet ağında ortaya çıkan sosyal kümelerdir.

Lee vd. bir sanal cemaat tanımı ortaya koyabilmek için tanımlardaki benzer veya ortak yönleri kullanarak sanal topluluklara dair yaptıkları: 'Bir ilişkinin kurulmasıyla sonuçlanan, üye odaklı içerikler oluşturmak için katılımcıların iletişim ve etkileşimine odaklanan, bilgisayar tabanlı bilgi teknolojileri tarafından desteklenen bir siber alan.' şeklindeki tanım (2003: 51) halen geçerliliğini korumaktadır. Ancak daha detaylı olması nedeniyle Dijk'in tanımına da yer vermekte fayda vardır. Ona göre

---

Ancak bu değişimlerle önceki cemaatler yok olmamış, yeni cemaatlere temel olmuşlardır. Cemaatlerin tarihi süreç içindeki biçimlerine ve gelişim süreçlerine dair detaylı bilgi için bkz. (Yelken, 1999).

sanal topluluklar; belirli bir yere veya zamana bağlı olmayan, ancak yine de genelden özel ilgi alanlarına veya etkinliklere kadar uzanan sosyal, kültürel ve zihinsel gerçeklikte ortak çıkarlara hizmet eden, bilgisayar ağlarında bilgisayar aracılı iletişime ve insan bilgisayar etkileşimine dayalı bir şekilde oluşturulan topluluklardır (1997: 40-41).

Söz konusu toplulukların sanal olarak nitelendirilmesinin sebebi artık belirli bir yere veya zamana bağlı görülmemeleridir (van Dijk, 1997: 39). Öyle ki topluluk içindeki ilişkilerini sürdürmek isteyen bireyin, artık diğer üyelerle fiziki olarak aynı ortamda bulunmasına gerek yoktur. Ağ erişimi olan birey, çok sayıda topluluğa üye olabilmekte ve ilişkilerini sürdürebilmektedir (Köker, 2022: 50).

Bu tanımlara göre sanal cemaatler, yeni iletişim teknolojileri sayesinde çevrim içi ortamlarda kurulmaktadır. Ancak çevrim içi ortamlardaki her topluluk sanal cemaat olarak adlandırılmaz. Türk'e (2020: 61) göre sanal ortamdaki bir topluluğun sanal cemaat olarak adlandırılabilmesi için totem ve tabulara, özgün bir dile, ortak (sanal) mekâna ve kültüre, biz duygusunu oluşturacak olan kimlik ve cemaat dışında kalan diğerlerinin varlığına, ortak amaç ve eylemlere ihtiyaç duyulmaktadır.

İnsanlar bu topluluklara sosyalleşmek, diğer insanların yapıp ettiklerinden haberdar olmak, aidiyet hissetmek, bilgi edinmek, iş birliği yapmak ve yardımlaşmak, eğlenmek ve zaman geçirmek, ticaret yapmak ve/veya siyasi amaçlı faaliyetlerde bulunmak gibi motivasyonlarla dahil olmaktadır (Köker, 2022: 62-66). Cemaat, karakterinde yer alan dayanışma ruhuyla bir amaca yönelik olabileceği gibi rekabetçi de olabilmektedir (Bozkurt, 2001). Söz konusu topluluğu şekillendiren motivasyonlar doğal olarak o topluluğun türünü de belirlemektedir. Lee vd. göre türler sanal toplulukların temel ilkelerine veya yazarların odaklandıkları konulara göre şekillenmektedir. Hiçbiri söz konusu toplulukların her yönünü kapsamamakta veya her koşula uymamaktadır. Her sınıflama belirli durumlarda diğer sınıflamalara kıyasla daha iyi uyum sağlamaktadır (2003: 51-52).

Ön plana çıkan sınıflamalardan birini yapan Hagel ve Armstrong'a göre sanal cemaatler, her ne kadar yapabiliyor olsalar da bilgi veya diğer kaynakları bir araya getirmekle değil, insanları bir araya getirmekle ilgilidir. Güven ve içgörü atmosferinde



süregiden bir etkileşim kurma imkânı sağlamaktadırlar. Bu etkileşim ise insanların dört temel ihtiyacı karşılama isteklerine dayanmaktadır. Bu ihtiyaçlara göre şekillenen sanal topluluk türlerinden birisi; müzik, oyun, yazılım, resim gibi belirli bir konuda ilgi ve uzmanlığı paylaşan insanları bir araya getiren **ilgi** topluluklarıdır. İkinci topluluk türü, diyabet gibi benzer deneyimlere sahip insanlara zaman ve mekân kısıtlamaları olmaksızın bir araya gelme ve anlamlı kişisel ilişkiler kurma imkânı veren **ilişki** topluluklarıdır. Üçüncü topluluk türü, insanlara, yeni kişilikleri denemek ve her şeyin mümkün görüldüğü rol yapma oyunlarına katılmak gibi bir araya gelme ve yeni **fantezi** veya eğlence dünyalarını keşfetme fırsatı veren topluluklardır. Katılımcılar arasında bilgi alışverişi yoluyla çevrim içi olarak karşılanan **işlem yapma** ihtiyacı ise son sanal topluluk türünü oluşturan ihtiyaçtır (1997: 18-22).

Buss ve Strauss sanal toplulukları, üye alımlarına göre tanımlanan açık ve kapalı topluluklar, ortak bir konu veya faaliyet etrafında birleşen tematik topluluklar ve kullanıcılar arası ilişkiler temelinde şekillenen Facebook, Instagram, Twitter ve Reddit gibi sosyal ağlar olmak üzere üçe ayırmıştır (2009: 12-16)<sup>2</sup>. Sosyal ağ siteleri, (1) sınırlı bir sistem içinde halka (yarı) açık profil oluşturulmasına, (2) bağlantı paylaşılan diğer kullanıcıların bir listesini açıklanmasına, (3) sistem içindeki listelerin görüntülenmesine ve bunlar arasında gezilmesine izin veren web tabanlı servislerdir. Bu ağlar zaten var olan sosyal ağların devamlılığını desteklemekte ve birbirlerine yabancı kişilerin ortak paydalarda bağlantı kurmalarına yardımcı olmaktadır. Bazı ağlar çeşitli kitlelere hitap ederken; bazıları ortak dil veya paylaşılan ırksal, dinsel, cinsel veya milliyet temelli kimlikler odağında insanların ilgisini çekmektedir (Boyd & Ellison, 2008: 210-211). Bu ilgiler etrafında sosyal ağlar sadece sanal toplulukların değil, yeni kamusal alanın şekillenmesine de aracılık etmektedir. İnsanlar sanal ortamlarda birbirleriyle ilişkiler kurarak, gruplar oluşturarak kamusal alanın bu yeni boyutunu oluşturmaktadır. Günümüzde bu sanal kamusal alanlar, toplumdaki gündem konularının tartışıldığı ortamlar haline gelmiştir (Akkaş, 2015: 43).

Çevrim içi bir topluluğun tarzı; dış bağlamlar, zamansal yapı, sistem altyapısı, grup amaçları ve katılımcı özellikleri dahil olmak üzere önceden var olan bir dizi yapı

<sup>2</sup> Ana amaçlarına, içinde oluştukları bilgisayar aracılı bağlama ve örgütsel yapılarına göre sanal topluluk türleri için bkz. (Valck, 2005: 26-31).

tarafından şekillenmektedir. Katılımcılar bu yapıların sunduğu kaynakları ve kuralları benimseyerek kullanmaktadırlar. Böylece gruba özgü ifade biçimleri, kimlikler, ilişkiler ve normatif gelenekler gibi katılımcıların kendilerini bir topluluk olarak hayal etmelerini sağlayan dinamik ve sistematik sosyal anlamlar dizisi ortaya çıkmaktadır (Baym, 1998: 38). Bunlar hakkında bilgi sahibi olmadan bir sanal cemaat ve o cemaatin tarzına dair değerlendirmede bulunmak zordur. Ancak resmî web sayfasında kullanılan ifadeler Reddit'in ne tarz bir sosyal ağ sitesi olduğuna dair fikir vermektedir. Bu ifadelere göre Reddit, farklı ilgi alanlarına göre kurulan binlerce topluluğun olduğu, milyonlarca insanın bu topluluklarda sohbet ettiği, yayın, oylama ve yorum yaptığı, giderek büyüyen bir ailedir (Reddit Inc, 2022).

