

### **İ-Nesil “Akıllı” Sokak Eylemleri**

Dr. Ayşegül Dede<sup>1</sup>

#### **Özet**

Kuşaklar arasındaki kırılma genellikle pazarlama ve insan kaynakları uzmanlarının dikkatini çekmekle birlikte bu değişim gündelik yaşamda kendisini önemli ölçüde hissettirmektedir. Tüm kuşaklar ile Y Kuşağı arasındaki kırılma internetin ortaya çıkmasıyla gerçekleşirken; Y Kuşağı ve Z Kuşağı arasındaki kırılma cep telefonlarının gündelik hayatın her alanında kullanılmasıyla birlikte tezahür etmiştir. Çalışmada Y Kuşağı ve Z Kuşağı arasındaki bu kırılma kendini ifade etme biçimi ekseninde Z Kuşağı'nın sanal eylemlere yönelmesi şeklinde ele alınmıştır. Z Kuşağı, Jean M. Twenge tarafından kavramsallaştırılan “İnternet Nesli” olarak tanımlanmış ve bu kuşağın sanal eylemlere yönelmesinin nedenleri teorik bir düzlemde tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İnternet Nesli, Sanal Eylemler, Sokak Eylemleri, Y Kuşağı, Z Kuşağı.

#### **Summary**

#### **I-Generation "Intelligent" Street Actions**

Although the break between generations usually attracts the attention of marketing and human resources experts, this change has felt itself significantly of everyday life. The break between all generation and the Generation Y has realized with the emergence of the internet; the break between Generation Y and Generation Z has manifested in the use of mobile phones in every field of daily life. In the study, the break between the Generation Y and Generation Z in the axis of self-expression is argued of the Generation Z's prefer to the virtual actions. Generation

---

<sup>1</sup> dedeaysegul@gmail.com

Z was defined as the “Internet Generation” conceptualized by Jean M. Twenge and the reasons for this generation’s orientation to virtual actions were discussed in a theoretical plane.

**Key Words:** Generation Y, Generation Z, Internet Generation, Street Actions, Virtual Actions.

## **Giriş**

Kuşakların hangi tarih aralığına tekabül ettiğine ilişkin kesin bir ayırım noktası olmamakla birlikte literatürde 1927-1945 arasında doğan “Sessiz Kuşak”, 1946-1964 arasında doğan “Baby Boomer”, 1965-1979 arasında doğan “X Kuşağı”, 1980-1999 arasında doğan “Y Kuşağı” ve 2000’lerden sonra doğan ise “Z Kuşağı” şeklinde isimlendirilmektedir (Güçer, 2013: 53). Z kuşağına ilişkin ““Dijital Nesil” veya “Kristal Nesil” gibi tanımlamalar olmakla birlikte bu çalışmada Jean M. Twenge tarafından kavramsallaştırılan “İnternet Nesli” (İ-Gen) tanımlaması kullanılacak ve Amerikan gençliğine ilişkin veriler ışığında konu ele alınacaktır.

Twenge, hiçbir kuşağın kendilerinden daha yaşlı eski kuşağa göre adlandırılmak istememesinden dolayı “İnternet Nesli” tanımlamasını tercih ettiğini belirtmektedir. Twenge, bu neslin tarih aralığını esnek bir yaklaşımla “1995-2012” olduğunu ifade ederek daha önceki kuşaklarla kıyaslandığında bu kuşağın bazı temel farklılıklar taşıdığını vurgulamaktadır. Zira “İnterneti sürekli kullanan ve İnterneti her an elinin altında tutan ilk kuşak” olan İ-Nesli, diğer kuşaklardan akıllı telefonları kullanmasıyla ayrılmakta ve bu durum İ-Nesli’nin zaman geçirme biçimini farklılaştırmaktadır (Twenge, 2018: 22). Liseden mezunlarını vermeye başlayan bu nesil kariyer seçimleriyle iş hayatında, ürün talepleriyle piyasayı etkilemede, siyasi tercihleriyle politikada, evlenme ve doğum oranlarıyla ülkelerin demografik yapısında mühim bir değişimi ve dönüşümü gerçekleştirecektir. Dolayısıyla İ-Nesli ekonomi, kültür, siyasal ve sosyal yapıda toplumların ve ülkelerin gidişatında majör bir aktör olacaktır. Bu çalışmada İ-Nesli’nin kendisini ifade etme biçimi olarak sokak eylemleri yerine sanal eylemlere yöneldiği savunulacak ve bu yönelmenin temel nedenleri ortaya koyulmaya çalışacaktır.