Kullanılan son ifade, Reddit'in bir sanal kamusal alan oluşturduğu iddiasını da içermektedir. İnsanlar, gerçek dünyadan ve geleneksel cemaatlerden de izler taşıyan bu sanal cemaatlerde ve sanal kamusal alanlarda özgül birtakım özelliklerle varlık bulmaktadır. Söz konusu izlerden bahsediyoruz çünkü sanal cemaatler bir anda ortaya çıkmış köksüz yapılar değildir. Çevrim içi etkileşimlerle ortaya çıkan bu sosyal yapılar, aynı anda hem yeni hem de gelenekseldir (Hercheui, 2011: 10).

Her ikisinde de yüksek bir sosyal ilişki olmasıyla birlikte sanal topluluklarda fiziksel yakınlık mevcut teknolojilerle mümkün ve zorunlu değildir (Rheingold, 1993: 5). Dolayısıyla istisnalar haricinde kişinin kendi kimliğiyle geleneksel topluluklarda oluşturduğu ilişkiler, sanal topluluklarda gerçek veya yeniden kurgulanabilir alternatif kimliklerle eş zamanlı/zamansız bir akış içinde 7/24 kurulabilmektedir. Etkileşimin bilgisayar aracılı ve topluluk dışı etkileşim şansının düşük olması, topluluğun heterojen yapısı<sup>3</sup>, cemaatlere dahil olma ve ayrılma kolaylığı, toplumsal kontrol ve sorumluluk duygusunun zayıf olması, gerçek kimliğin kullanıcı adı ve avatar ile gizlenebilmesi gibi nedenlerle bu topluluklara bağlılık geleneksel topluluklardaki kadar güçlü olmayabilmekte, öyle olsa bile gerçekliğinden/samimiyetinden emin olunamamaktadır.<sup>4</sup> Geleneksel olanların aksine sanal topluluklar düşük

<sup>3</sup> Bu heterojen yapı nedeniyle bir cemaatte sevilmeye kişi, başka bir cemaatte kahraman ilan edilebilmektedir (Bozkurt, 2001).

<sup>4</sup> Köker (2022: 52) ve Andrews (2002: 64)'un da belirttiği üzere, coğrafi yakınlığın zorunlu olmaması nedeniyle üyelerin sanal topluluklara giriş çıkışlarının kolay olması ve birden fazla topluluğa dahil olarak bunlar arasında gezilebilmesi bakımından üyeliklerin zayıf olduğu söylenebilir. Ancak sadece davet

merkezleşmenin ve informal yatay ilişki ağlarının olduğu topluluklardır. Ayrıca kısaltmalı yazışmalar, emoji ve sembol kullanımı gibi özgün içerikler de bir sanal cemaatten diğerine farklılaşabilmektedir. Tüm özellikleriyle birlikte sanal cemaatler kendilerine has bir kültür ortaya koymaktadırlar (Köker, 2022: 49-53; Bozkurt, 2001). Sanal kültürler temel olarak heterojendir; hiyerarşinin katılığını kaybettiği ortamlarda, çok farklı gelir ve eğitim düzeylerindeki kişiler bir arada görülebilmektedir. Resmiyetten uzak yönleriyle birlikte bu cemaatlerde bilimsel tartışmalara tanık olmak da mümkündür (Bozkurt, 2001).

Diğer üyelerin tanınması, onlara güven duyulması, gizliliğin korunarak anonim kalınabilmesi, finansal ve finansal olmayan ödüllerin varlığı, güçlü bir topluluk duygusu ve sanal toplulukla özdeşleşme yeteneği üyelerin sanal topluluğa katkı ve katılım olasılığını artırmaktadır (Andrews, 2002; Hummel & Lechner, 2002; Tung ve diğerleri, 2001; Blanchard & Markus, 2004; Koh & Kim, 2001). Özellikle anonim kalabilmesi sayesinde kişi, sosyal kontrolün<sup>5</sup> baskın olmadığı bu ortamlarda ‘süperego’ dan gelen toplumsal baskıları bir kenara bırakarak ‘ego’ larını mümkün olduğu ölçüde özgür bırakmanın keyfini çıkarmaktadır. Ayrıca kişi, içinde yaşadığı birçok özlemi sanal ortamda oluşturduğu karakteri aracılığıyla ifade ederek de rahatlama fırsatı bulabilmektedir. Buna karşılık kapalı sistem topluluklarda kısmi bir iç kontrol söz konusudur. Ancak bu kontrolün etkililiği, kurallara uymaması gerekçesiyle cemaatten uzaklaştırılan kişinin yeni bir kimlikle cemaate yeniden dahil olabilmesi nedeniyle güvenilir değildir (Bozkurt, 2001).

### 3. Reddit r/place’e Dair Daha Önce Yapılan Çalışmalar

Literatürde Reddit r/place etkinliğini inceleyen sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Bunlardan birinde Armstrong, makine öğrenmesi yöntemlerinden de faydalanarak grupların davranışlarını koordine etmelerine neden olan faktörleri anlamak için 2017 yılında düzenlenen r/place etkinliğini incelemiştir. Analizleri sonucunda dijital tuvaldeki belirli bölgelere yeni katılanların bölgeden ayrılanlara

---

veya referans ile üye kabul eden ve katı kurallarla işleyen sanal toplulukların varlığı düşünüldüğünde aynı ifadeleri net şekilde kullanmak mümkün değildir.

<sup>5</sup> Sosyal kontrol, sanal cemaatin dili ve kültürüyle sağlanmaktadır. Üyelere kazandırılan sanal cemaat kimliği sayesinde cemaatin sınırları çizilerek diğer cemaatlerden farklılaşması sağlanmaktadır (Türk, 2020: 62).

kıyasla ve daha az sayıda bölgeye katılanların çok sayıda bölgeye katılanlara kıyasla nicel olarak daha fazla katkı sağladıkları sonucuna ulaşmıştır (2018).

Jérémie Rappaz vd., kullanıcılar arası ilişkileri yakalayan tahmine dayalı bir model ile r/place 2017'yi incelemişlerdir. 16 milyondan fazla kullanıcı eylemini içeren tuvaldeki son 1 milyon etkileşim ile kullanıcı gruplarını ve onların eylemlerini analiz edip görselleştirmişlerdir. Bu analizlerde r/place'deki iş birliği kalıplarını ve 830'u örtüşmeyen/iç içe olmayan 1493 sanat eserinin üretildiğini tespit etmişlerdir. Bu sayı r/place ortamındaki olası sanal topluluk sayısını açıklamaktadır (Rappaz vd., 2018).

Prateek Vachher vd. r/place 2017 etkinliğindeki topluluklar arası çatışmaları nicel analizlerle belirlemiş ve karma yöntemler kullanarak karakterize etmiştir. Buna göre çatışmanın hem kazanan (tuvalin son halinde yer alan) hem kaybeden tarafında birden fazla topluluk bulunmaktadır. Bu topluluklar tuval üzerindeki coğrafi yakınlık ve mevcut siyasi veya kültürel fikir ayrılıkları nedeniyle çatışmalara dahil olmuştur. Ayrıca r/place ortamındaki çatışmaların, az sayıda çok aktif kullanıcı tarafından değil, çok sayıda normal kullanıcı tarafından sonuçlandırılması nedeniyle topluluklardaki toplam kullanıcı sayısının son derece aktif olan kullanıcı sayısından daha önemli olduğunu belirtmişlerdir (Vachher vd., 2020).

Litherland ve Mørch (2021), karma yöntem kullanarak gerçekleştirdikleri araştırmalarında, r/place 2017 tuvalinde 1500'den fazla nesnenin yapımında 800'den fazla topluluğun yer aldığı sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca, görsel ve sosyal eserlerin evrimi yoluyla r/place ortamını anlamak için Mona Lisa görüntüsünü ve Mona Lisa topluluğunu derinlemesine analiz etmişlerdir. Sonuç olarak nesnelerin görünüşte rastgele kullanıcı etkinliğinden yapı ve anlam oluşturmaya doğru evrildiğini belirtmişlerdir.

Ganguly (2022), r/place 2022 etkinliğini incelediği çalışmasında söz konusu ortamdaki entropiye, kaosa, sezgisel olarak bazı ilkel veya evrensel olarak beğenilen tasarımlara ve herhangi bir tutarlı tasarımın ortaya çıkmasının zor olduğuna vurgu yapmıştır. Farklı tasarımların nasıl ortaya çıktığını iş birliklerine, ulus grupların birlikte ürettikleri tasarımlara, sabotajcılar ve onlara karşı duruşla birlikte botlara

kısaca değinerek açıklamıştır. Ancak bu açıklamaların veriye dayandırılmamış yüzeysel bir özetten ibaret olduğu görülmektedir.

#### 4. Yöntem

Sanal cemaatlerin ele alındığı bu çalışmada 2022 yılında gerçekleştirilen r/place etkinliği, literatürde örnek olay ve vaka çalışması gibi farklı isimlerle de ifade edilen durum çalışmasına tabii tutulmuştur. Durum olarak Reddit'in seçilmesinin nedeni, çeşitli alanlara ilgi duyan farklı din, dil, ırk ve milletten insanların sahip oldukları bireysel ve toplumsal kimlikleriyle sosyal ağa dahil olarak sanal cemaat yapıları içinde etkileşim kurabilmelerine imkân tanınması sebebiyle zengin bir veri kaynağı olmasıdır. Öyle ki 2017 ve 2022 yıllarında gerçekleştirilen r/place etkinliklerinin yoğun ilgi görmüş olması bu durumu destekler niteliktedir.

Çalışmada kullanılan durum çalışması deseni, özellikle fenomen ve bağlam arasındaki sınırların açıkça belli olmadığı güncel bir olguyu gerçek yaşamı bağlamında birden çok kanıt kaynağına dayanarak araştıran, tasarım mantığını, veri toplama tekniklerini ve veri analizine yönelik spesifik yaklaşımları içeren kapsamlı bir araştırma stratejisidir (Yin, 2003: 13-14). Çalışmada, r/place bünyesinde yer alan sanal topluluklar incelendiği için iç içe geçmiş tek durum deseni tercih edilmiştir. Bu durum çalışması deseni, bir durum içinde bulunan birden fazla alt birimi incelemek amacıyla kullanılmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018: 301).

Belirtilen desen ile gerçekleştirilen çalışmada, 2022 tarihli r/place etkinliği özelinde sanal toplulukların (1) hangi ilgi alanları veya amaçlar etrafında bir araya gelerek faaliyette buldukları ve (2) diğer sanal cemaatlerle uzlaşma veya çatışmaya sebep olan motivasyonlarının neler olduğu sorularına yanıt aranmıştır. Bu doğrultuda gerekli olan bilgiler r/place (2022), r/placeAtlas2 (2022), r/dataisbeautiful (2022) ve Prosto\_Sanja (2022) topluluk ve projelerinde sunulan dökümanlar, görseller, videolar, ısı haritaları, tuval geçmişi ve 'The 2022 r/place Atlas' vasıtasıyla edinilmiştir. Etkinliğe katılan sanal cemaatlerin ve ilgilendikleri konuların genel durumunu ortaya koymak üzere edinilen veriler değerlendirilmiştir. Ancak sanal cemaatlerin hangi motivasyonlarla biraraya geldikleri noktasında tuvaldeki her bir topluluk görselini belirleyerek analiz etmek teknik ve zamansal açıdan mümkün olmadığı için u/JordiTK

(2022) adlı kullanıcı tarafından paylaşılan görsel (Şekil 3) ile birlikte u/rasta4eye (2022) tarafından paylaşılan ısı haritasında (Şekil 4) yüksek etkileşim oranını ifade eden kırmızı renk yoğunluğunun görüldüğü seçili beş alanda yer alan topluluklar ve oluşturdukları görseller detaylı bir şekilde betimlenmiş ve analiz edilmiştir. Creswell'in gözden geçirdiği pek çok nitel çalışmadan hareketle belirttiği üzere durum çalışması için dört veya beş durumu çalışmaya dahil etmek yeterlidir (Creswell, 2017: 189). Kaldı ki çalışmamız kapsamında belirlediğimiz beş bölge, çok sayıda topluluğu ve söz konusu topluluklar tarafından oluşturulan görseli içermektedir.

Literatürde r/place ile ilgili yapılmış çok az çalışma bulunuyor olmasıyla birlikte bu çalışmalarda çoğunlukla nicel bir yaklaşımla r/place'de tasarım oluşturma süreçlerine, kullanıcı ve topluluk ilişkilerine, kullanıcı türlerine ve diğer bazı başlıklara yer verilirken söz konusu toplulukları bir araya getiren değerlere ve çatışmalara sebep olan konuların neler olduğuna odaklanılmadığı görülmektedir. Bu noktada Vachher vd. (2020) tuvalde yer edinme ve siyasi veya kültürel anlaşmazlıklar nedeniyle topluluklar arasında çatışmaların yaşandığını belirtirken, sadece Ganguly (2022) toplulukların oluşmasını sağlayan değerlere yüzeysel bir şekilde değinmiştir. Söz konusu eksikliği gidermek üzere r/place 2022 etkinliğindeki sanal toplulukları bir araya getiren ve topluluklar arasında uzlaşma veya çatışmaların yaşanmasına sebep olan motivasyonların neler olduklarına nitel bir yaklaşımla odaklandığımız çalışmamız, r/place etkinliği özelinde sanal cemaatler konusuna ilişkin literatüre katkı sağlayacak olmasıyla önem taşımaktadır. Bu kapsamda ilk olarak Reddit r/place tanımlanmıştır.

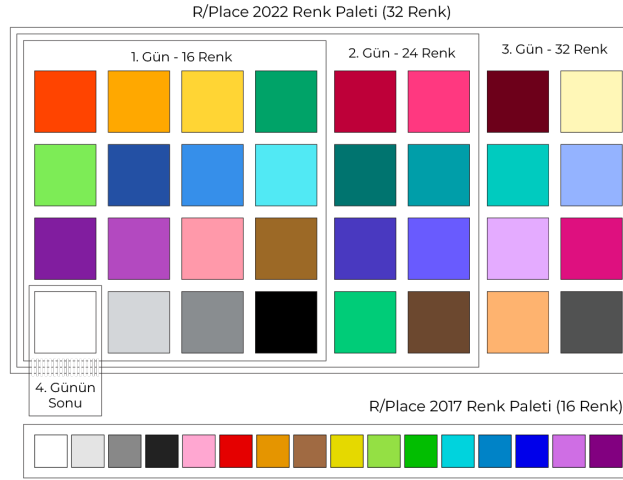
#### 4.1. Reddit r/place

r/place, binlerce küçük topluluktan (subreddit) oluşan büyük bir topluluk olan Reddit'deki topluluklardan bir tanesidir (Reddit, 2022). r/place, Brian Simpson, Matt Lee ve Daniel Ellis tarafından insanların nasıl etkileşime girdiklerini araştırmak amacıyla geliştirilmiştir. Etkinlikteki renk ve zaman kısıtlaması bireysel katılımın önemini azaltarak karmaşık kreasyonlar elde etmek için kullanıcıların iş birliği yapmasını gerekli kılmaktadır. Boyanan her pikselin gerçek zamanlı olarak sergilendiği tuvalde boş yer kalmadıkça sanal toplulukların kendi eserlerini tamamlamak ve muhtemel saldırılara karşı korumak için topluluk içinde ve diğer bazı

topluluklarla iş birliği yapmaları, bazılarıyla ise mücadele etmeleri gerekmektedir. Bu bakımdan bir proje olduğu kadar sosyal deney niteliği de taşıyan r/place (Simpson vd., 2017), sanal cemaatlerin varlık sebeplerini ve mücadelelerini anlamak için adeta biçilmiş bir kaftandır.

Topluluk sayfasında yöneticiler tarafından kullanıcıların boş şekilde sunulan tuvale bir piksel koyabilecekleri, ancak bir diğer piksel için beklemeleri gerektiği, böylelikle belirli kurallar dahilinde bireysel veya topluluk halinde bir şeyler oluşturabilecekleri açıklamalarına yer verilmiştir. Kurallar ise: (1) yaratıcı olun ve eğlenin, (2) tartışmalara girmekte sorun yok ama lütfen kişisel hakaretlerde bulunmaktan, diğer kullanıcıları sabote etmekten veya insanları taciz etmekten kaçının, (3) Reddit içerik politikasına uyun, (4) topluluk deneyimine iyi niyetle katılın şeklindedir (r/place, 2022).