## **İ-Nesli'nin Temel Özellikleri**

Önceki kuşaklara göre kendi işini kurma, bir işte çalışma, kendi parasını idare etme, risk alma, araba kullanma, yalnız kalma, flört etme, cinsel ilişkiye girme, içki içme/uyuşturucu kullanma ve yanında anne babası olmadan evden çıkma eğilimi daha az olan İ-Nesli tüm bu unsurların etkisiyle diğer kuşaklara göre daha yavaş büyümektedir. Uyumadan önce ve uykudan kalktıklarında ellerinde telefonları olan İ-Nesli'nin lise son sınıf öğrencileri yaklaşık olarak günün 2,5 saatini cep telefonlarıyla mesajlaşarak, 2 saatini internette, 1,5 saatini elektronik oyunlar oynayarak ve yarım saatini görüntülü sohbetlerle geçirmektedir (Twenge, 2018: 83). Bu nesil diğer kuşaklara göre daha fazla çevrimiçi olmakta, elektronik aygıtlarla daha çok zaman geçirmekte, sosyal medyayı daha fazla kullanmakta ve yüz yüze iletişim yerine elektronik iletişimi tercih etmektedir. İ-Nesli sözcükler veya eylemler yerine daha fazla emojiler ve video kliplerle iletişim kurmakta, alışverişini internetten yapmakta, bilgiye ulaşmada interneti kullanmakta ve herhangi bir olayda tepkisini sanal ortamda göstermektedir. Teknoloji, İ-Nesli'nin gündelik yaşamını kolaylaştırırken bazı olumsuzluklara da yol açabilmektedir. Nitekim teknoloji odaklı yaşam, İ-Nesli'nin sosyal etkileşimini ve toplumsal becerilerini azaltabilmekte veya siber zorbalığa daha fazla maruz kalmasına neden olabilmektedir. Bu nesil için ölüm bile sanal bir kisveye bürünebilmekte ve internet oyunlarının yönlendirmesiyle oyundaki kuralları yerine getirmek adına kendi hayatından vazgeçebilmektedir. Veya cep telefonlarıyla görüntü paylaşma adına radikal eylemlere girişebilen İ-Nesli, kendi ölümünü kaydeden ilk kuşak olabilmektedir.

İ-Nesli hayatın her alanında “Güvenli mi?” sorusunu merkeze almakta ve bu soru çerçevesinde risk almak yerine güvene odaklanmaktadır. Bu nesil dikkatli araba kullanmakta, içki-uyuşturucu gibi maddelerde güvenli olduğunu düşündüğünü tercih etmekte, riske girmemek adına evden çıkmamakta veya yaralanma olasılığı ekseninde fiziksel kavgadan kaçınmaktadır (Twenge, 2018: 202-203). Bu düzlemde güvenliğini korumak adına fiziksel kavgadan kaçınma ve içki-uyuşturucu gibi maddelerden uzak durma eğilimleri bu nesil açısından olumlu çıktılar olarak gözükmeyle birlikte güvenliğin merkeze alınması duygusal boyutta bazı olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir. Risk almadan ve yeniliğe açık yolları denemeden ihtiyatlı tavır, bu neslin toplumsal/duygusal becerilerini geliştirmesinde önemli bir sorun olabilmektedir.

Twenge'ye göre aynı görüşte olmayan bireyleri dinlemekte zorlanan İ-Nesli, farklı görüşlerden korunmak amacıyla kendisine güvenli alanlar oluşturulmasını talep etmekte, rahatsızlık duyduğu konuda eyleme geçmek yerine üst otoriteye başvurmayı tercih etmekte ve daha az bağımsız hareket etmektedir. Bu çerçevede İ-Nesli farklı düşünceleri potansiyel olarak rahatsız edici ve tehlikeli bulmakta, üniversitede "önemli olanın iyi bir iş" olması düsturuyula değişik yaklaşımları incelemenin bir önemi olmadığını düşünmektedir (Twenge, 2018: 231). Sonuç itibariyle İ-Nesli fiziksel açıdan en güvenli kuşak olmakla birlikte zihinsel açıdan en kırılgan kuşaktır (Twenge, 2018: 399).