**Şekil 1. r/place 2017 ve 2022 Renk Paletleri**



Kaynak: (The r/place Wiki, 2022)

İlk olarak 1 Nisan 2017 tarihinde 1000x1000 (1 milyon) pikselden oluşan boş bir tuvale 5 dakika aralıklarla 16 renkten (Şekil 1) birinin yerleştirilmesiyle gerçekleştirilen ve 72 saatin sonunda 1.2 milyon kullanıcının 16.5 milyon kez piksel boyayarak 1493 eser<sup>6</sup> oluşturdukları etkinlik 5 yıl sonra 1 Nisan 2022 tarihinde

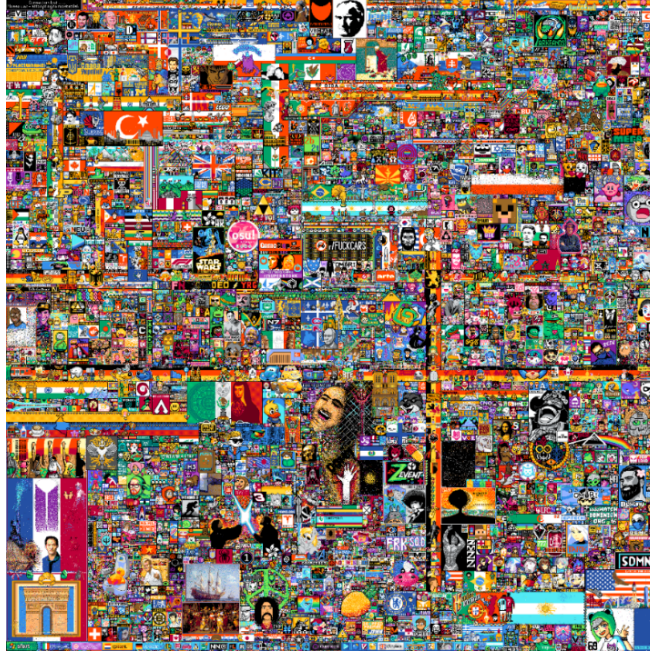
<sup>6</sup> Dreamm.li uzantısıyla erişilen The r/place Atlas'a (Roland Rytz, 2022) göre tuvalde 1493 eser bulunurken, rolandr.github.io uzantısıyla erişilen The r/place Atlas'a (Rytz, 2023) göre 1207 eser bulunmaktadır.

FİDAN BARİTÇİ, Zühal ve KAHRAMAN, İbrahim (2024). Sanal Cemaatlerin Var Olma Mücadelesi: R/Place Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (2), 702-732.

yeniden aktif edilmiştir (u/Drunken\_Economist, 2017; Roland Rytz, 2022; r/place, 2022; Lospec, 2022a).

İkinci etkinlik, eskisine kıyasla bazı yenilikler içermektedir. r/place sayfasındaki tuval geçmişi paneline göre 83 saat 19 dakika süren etkinliğin ilk 28 saatinde (1. aşama) tuvalin genişliği 1000x1000 (1 milyon) piksel iken, 55. saate kadar (2. aşama) 1000x2000 (2 milyon) piksel, kalan sürede (3. aşama) ise 2000x2000 (4 milyon) pikseldir (Reddit r/place, 2022). Tuvalin genişletilmesiyle birlikte renk paletindeki seçenekler de artırılmıştır (Şekil 1). r/place 2022 etkinliği, 2017 yılında olduğu gibi 16 renk seçeneğiyle başlatılmıştır. Ancak etkinliğin 2. aşamasında 24'e, 3. aşamasında 32'ye çıkarılmıştır. Son gün ise beyaz hariç palettteki tüm renkler devre dışı bırakılarak tuvalin temizlenmesi tetiklenmiştir (The r/place Wiki, 2022). Başka bir deyişle katılımcılar, kendi renklendirdikleri tuvali kendileri silmiştir. 2022 yılındaki etkinliğe ait söz konusu tuvalin sadece beyaz renkteki girdilere izin verilmeden önceki son hali Şekil 2'de görüldüğü gibidir. Reddit r/place web sayfasının üst kısmında yer alan 'tuval geçmişini gör' butonuna tıklayarak saat ve piksel konumlarıyla birlikte tuvali incelemek mümkündür (r/place, 2022).

### Şekil 2. Tuvalin Sadece Beyaz Girdilere İzin Verilmeden Önceki Son Hali



Kaynak: (r/place, 2022)



Orijinal kodu Roland Rytz tarafından yazılan ve tuvaldeki tüm eserlerin grafiğini çıkarmak amacıyla geliştirilerek Stefano Haagmans tarafından yönetilen The 2022 r/place Atlas (Haagmans, 2022) verilerine göre 4 milyon pikselden oluşan tuvalin sadece beyaz girdilere izin verilmeye başlanmadan önceki son halinde toplam 8117 eser bulunmaktadır. Atlas sayesinde tuvalin istenilen bir saatindeki halini, o saatte var olan eserlerin toplam sayısını, eserlerin tuvaldeki konumlarını, kapladıkları alanı, eseri oluşturan sanal topluluğun adını ve eserlerin açıklamalarını incelemek mümkündür. Başka bir deyişle esere ve topluluklara ilişkin bilgiler The r/place 2017 Atlas'da (Roland Rytz, 2022) olduğu gibi tuvalin son haliyle sınırlı değildir. 5410 gönüllü kullanıcının katkıları sayesinde etkinliğin herhangi bir saatindeki esere ve topluluk bilgilerine ulaşmak da mümkündür. Ancak yine de tuvaldeki karmaşa nedeniyle Atlas'ı inceleyerek toplam eser sayısını tam olarak belirlemek mümkün değildir. Bu nedenle analizler belirtilen veri kaynakları ve etkinlik tuvalinde belirlenen 5 bölgeyle sınırlandırılmıştır.

## 4.2. Analiz ve Bulgular

### 4.2.1. Sanal Cemaatlerin İlgilendikleri Temel Konular

Çok sayıda sanal topluluk ve herhangi bir topluluğa dahil olmayan kullanıcı r/place 2022 ortamında bir araya gelerek ilgi duydukları başlıklara ilişkin görselleri r/place tuvalinde oluşturmaya çalışmış, bunun için birbirleriyle iş birliği yapmış ve çatışmıştır. Etkinlik süresince çeşitli görseller ortaya çıkmış gerek toplulukların kendi isteğiyle gerekse diğer toplulukların müdahaleleriyle oluşturulan bazı görseller değiştirilmiş veya tuvalden silinmiştir. Tuvalde en fazla piksele sahip olan topluluklar, toplam piksel sayıları ve oluşturdukları eserler Şekil 3'te belirtilmiştir (u/JordiTK, 2022). Bu şekle göre en fazla boyama yapan ilk 10 topluluk sırasıyla Fransa (185 bin), Almanya (161 bin), Amerika (114 bin), Hollanda (106 bin), Türkiye (89 bin), LGBT (67 bin), Belçika (62 bin), One Piece (54 bin), Nothingness (52 bin) ve İngiltere (49 bin)'dir. Listede belirtilen 30 topluluktan 22'sinin ülke isimleriyle ifade edilmesi r/place ortamında milliyetçiliğin ön planda olduğunu göstermektedir. Öyle ki görselde yer alan eserlerin, o ülkelerin vatandaşları için gurur kaynağı olmuş bayrakları, renkleri, önemli şahısları gibi sembol ve başarılarını içeriyor olması nedeniyle bir anlamda ülke tanıtımı yapıldığı ve tuvalin ülkeler arası mücadele alanı olarak işlev

gördüğü söylenebilir. Listede yer alan diğer 8 topluluğun ise bir ülke veya millet ile sınırlı kalmayan, uluslararası çapta desteklenen topluluklar oldukları görülmektedir. Söz konusu listeyi hazırlayan kişinin ifadelerine göre inceleme, tuvalin, etkinlik sonlanmadan önceki son hali üzerinde yapılmıştır. Bu nedenle daha önce oluşturulan ancak varlıklarını sürdüremeyen eserler listeye dahil değildir. Ayrıca bazı eserlerin belirsiz hale gelmeleri nedeniyle ‘Nothingness’ başlığı altında değerlendirildikleri görülmektedir. Örneğin ‘The 2022 r/place Atlas’ (2022) incelendiğinde bir eserin Fransızlar tarafından yapıldığı ancak biçimini kaybetmesi nedeniyle bu başlık altında değerlendirildiği görülmüştür. Bunun aksine Void adı verilen bir topluluğun çoğunlukla siyah rengi tercih ederek diğer toplulukların eserlerine saldırımları sonucunda oluşan eserler de ‘Nothingless’ başlığı altında değerlendirilmiştir. Bu eserleri oluşturan topluluk çok sayıda diğer topluluğu tehdit ettiği için güçlü bir dirençle karşılaşmış ve bir anlamda söz konusu diğer toplulukları Void’e karşı mücadele etmek üzere bir araya getirmiştir. Bu noktada ortak düşman karşısında birlikte hareket edildiği görülmüştür.