### **Sokak Eylemlerinden Sanal Eylemlere Geçiş**

Tüm kuşaklarla Y Kuşağı arasında teknoloji/internet konusunda bir kırılma yaşanırken, İ-Nesli'nin Y Kuşağı'yla ve diğer kuşaklarla akıllı telefonu yaşamın her alanında kullanmasıyla ayrıştığı söylenebilir. Çalışma özelinde bu ayrım İ-Nesli'nin sokak eylemleri yerine sanal eylemleri tercih etmesiyle ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Zira Y Kuşağı daha çok sokak eylemlerini tercih ederken, İ-Nesli sanal eylemlere yönelmektedir.

İ-Nesli, Y Kuşağı'na göre beklentileri daha gerçekçi olmakta, daha az hak talep etmekte, daha kolay otoriteyi kabul etme eğilimi bulunmakta ve güvende olduğunu bilmek istemektedir (Twenge, 2018: 396-397). Y Kuşağı ise İ-Nesli'ne göre daha kendinden emin, güvenli, iyimser ve daha çok hak talep etmektedir. Bu noktada özellikle güvenliğe daha fazla odaklanmasında İ-Nesli'nin Y Kuşağı'yla ayrıştığı ifade edilebilir. Nitekim her iki kuşak arasında teknoloji/internet faktöründe bir uçurum söz konusu değilken, İ-Nesli'nin güvenliği hayatının merkezine alması onu riskli alanlardan uzaklaştırmaktadır. İ-Nesli güvenlik olgusu ekseninde fiziksel yaralanma, çatışma ve polisle karşı karşıya gelme riskine karşılık evden çıkmayarak sanal eylemlere yönelirken; Y Kuşağı "çatışmaya girmek, biber gazı yemek, polise taş atmak ve gözaltına alınmak gibi radikal deneyimler yaşamak için" sokak eylemlerine katılmaktadır (Dede, 2017: 75). Ayrıca Y Kuşağı'nın sokak eylemlerine yönelmesinde sorgulayıcı bir tarzla yetiştirilmesinin etkili bulunmaktadır. Çünkü Y kuşağı ebeveynleri tarafından bir şeyi neden yapması konusunda sorgulanması istenerek yetiştirilmiştir (Twenge, 2013). Bu sorgulama durumu yetişkinlikle birlikte Y Kuşağı'nı eğitim hayatında aldığı notlara itiraza götürmekte, iş hayatında patronundan gelen emirlerin

## *İ-Nesil “Akıllı” Sokak Eylemleri*

nedenlerini öğrenmeye itmekte ve en nihayetinde mevcut siyasi yapıyı irdelemeye yöneltmektedir.

Y Kuşağı'nın otoriteyi daha zor kabullenme eğilimi ve mevcut sistemi, iktidarı veya hâkimiyeti sorgulama durumu onu sokak eylemlerinde taleplerini ifade etmesine yol açmaktadır. Aynı zamanda hayatın her alanında birçok talebi bulunan Y kuşağı'nın bu taleplerini duyurma ve hayata geçme konularındaki ısrarcı tavrı onu sokak eylemlerine yöneltmektedir. Zira “her şey mümkün, kendine inan ve hayallerinden asla vazgeçme” gibi inançla yetiştirilmeleri Y Kuşağı'nın karakteristik özelliklerine yansımakta ve bu nesil diğer kuşaklara göre yaşamın her alanında daha talepkâr” olmaktadır (Dede, 2017: 77). Böylece Y Kuşağı, sokak eylemlerinde yüksek bir özgüvenle dünyayı değiştirebileceğini düşünmekte, taleplerini her platformda dile getirmekte, taleplerini ısrarcı bir şekilde savunmakta ve bu durum onu diğer kuşaklardan önemli ölçüde ayırtmaktadır. Nitekim İ-Nesli dışında tüm kuşaklarda taleplerin ifade edilmesinde önemli bir yer tutan sokak eylemlerinde Y Kuşağı, nevi şahsına münhasır sayılabilecek taktiklerle kendisini diğer kuşaklardan farklı bir konuma yerleştirmektedir. Diğer kuşaklar şiddet ağırlıklı taktikleri, sıradan eylem kalıplarını ve bildik sloganları tercih ederken; Y Kuşağı eylemlerde kendi potansiyelini ortaya koyan bir duruşla yer almaktadır.

Y Kuşağı sokak eylemlerinde giydiği kıyafetlerle, kullandığı taktiklerle ve oluşturduğu sloganlarla sanatsal/kültürel/eğitsel birikimlerini ortaya koymak, dikkat çekmek ve fark edilmek istenmektedir. Bu kuşak her eyleme özel anlam ifade edecek kıyafet veya aksesuar kullanmakta, taleplerini ifade ederken kitap okuma, müzik aleti çalma, dans etme veya sokak tiyatrosu gibi etkinlikler düzenlemekte ve ironili-eleştirel bir dille sloganlar oluşturmaktadır. Ayrıca Y Kuşağı taleplerini ifade ederken bedeni bir gösterge olarak kullanmakta ve bedene ilişkin ortaya çıkan tasarrufla bireyin tercihlerinin önemli olduğunu vurgulamaktadır (Dede, 2017: 76). Bu noktada bedende başlayan tasarruf hakkı “benim bedenim, benim dünyam, benim kararlarım” perspektifine kadar hayatın her alanına uzanabilmektedir. Böylece Y kuşağı eylemlerde bedensel duruşuyla, kıyafetleriyle veya kullandığı aksesuarlarla özellikle medyanın ilgisini çekmekte ve bazen tek bir Y Kuşağı üyesi eylemlerin simgesi haline gelebilmektedir. İ-Nesli ise Y Kuşağı'na göre sanal eylemleri öncelemektedir.

İ-Nesli, Y Kuşağı gibi çevreye karşı özel bir duyarlılık sergilemekte ve yardıma muhtaç bireylere/hayvanlara destek konusunda istekli olmaktadır. Farklı cinsel kimliklerin savunulmasında öncülük yapan Y kuşağı ile benzer şekilde İ-Nesli de lezbiyen, gey, biseksüel

ve trans (LGBT) bireylere yönelik tutumda farklı bir tepki geliştirmektedir. Zira İ-Nesli’nde gey/lezbiyen cinselliğin yanlış olduğunu düşünmeyenlerin ve eşcinsel evliliği destekleyenlerin sayısı her geçen gün artmaktadır (Twenge, 2018: 297). Bu noktada İ-Nesli ölüm cezası ve kürtaj gibi konuları da kapsayacak bir şekilde bedenin devlet denetiminde olması veya toplumsal mekanizmada konumlanması yerine herkesin kendi bedenini denetleyebilmesini savunmakta, özgürlük ve beden arasında doğrudan bir ilişki kurmaktadır. Her iki kuşağın benzer konulara tepki verdiği göz önüne alındığında kendini ifade etme tarzında bu kuşaklar farklılaşmaktadır.

İnternetin yaygınlaştığı bir dünyada gözlerini açması, akıllı telefon uygulamalarının hayatın her alanını kuşattığı bir ortamda büyümesi ve sanal hizmetlerin her geçen gün arttığı bir toplumsal yapıda yetişmesi hasebiyle İ-Nesli öncelikle her türlü eylemin ya da hizmetin sanal olanını tercih etmektedir. Nitekim günümüzde iletişim, eğitim, sağlık ve finans gibi birçok sektörde ağlarla şekillenen yeni bir toplumsal yapı ortaya çıkmakta ve bu yapıyı Castells “Ağ Toplumu” şeklinde kavramsallaştırmaktadır. “Birbirleriyle bağlantılı düğümler dizisi” olan ağlardan meydana gelen “Ağ Toplumu”, insani deneyimde niteliksel bir değişimi ifade ederek eski sosyolojiye göre yeni bir çağda olduğumuzu haber vermektedir (Castells,2013: 622). Merkezi olmayan, hiyerarşi içermeyen ve yatay ilişkilerin olduğu bu yapıda ağlar sayesinde bireyler zaman ve mekân olguları dışında iki yönlü iletişim kurmakta, toplumsal etkileşim ve örgütlenme kültürel biçimde var olmakta, toplumsal örgütlenmede enformasyon önemli bir bileşen olarak ortaya çıkmakta, ağlar arasındaki mesaj ve imge akışları toplumsal yapının temel niteliğini oluşturmaktadır. Kültürün sanallaştığı bu yeni yapıda sosyal ağlar önemli bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır.