Şekil 1. En Fazla Piksele Sahip 30 Topluluk



Kaynak: (u/JordiTK, 2022)

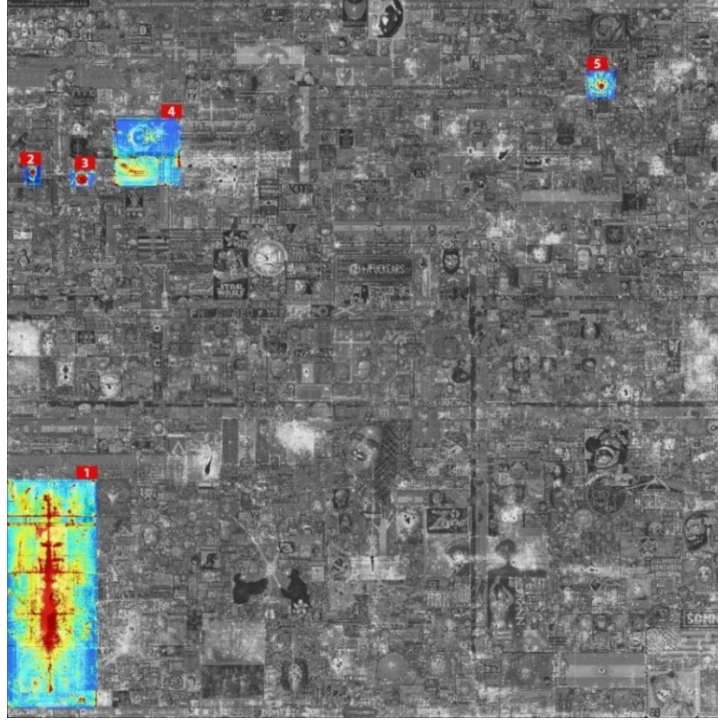
Şekil 3 detaylı şekilde incelendiğinde çeşitli kültürel, sanatsal, tarihi, milli, eğlence ve gündem konularına dair eserlerin oluşturulduğu görülmektedir. Öyle ki Ukrayna bayrağıyla birlikte görselleştirilen Bayraktar TH2'den, Star Wars, Kaplumbağa Terbiyecisi Tablosu, Atatürk, ülke bayrakları, ünlü mimari eserler, yemekler, logolar vb. çok sayıda eser dijital tuvalde yer almaktadır. Ancak bu çeşitli eserlerin bir şekilde söz konusu ülke ile bağlantılı oldukları anlaşılmaktadır. Örneğin Fransa topluluklarının oluşturdukları eserler bir şekilde Fransa ortak paydasında toplanan eserlerdir. Bu nedenle sanal cemaatleri bir araya getiren kapsayıcı kavramın büyük oranda milli ve kültürel değerler olduğu söylenebilir. Bunun dışında insanların film, dizi, oyun, basit eğlence, tartışma ve LGBT başlıkları altında bir araya geldikleri görülmektedir. Ancak Şekil 3'te de görüleceği üzere bu toplulukların boyutu ve etki büyüklüğü milli ve kültürel değerler etrafında birleşen topluluklara kıyasla oldukça küçüktür.

#### 4.2.2. Sanal Cemaatlerin Uzlaşma veya Çatışma Motivasyonları

Şekil 3, söz konusu toplulukların hangi konularla ilgilendiklerine dair bir açıklama sunmaktadır. Ancak topluluk isimleri, iş birlikleri ve çatışmalarına dair veri içermemektedir. Bunun için 'The 2022 r/place Atlas' (2022) sayfasında sunulan bilgilere, etkinliğin Web sayfasında (2022) ve github'da (2023) yer alan 'tuval geçmişi'ne bakmak gerekmektedir. Tuvalde yer alan tüm alanları incelemek teknik ve zamansal açıdan mümkün olmadığı için belirlenen farklı büyüklüklerdeki 5 bölge incelenmiştir. Bu bölgelerin belirlenmesinde, çatışma ve iş birliklerini görebilmek amacıyla tuvalin ısı haritasında kullanıcı etkileşimlerinin yoğun olması anlamına gelen kırmızı ve sarı renklerin yoğun olması durumu göz önünde bulundurulmuş ve ilgili bölgeler numaralandırılmıştır.<sup>7</sup> Numaralandırılan her bir bölge ilgili atlas sayesinde tüm etkinlik süresince incelenmiştir. Atlasta yer alan verileri kontrol etmek maksadıyla belirtildiği üzere diğer 'tuval geçmişi' kaynakları incelenmiştir.

#### Şekil 2. İncelemek Üzere Belirlenen Yüksek Etkileşim ve Değişim Oranına Sahip Bölgeler

<sup>7</sup> Mavi renkler kullanıcılar tarafından daha az, sarı renkler daha fazla, kırmızı renkler ise en fazla renk değişiminin yaşandığı alanları göstermektedir. r/place 2022 etkinliğinin ısı haritası görseli ve videosu için bkz. (u/Nike2341, 2022; u/rasta4eye, 2022).



Kaynak: (u/rasta4eye, 2022) tarafından paylaşılan ısı haritası kullanılarak hazırlanmıştır.

Etkinliğin 3. aşamasında erişime açılan ve 153 bin 566 piksellik alanı kaplayan Bölge 1’de diğer çeşitli grupların da bulunmasıyla birlikte temel olarak ‘Fransa’ ortak paydasında bir araya gelen ve bölgelerini korumaya çalışan 4 topluluğun olduğu görülmüştür. Bölgede ilk olarak 153 bin 566 piksel alanı kaplayan büyük bir Fransa bayrağı çizilmiş ve tüm değişikliklerin ardından 124 bin 500 piksellik bir alanı kaplamıştır. Bu alan, tuvalde bütün halinde oluşturulan ve varlığını koruyan en büyük alandır. Etkinlik sonlanana kadar bayrak varlığını korumuş, ancak üzerindeki çeşitli tasarımlar sürekli olarak değişmiştir. Buna göre milli ve kültürel değerlerin, toplulukların uzlaşma ve çatışma süreçlerinde de ön planda oldukları görülmüştür.

Eserlerin şekillendirilmesinde Twitch yayıncılarının da etkin rol oynamaları söz konusudur. Örneğin Fransız Twitch yayıncıları Eyfel Kulesi tasarlamaya çalışırken İspanyol ve Kuzey Amerikalı yayıncıların bölgeyi yok etmeye çalışmaları nedeniyle çatışma yaşanmıştır. Bu sırada bölgenin alt kısmındaki küçük bir alan Windows işletim sisteminin görev çubuğu oluşturularak başka topluluklar tarafından ele geçirilmiştir. Bölgenin üst kısmında ise Dağıstanlı sosyal medya fenomeni Hasbulla Magomedov’un görseli oluşturulmuş ve topluluklar arasında yoğun bir mücadele yaşanmıştır. Gece olması nedeniyle aktif üye sayıları azalan Fransız

toplulukları öncelikle bölgelerinin üst yarısını kaybetmiş, ardından Şili bayrağını genişletmeye çalışan bir diğer topluluğa karşı savunma yapmak zorunda kalmışlardır. Fransa bölgesinin tamamı saldırıya uğramış ve bazı kısımları diğer topluluklara kaybedilmiştir. Reddit moderatörünün müdahalesi ve sabah olmasıyla birlikte üye sayıları yeniden artan Fransızlar bölgenin üst kısmı hariç kontrolü tekrar sağlamışlardır. Bölgenin üstündeki alanda çeşitli tasarımlar yapılmış, bazen iki tasarım arasında yerleştirilen ve barışı sembolize eden kalplerle anlaşma sağlanmış, bezen ise çatışmalar yaşanmıştır. Özellikle dünyanın uzaydan görüldüğü ve gerçek konumlarıyla ülkelerin yer aldığı görsel ile sağlanan uzlaşma, tüm dünyayı ülkelerle kaplamak isteyen kişiler nedeniyle çatışmaya dönüşerek silinmiştir. Etkinliğin sonuna doğru bu alan çizgi roman ve anime serisi OnePiece'in topluluğu tarafından Fransızlar ile iş birliği içinde kullanılmıştır.

Tüm bu süreç içinde Bölge 1'in Fransızlar tarafından kullanılan kısmında Zafer Takı, kruvasan, bir oyuna ait Emerald Dofus eşyası, Rayman, Pokemon, Fransız espor takımı Karmin Corp, Twitch FR ve BTS logosu, bir Fransız YouTuber karakteri, Fransa Bisiklet Turu Yarışması, bir film karakteri olan Remy, Louvre Müzesi, astronom Thomas Pesquet, Temmuz Devrimini anlatan bir resim, bir Fransız YouTube kanalı olan Lofi Girl, Daft Punk x PNL, Népal, JuL'un el işareti, League of Legends'da bir karakter olan Jinx, bir yemeği temsilen salyangoz, asker anıtı, Zinedine Zidane, hangi topluluğa ait olduğu bilinmeyen 'bots' logosu ve bölgenin bitişiğinde yer alan diğer topluluklarla barışı ifade eden kalp sembolleri gibi diğer bazı görseller yer almıştır. Hemen hemen tüm tasarımların ortak noktası, Fransızların gurur duydukları değerleri sembolize etmeleri ve Fransa ortak paydasında buluşmalarıdır. Bölge, etkinliğin son saatlerinde yoğun saldırıya uğramış ve tuvalden ilk silinen bölge olmuştur. Bu durumu Fransa karşıtlığı olarak yorumlamak doğru olmayacaktır. Çünkü söz konusu karşıtlığın, Twitch yayıncılarına, belli başlı topluluklara yönelik veya alan elde etmek amacıyla gerçekleştirilmesi de olasıdır. Bu noktada alan elde etmenin, değer çatışmalarının, eğlence arayışının, anlamlı bir nedene dayanmaksızın mücadelenin verdiği hazzın çatışma ve uzlaşmalara zemin oluşturduğu, Twitch yayıncılarının ise bu durumlarda öncü rolü üstlendikleri söylenebilir.

Bölge 2’de Playboi Carti'nin hayranları Vamps tarafından yapılan ve bir müzik albümünün kapağı olan Whole Lotta Red görseli 2 bin 542 pikseli kaplayacak şekilde bulunmaktadır. Bölgede ilk ortaya çıkan tasarım, etkinlik süresince saldırı altında kalmış ve tamamlanamamıştır. Tasarımın alt kısmına Among Us adlı oyunun karakterleri ve bir Twitch yayıncısının adı yazılmaya çalışılmıştır. Topluluk içi kararsızlıklarla birlikte topluluk ile söz konusu Twitch yayıncısının takipçileri ve Temple Üniversitesi'nin logosunu tasarlayan topluluk arasında bir çatışma yaşanmıştır. Sınır komşusu olan topluluklar ise bu sınırlara kalp ikonu yerleştirilerek barış anlaşmaları yapılmıştır. Bölgedeki görsel birkaç defa silinmiş, yerine yazı, tavuk ve bir karakter çizilmiş, görselin alt kısmındaki yazı bir desenle kapatılmaya çalışılmış ve tamamlanamasa da oluşturulan görsel etkinlik sonuna kadar varlığını korumuştur. Topluluklar arası ve topluluk içi çatışma ve uzlaşmaların yaşandığı bu bölgede, Bölge 1’in aksine milli ve kültürel değerler ön plana çıkmamıştır.

Toplam 4 bin 761 piksel olan Bölge 3’te Kanada bayrağı bulunmaktadır. Bölgede etkinliğin ilk saatlerinden itibaren Kanada ile Fransa, Şili ve İrlanda toplulukları arasında barış anlaşması yapılmıştır. Ancak buna rağmen Kanada bayrağının çizilemeyişi dikkat çekerek alay konusu olmuştur. Bu durum vandalizme yol açmış, etkinlik süresince söz konusu bayrak zaman zaman saldırıya uğrayarak üzerindeki sembol muza ve salatalığa dönüştürülmüştür. İlk çatışmalar Kanada topluluğunun resmi olmayan sınırlarını aşması ve TagPro oyunu topluluğunun buna karşılık vermesiyle başlamıştır. Daha sonra Şili ve Kanada toplulukları bu oyun topluluğunun alanını işgal etmiştir. Kanada toplulukları bayrağı TagPro ve ‘placeducks’ topluluğunun olduğu bölgeye kopyalamış ancak bayrağı burada da tamamlayamamışlardır. Bölgenin yarısına Kanada ve eyaletlerinin bayrakları çizilmiş ama Kanada bayrağı tamamlanamadan etkinlik sonlandırılmıştır.

Bölge 4’te ilk olarak Türkiye ve Québec bayrakları ortaya çıkmıştır. Türk topluluğu Hindistan, Yunanistan, Azerbaycan, Kuzey Kıbrıs, Polonya, Bulgaristan, Québec ve Hollow Knight: Silksong oyun topluluklarıyla barış yapmış ancak saldırıya uğramasının ardından Québec’in bölgesini işgal ederek alanını genişletmiştir. Türkiye ve Amerika bayraklarının saldırı altında kalması ve direnişler sonucunda bu iki bayrak sınır ortağı olmuş ve barış anlaşması yapmıştır. Türk topluluğunun zaman zaman

destek vermiş olmasına rağmen kültürel değerleriyle bölgesini zenginleştirmeye çalışan Amerika topluluğu, Şili, gök kuşağı bayrağı ve LGBT topluluklarının işgali nedeniyle varlığını sürdüremeyerek tuvalin diğer bölgelerine taşınmıştır. Bu sırada bölgesinin bir kısmı Hindistan tarafından işgal edilen Türk topluluğu bu alanı geri almaya çalışsa da başarılı olamamış ve Québec'den aldığı bölgeyi koruyarak geliştirmeye odaklanmıştır. Hindistan ve diğer topluluklar gibi kendi değerlerini görselleştiren Türk topluluğu tüm saldırılara direnerek Galata Kulesi, Ayasofya, Anıtkabir, Boğaz Köprüsü, Aziz Stephen Kilisesi ve binaların olduğu bir İstanbul silueti oluşturmuştur. Şili topluluğu ise And Dağları, And Kondoru, bir geyik türü olan pudu, Paine sıra dağları ve Şili'nin siyasi haritadaki şeklini oluşturmuştur. Tablolaştırılan bu alan, İspanyol Twitch yayıncısı Rubius'un kedisinin görseli çizilerek kısmi işgale uğramış ve ardından etkinliğin sonlandırılmasıyla silinmiştir. Barış ve çatışmaların yoğun olduğu bu bölgenin tamamında sık sık topluluk değişimi yaşanmakla birlikte Türk topluluğu, etkinliğin başlangıcından sonuna kadar bölgedeki varlığını koruyabilen tek topluluk olmuştur.

4 bin 188 pikseli kaplayan Bölge 5'te ilk ortaya çıkan görseller My Little Pony çizgi filminde yer alan üç kristal ve bir diğer topluluk tarafından oluşturulan gök kuşağı olmuştur. Bölgenin son halinde bu iki grup uyum içinde bir görsel oluşturmuş ve birlikte bölgelerini korumuşlardır. Little Pony topluluğunun egemenliğindeki bölgede daha sonra bu topluluk tarafından 11 adet midilli görseli oluşturulmuştur. Aynı bölgede Fas bayrağı çizerek yer kazanmaya çalışan topluluk varlığını sürdüremezken, yapay bir dil olan Toki Pona ile web kurgu yazarı Wildbow'un hayranlarının iş birliğine dayalı toplulukları bölgede genişleyemeyerek belirli bir alanda sabit kalabilmişlerdir. Pony görseli bir yayıncının saldırısına uğramış ve silinerek yerine kısa süreliğine Lost Ark oyunundaki gizli bir koleksiyon ürünü olan Mokoko Tohumu çizilmiştir. Defalarca kez saldırıya uğrayan bölgeye aynı yayıncı ve takipçileri tarafından kuş görseli de çizilmiştir. Ancak topluluk bölgesini korumayı başarmıştır. Öyle ki küçük bir alana başarıyla direnilen saldırı sayısını vurgulamak için 22 yazılmıştır. Daha sonra bu iki toplulukla yakınındaki matematik topluluğu arasında barış anlaşması yapılmıştır ve bu durum bozulmadan etkinlik sonlandırılmıştır.

Her varlığın varoluşu diğer(ler)inin çokluğuna bir çağrıdır. Bireysel farklılıkları azaltarak itaati, sadakati ve sevgi bağımlı güçlendiren cemaatler, yapılan incelemelerde de görüldüğü üzere başarılı olmaktadır. Bu cemaatlerde bağları korumak için bazı risklere karşı ortak mücadele edilirken kollektif faydalar da birlikte paylaşılmaktadır (Blanchot, 1997: 14-15; Bozkurt, 2001).

## SONUÇ

Doğası gereği her insan, bir gruba ait hissetmek, birlikte yaşamak, kendini güvende hissetmek ve benzer amaçlarla ortak paydada buluştukları kişilerle iletişimi kurarak topluluk oluşturmakta veya var olan topluluklara dahil olmaktadır. Sanal cemaatler, günümüz insanının bu amaçlarına hizmet eden yapılardır. Geleneksel cemaatlerin aksine hızlı bir üye olma sirkülasyonuna ve yaşam sürecine sahip olan bu cemaatlerin buluşma noktası olan r/place etkinliği, insanları bir araya getiren, diğer cemaatlerle çatışmalarına ve iş birliği yapmalarına kaynaklık eden motivasyonları anlamayı sağlamaktadır. Bu kapsamda r/place 2022 tuvaline ilişkin yapılan incelemelerde, insanların çoğunlukla milli ve kültürel değerler olmak üzere müzik, film, dizi, anime, dijital oyun, LGBT, eğitim, spor, eğlence, mücadele etmenin çekiciliği, birlikte hareket etme, fenomenler, tarihteki önemli kişiler gibi konular ve ilgi alanları etrafında bir araya geldikleri görülmüştür. Daha detaylı bakıldığında incelenen beş bölgeden üçünde ve tuvalin diğer birçok bölgesinde toplulukların çoğunun ülke bayrakları başta olmak üzere ülkelere ve kültürlere özgü mimari yapılar, doğal güzellikler, yemekler, ünlü kişiler, sanat eserleri gibi değerler etrafında bir araya geldikleri görülmüştür. Bu durumda Andrews'in ifadelerini destekler bir biçimde güven sorun olmadığında sanal topluluğun yapısının, içeriğini oluşturan konuların ve amaçlarının kişinin ilgi alanlarıyla uyumlu olması halinde bir araya gelerek topluluk oluşturulması durumu bu çalışmada da görülmüştür (2002: 64-65).