Bireyler sosyal ağlarda kimlik oluşturmakta, farklı gruplara katılarak sosyalleşmekte, kariyerini şekillendirmekte, görüşünü ifade etmekte veya tepkisini ortaya koymaktadır. Aynı zamanda sosyal ağlar pazarlama/insan kaynakları uzmanları ve siyasetçiler tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Genç nesle ulaşmak için firmalar bir “tweet” ile sipariş verilebilen uygulamaları yaygınlaştırmakta, şirketler klasik özgeçmiş yerine sosyal ağlardan şirketlere gönderilebilen video özgeçmiş talep etmekte ve siyasetçiler sosyal medya ortamında gençlerin sorularını yanıtlamaktadır. Bu ağlar teröristler tarafından da genç nesle daha hızlı ve etkili bir şekilde ulaşmak için kullanılmaktadır. Nitekim Yeni Zelanda’da iki camiye yönelik saldırıda 50’den fazla kişinin ölmesine neden teröristin katliam anını canlı olarak Facebook’tan bilgisayar oyunu gibi yayınlaması ve Facebook’un bu yayını durdurulmaması, Facebook’un

## *İ-Nesil “Akıllı” Sokak Eylemleri*

sadece sosyal bir ağ olmadığını gözler önüne sermektedir. Bu noktada her bir sosyal ağ kendisine özel izleyici kitlesini oluşturmakta ve bu kitleye özel bir habitus ortaya çıkmaktadır.

David Swartz, Pierre Bourdieu'nün habitus kavramının çok iyi anlaşılmadığını belirtmektedir. Swartz'a göre kavram, bir yanda eylemin yapısal sınırlarını çizerken öte yanda ilk sosyalleşmenin yapılandırıcı özelliklerine tekabül eden algıları, hayalleri ve pratikleri doğurmaktadır (Swartz, 2013: 147). Böylece habitus eylemi, algıları ve tavırları yeniden ürettiği gibi kültürel bir düzlemde eylemin sosyalleşme yoluyla içselleştirmesini de kapsamaktadır. Ancak Swartz'a göre Bourdieu, içselleştirme sürecinin etkinleşerek dışsallaştırma sürecine nasıl dönüştüğüne ilişkin bir fikir vermemektedir. Papachariss ve diğerleri de Bourdieu'nün tanımını da dâhil olmak üzere habitusun kavramsal tanımlarında belirsiz taşıdığını belirtmiş ve sosyal ağlar ile habitus arasındaki ilişkiye odaklanmışlardır.

Papachariss ve diğerlerine göre Facebook'un sosyalleşme, Twitter ise toplumsal bilgiye/habere ulaşma amacıyla kullanılmakta ve bu sosyal ağlar “habitus” kavramı ekseninde farklı kültürlerin kendisini ifade etme biçimlerine tekabül etmektedir (Papachariss vd., 2013: 600). Farklı sosyal ağların farklı izleyici kitlesine hitap etmesi noktasında Papachariss ve diğerleri yeni bir habitusun ortaya çıktığını belirtmekte ve teknoloji odaklı yaşanan bu değişimi merkeze almaktadırlar. Zira teknolojilerin toplumların tarih, kültür ve ekonomik yapılarıyla etkileşim içinde oluşturduğu akışkanlık yapısında yeni bir habitus şekillenmektedir. Böylece reflektif biçimde bu platformları kullanan bireylerin kendi eylem, düşünce ve eylem kalıplarıyla sosyalleşmeleri ve bu sosyalleşmenin tarihi ve kültürel yapılarla etkileşimi tek değil çoklu habitusu ortaya çıkarmaktadır. Binark ve Bayraktutan ise sanal uzamda oyun oynama pratiklerini çerçevesinde ortaya çıkan yeni eğilimleri habitus kavramı çerçevesinde açıklamaktadırlar.