Topluluklar arasında yaşanan uzlaşılar çoğunlukla bölge savunması yaparak değerleri korumak amacıyla gerçekleştirilirken yaşanan çatışmaların eğlenmek, galip gelmek, sabote etmek, kendi değerlerini yüceltmek gibi amaçlarla gerçekleştirildiği görülmüştür. Bu çatışma ve uzlaşılaraki değerler içinde de milli ve kültürel değerlerin öne çıktığı görülmüştür.



İncelemeler sonucunda çatışma ve uzlaşmalarda söz konusu değerlere duyulan bağlılıkla birlikte topluluğun büyüklüğünün önemli olduğu anlaşılmıştır. Örneğin Fransız topluluğu uyurken bölgeleri yoğun saldırılara neredeyse yenik düşmüşken, sabah olmasıyla sayıları artınca bölgenin hakimiyetini yeniden kazanmışlardır. Varlıklarını koruyabilmelerine rağmen bir türlü koordine olamayarak eserlerini tamamlayamayan topluluklar ise sahip oldukları değerlere yeteri kadar bağlı olmadıkları ve topluluklarıyla uyum sağlayamadıkları şeklinde yorumlanabilir. Eserlerini savunma konusunda en başarılı olan My Little Pony topluluğunun ise koordineli şekilde çalışan değerlerine bağlı bir topluluk olduğu söylenebilir.

Çatışmalar bir bölgeyi işgal etme çabasıyla ortaya çıkarken uzlaşmaların en belirgin hali, iki bölgeyi birbirinden ayıran sınır çizgisi üzerine bir kalp çizerek, kalbin iki yarısındaki renklerin yerlerinin değiştirilmesi şeklinde yapılmıştır. Bu 'Bölgenize saygı duyuyoruz ve çizilen kalp burada olduğu sürece bölgenize saldırmayacağız.' anlamına gelmektedir. Tüm bu çatışma ve barış anlaşmalarında, topluluklara liderlik eden Twitch yayıncılarının etkili olduğu görülmüştür. Bu kişiler oylamayla lider seçilmemişlerdir. David Hercheui'nin ifadeleriyle grubu/eylemi başlatan kişi otomatik olarak o grubun sahibi olmaktadır ve bu özellik ona grubu sonlandırmak, kuralları tanımlamak gibi bir takım hak, görev ve yetkiler vermektedir. Bu hakları kullanan yayıncılar, takipçilerini diğer toplulukların bölgelerine saldırmak için yönlendirdikleri gibi barışa yönelik teşviklerde de bulunmuşlardır. Yayıncılar özellikle milli değerler konusunda kendi takipçilerine liderlik ederken, topluluk üyeleri de görev bilinciyle hareket etmişlerdir. Bir başka deyişle, yönetim gücünün merkezileştirilmesi ve üyeler arasında ademi merkezi bir güç dağılımının olması sanal toplulukların devamlılığında etkili olmuştur (Hercheui, 2011: 6-9).

Muniz, Jr. ve O'Guinn'in (2001) belirttiği üzere birbirlerine yönelik aidiyet duyguları, ahlaki sorumlulukları, topluluk ritüelleri ve gelenekleri olmayan topluluklar zorluklara karşı direnemeyecek, eşgüdüm sağlayamayacak ve varlıklarını sürdürememişlerdir. Twitch yayıncıları bu noktada topluluk üyelerini bir araya getirerek onlara amaç vermeleri ve yönlendirmeleri nedenleriyle o toplulukların imajına etki eden önderler rolüne bürünmüşler ve toplulukların kaderinde etkili olmuşlardır. Bunu neden yaptıkları noktasında görüntülenme sayılarını artırarak maddi kazanç elde etme amacı

taşıyıp taşımadıkları gelecekte yapılacak çalışmalarda sorulabilecek olası sorulardandır.

Motivasyonları her ne olursa olsun topluluk üyeleri fiziki dünyada kendilerini biçimlendiren tüm kurallarını, kültürlerini, kimliklerini ve zihinsel durumlarını bir bagaj gibi yanlarında taşımaktadırlar (van Dijk, 1997: 54; Türk, 2020: 3). Bu nedenle söz konusu etkinlikte yaşananların etkileşim odaklı günü birlik eğlenceymiş gibi görünmekle birlikte gerçekliğin bir simülasyonu olduğu da söylenebilir. Çünkü katılımcılar bu çalışmada görüldüğü gibi özellikle ulusal kimlikleri başta olmak üzere gerçek dünyadaki tutumlarını r/place ortamına taşımışlardır. Sanal cemaatlerin var oluş ve işleyiş yapılarına dair yeni açıklamalar sunabilmek üzere gelecekte yapılacak çalışmalarda, bu çalışmada ön plana çıkan milli ve kültürel değerlerle birlikte Twitch yayıncılarının söz konusu süreçlerdeki rolleri üzerine odaklanılması önerilmektedir.

#### **KAYNAKÇA**

- AKKAŞ, İ. (2015). Sanal Cemaatler, İstanbul: Doğu Kütüphanesi.
- ANDERSON, B. (1995). Hayali Cemaatler Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması, İstanbul: Metis Yayınları.
- ANDREWS, D. C. (2002). Audience-Specific Online Community Design, Communication of The ACM, 45(4), s. 64-68.
- ARMSTRONG, B. (2018). Coordination in a Peer Production Platform: A Study of Reddit's /r/Place Experiment, University of Waterloo Yüksek Lisans Tezi, Canada.
- BAUMAN, Z. (2003). Modernlik ve Müphemlik. (Çeviren), İ. Türkmen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BAUMAN, Z. (2020). Cemaatler. İstanbul: Say Yayınları.
- BAYHAN, V. (2005). Postmodern Cemaat Örüntüleri, Muhafazakâr Düşünce Dergisi, Sayı: 3, s. 197-212.
- BAYM, N. K. (1998). The Emergence of On-Line Community. S. G. Jones içinde, cybersociety 2.0 Revisiting Computer-Mediated Communication and community, California: Sage Publications, s. 35-68.

FİDAN BARİTÇİ, Zühal ve KAHRAMAN, İbrahim (2024). Sanal Cemaatlerin Var Olma Mücadelesi: R/Place Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (2), 702-732.

BLANCHARD, A. L., & Markus, M. L. (2004). The Experienced "Sense" of a Virtual Community: Characteristics and Processes, The DATA BASE for Advances in Information Systems, 35(1), s. 65-79.

BLANCHOT, M. (1997). İtiraf Edilemeyen Cemaat, (Çeviren), I. Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BOYD, D. M., & Ellison, N. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, Journal of Computer-Mediated Communication, 13, s. 210–230.

BOZKURT, V. (2001). "Yıkıcı Gemeinschaft"tan "Öteki"siz Postmodern Kabilelere Sanal Cemaatler, İş, Güç, Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi, 3(1), <http://www.isguc.org/?p=article&id=107&cilt=3&sayi=1&yil=2001>, Erişim Tarihi: 13.09.2022.

BUSS, A., & Strauss, N. (2009). Online Community Handbook: Building your business and brand on the Web, USA: New Riders Press.

CRESWELL, J. W. (2017). Araştırma Deseni Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları, (Çeviren), S. B. Demir. Ankara: Eğiten Kitap.

DEMİR, Ö., & Acar, M. (1992). Sosyal Bilimler Sözlüğü, İstanbul: Ağaç Yayıncılık.

freestlr.github (2023). Place, freestlr.github: <https://freestlr.github.io/place/?d=2022>, Erişim Tarihi: 18.01.2023.

GANGULY, S. (2022). Declining Entropy on Online Forums - A Contrarian Case Study, s. 1-3. doi:<https://doi.org/10.31235/osf.io/rv3h2>

GÜNERİGÖK, M. (2019). Cemaat Sosyolojisi: Bir Kavramın Tarihsel Serüveni, Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7(5), s. 287-297.

HAAGMANS, S. (2022). The 2022 r/place Atlas, The 2022 r/place Atlas: <https://place-atlas.stefanocoding.me/>, Erişim Tarihi: 23.09.2023.

HAGEL, J., & Armstrong, A. (1997). Net Gain: Expanding Markets Through Virtual Communities, Harvard Business School Press.

HERCHEUI, M. D. (2011). A Literature Review of Virtual Communities, Information, Communication & Society, 14(1), s. 1-23.

FİDAN BARİTÇİ, Zühal ve KAHRAMAN, İbrahim (2024). Sanal Cemaatlerin Var Olma Mücadelesi: R/Place Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (2), 702-732.

HUMMEL, J., & Lechner, U. (2002). Social Profiles of Virtual Communities, Proceedings of the 35th Hawaii International Conference on System Sciences, s. 1-10.

KOH, J., & Kim, Y.-G. (2001). Sense of virtual community: Determinants and the moderating role of the virtual community origin, Twenty-Second International Conference on Information Systems, s. 1-3.

KÖKER, N. E. (2022). Sanal Topluluklar ve Netnografi, Ankara: Akademisyen Kitabevi.

LEE, F. S., Vogel, D., & Limayem, M. (2003). Virtual COmmunity Informatics: A Review and Research Agenda, The Journal of Information Technology Theory and Application (JITTA), 5(1), s. 47-61.

LITHERLAND, K. T., & Mørch, A. I. (2021). Instruction vs. emergence on r/place: Understanding the growth and control of evolving artifacts in mass collaboration, Computers in Human Behavior, s. 1-14.

LOSPEC (2022a). /r/place palette, Lospec: <https://lospec.com/palette-list/r-place>, Erişim Tarihi: 22.09.2023.

MAFFESOLI, M. (1996). The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass, London: Sage Publications.

NİSBET, R. A. (2013). Sosyolojik Düşünce Geleneği, (Çeviren), Y. Kaplan. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

PROSTO\_SANJA (2022). Looking back at r/Place, place.thatguyalex: <https://place.thatguyalex.com/>, Erişim Tarihi: 15.01.2023.

r/dataisbeautiful (2022). r/dataisbeautiful, r/place posts: [https://www.reddit.com/r/dataisbeautiful/search/?q=r%2Fplace&restrict\\_sr=1&sr\\_nsfw=](https://www.reddit.com/r/dataisbeautiful/search/?q=r%2Fplace&restrict_sr=1&sr_nsfw=), Erişim Tarihi: 15.01.2023.

r/place (2022). Canvas History, Reddit r/place: <https://www.reddit.com/r/place/top/?cx=984&cy=551&px=511&ts=1649115827221>, Erişim Tarihi: 18.01.2023.

FİDAN BARİTÇİ, Zühal ve KAHRAMAN, İbrahim (2024). Sanal Cemaatlerin Var Olma Mücadelesi: R/Place Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (2), 702-732.

r/place (2022). Place, Reddit r/place: <https://www.reddit.com/r/place/?cx=1240&cy=1800&px=199&ts=1649112460185>, Erişim Tarihi: 23.09.2023.

r/placeAtlas2 (2022). r/placeAtlas2, All 2017/2022 r/place projects!: [https://www.reddit.com/r/placeAtlas2/comments/ua2ht6/all\\_20172022\\_rplace\\_projects/](https://www.reddit.com/r/placeAtlas2/comments/ua2ht6/all_20172022_rplace_projects/), Erişim Tarihi: 15.01.2023.

RAPPAZ, J., Catasta, M., West, R., & Aberer, K. (2018). Latent Structure in Collaboration: The Case of Reddit r/place, Proceedings of the Twelfth International AAAI Conference on Web and Social Media, 2018, California: The AAAI Press, s. 261-269.

REDDİT (2022). What are communities or "subreddits"? Reddit Help: <https://www.reddithelp.com/hc/en-us/articles/204533569-What-are-communities-or-subreddits->, Erişim Tarihi: 22.01.2023.

REDDİT Inc. (2022). About Reddit Inc: <https://www.redditinc.com/>, Erişim Tarihi: 11.08.2022.

REDDİT r/place (2022). R/place Canvas History, Canvas History: <https://www.reddit.com/r/place/?cx=574&cy=351&px=1768&ts=1648916507221>, Erişim Tarihi: 23.09.2023.

RHEINGOLD, H. (1993). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier, Massachusetts: Addison-Wesley Pub. Co.

ROLAND Rytz (2022). The /r/place Atlas, dreamm.li: <https://draemm.li/various/place-atlas/about.html>, Erişim Tarihi: 22.09.2023.

ROSTOW, W. W. (1971). The Stages of Economic Growth. A non-communist manifesto, London: Cambridge University Press.

RYTZ, R. (2023). The /r/place Atlas, Github: <https://rolandr.github.io/>, Erişim Tarihi: 14.12.2023.

FİDAN BARİTÇİ, Zühal ve KAHRAMAN, İbrahim (2024). Sanal Cemaatlerin Var Olma Mücadelesi: R/Place Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (2), 702-732.

SIMPSON, B., Lee, M., & Ellis, D. (2017). How We Built r/Place, Reddit Inc: <https://www.redditinc.com/blog/how-we-built-rplace/>, Erişim Tarihi: 22.09.2023.

THE r/place Wiki (2022). r/place The r/place Wiki: [https://place-wiki.stefanocoding.me/wiki/r/place\\_2022](https://place-wiki.stefanocoding.me/wiki/r/place_2022), Erişim Tarihi: 23.09.2023.

THE Stages of Economic Growth (1960). A non-communist manifesto, London: Cambridge University Press.

TÖNNIES, F. (2019). Cemaat ve Cemiyet, İstanbul: Vakıfbank Kültür Yayınları.

TUNG, L., Tan, P., Chia, P., Koh, Y., & Yeo, H.-L. (2001). An Empirical Investigation of Virtual Communities and Trust, International Conference on Information Systems (ICIS), s. 307-320.

TÜRK, G. D. (2020). Sanal Cemaatler ve Türkiye'de Siyasal Kutuplaşma, Ankara: Nobel Bilimsel Eserler.

u/Drunken\_Economist (2017). Place Datasets (April Fools 2017), r/redditdata: [https://www.reddit.com/r/redditdata/comments/6640ru/place\\_datasets\\_april\\_fools\\_2017/](https://www.reddit.com/r/redditdata/comments/6640ru/place_datasets_april_fools_2017/), Erişim Tarihi: 22.09.2023.

u/JordiTK (2022). The top 30 communities with the most pixels on r/place, right before the whiteout occurred, I looked at every pixel for this and my eyes hurt, r/place: [https://www.reddit.com/r/place/comments/txkpg0/the\\_top\\_30\\_communities\\_with\\_the\\_most\\_pixels\\_on/](https://www.reddit.com/r/place/comments/txkpg0/the_top_30_communities_with_the_most_pixels_on/), Erişim Tarihi: 24.01.2023.

u/Nike2341 (2022). r/place - Full Heatmap Timelapse, r/place: [https://www.reddit.com/r/place/comments/tx5avy/rplace\\_full\\_heatmap\\_timelapse/](https://www.reddit.com/r/place/comments/tx5avy/rplace_full_heatmap_timelapse/), Erişim Tarihi: 18.01.2023.

u/rasta4eye (2022). r/place 2022 heatmap+image composite, r/place: [https://www.reddit.com/r/place/comments/txe2kl/rplace\\_2022\\_heatmapimage\\_composite/](https://www.reddit.com/r/place/comments/txe2kl/rplace_2022_heatmapimage_composite/), Erişim Tarihi: 18.01.2023.

VACHHER, P., Levonian, Z., Cheng, H.-F., & Yarosh, S. (2020). Understanding Community-Level Conflicts Through Reddit r/place. CSCW '20 Companion:

FİDAN BARİTÇİ, Zühal ve KAHRAMAN, İbrahim (2024). Sanal Cemaatlerin Var Olma Mücadelesi: R/Place Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 12 (2), 702-732.

Conference Companion Publication of the 2020 on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing, 2020, Online: Association for Computing Machinery, s. 401–405.

VAN DIJK, J. A. (1997). The Reality of Virtual Community, Trends in Communication, s. 39-63.

WATERS, T. (2016). Gemeinschaft and Gesellschaft societies, The Blackwell Encyclopedia of Sociology, s. 1-4.

YELKEN, R. (1999). Cemaatin Dönüşümü Geç Modern Dönemde Cemaat Sosyolojisi, Ankara: Vadi Yayınları.

YILDIRIM, A., & Şimşek, H. (2018). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

YIN, R. K. (2003). Case Study Research Design and Methods, Thousand Oaks: Sage Publications.

Yazarların çalışmaya katkı oranları eşittir.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.