Binark ve Bayraktutan'a göre oyuncunun sanal uzamdaki habitusu oyuncunun gerçek yaşam-sanal uzam arasındaki geçişlerini ve diğer oyuncularla kurduğu toplumsal ilişkileri belirlemektedir. Oyuncu sanal uzamdaki kimliğiyle habitusun oluşum sürecini başlatmakta, diğer oyuncularla birlikte sanal âlemde ortaya çıkan bir topluluğa eğitim durumu, cinsiyet, etnik köken/milliyet gibi unsurlar çerçevesinde entegre olmakta, oyun içindeki farklı pozisyonlar ekseninde bir kariyer elde etmekte ve oyundaki stratejilerle belirli bilgilere ve becerilere sahip olmaktadır. Zira farklı oyuncu türleri sanal uzamda farklı toplumsal, kültürel ve ekonomik sermaye sahipliğinden ötürü farklı oyun oynama edimi sergilerken; farklı dijital oyuncu habitusları da sanal uzamın demokratik, eşitlikçi ve katılımcı toplumsal,

siyasi, ekonomik ve kültürel politikalarda kullanımını için farklı olanaklar sunmaktadır (Binark ve Bayraktutan, 2011: 326). Böylece oyun oynama edimiyle sanal uzamda ortaya çıkan yeni bir kimlik, yeni bir örgütlenme modeli ve ilişki ağı ile birlikte oyuncuların tepki verme biçimleri de farklılaşmaktadır.

Teknoloji odaklı bu yapıda ağlarla iletişim artmakta, her bir sosyal ağa özel habitus ortaya çıkmakta ve dijital karakter olarak ifade edebileceğimiz emojilerle iletişim kurulmaktadır. Tercümesi yaklaşık olarak “resim kelime” olan emoji, 1990’ların sonuna doğru Shigetaka Kurita isimli bir telekomünikasyon çalışanı tarafından geliştirilmiş olan renkli grafiklerdir (Torun, 2018: 619). Emojilerle birlikte farklı dilleri, dinleri ve kültürleri buluşturan yeni bir küresel dil tezahür etmekte ve İ-Nesli duygularını anlatırken emojileri de kullanmaktadır. Aslında emoji dijital ortamda yüz yüze iletişimde karşıdaki kişiye verilebilecek duygunun dijital ortamda gösterilmesi ihtiyacından doğmakta ve “hız” olgusu çerçevesinde bu nesil emojilerle daha rahat ve kolay iletişim kurmaktadır. Bu ifade biçimi kelimeleri kısaltmaya, noktalama işaretleriyle iletişim kurmaya veya farklı harfleri bir araya düzensiz biçimde getirerek bir duyguyu ifade etmeye kadar yaşamın her alanına yayılarak genişlemektedir. Zira cep telefonlarından başlayan süreç ekranda okuduğumuz yazılara tepki biçimine dönüşmekte, emojilerden oluşan kitaplarla bu süreç devam etmekte ve en nihayetinde “tepkilerin emojileşmesi” olarak nitelendirebileceğimiz sanal eylemleri ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla İ-Nesli farklı coğrafyalarda ve mekânlarda aynı amaç etrafında ağlarla iletişimi zorunlu kılan sanal eylemlere yönelmektedir. İ-Nesli’nin sanal eylemleri tercih etmesinde birkaç neden sıralanabilir.

İ-Nesli sokak eylemlerine evden çıkmadan her işini sanal ortamda gerçekleştirmesi ve birçok hizmetin hızlı bir şekilde kendisine sunulması nedeniyle mesafeli yaklaştığı söylenebilir. İ-Nesli eğitim, sağlık, spor, alışveriş, kariyer, ve eğlence gibi birçok hizmette sanal ortamda hızlı bir şekilde sunulduğu bir ortamda yetişmekte ve bu durum onun sabırsız olmasına yol açmaktadır. Böylece sokak eylemlerini organize etme, eylemlerin başlayabilmesi için bireylerin alana gelmesi ve eylemlerin sonuçlanması durumlarındaki zaman unsuru göz önüne alındığında İ-Nesli sokak eylemlerine mesafeli yaklaşmaktadır. Sokak eylemine harcayacağı zaman diliminde İ-Nesli tepkisini sanal ortamda vermekle birlikte “güvenli” bir şekilde bilgisayarda oyun oynama, ürün sipariş verme veya arkadaşlarıyla sohbet etme gibi etkinlikleri gerçekleştirebilmektedir.

İ-Nesli’nin güvenli alanlara ihtiyaç duyması nedeniyle sanal eylemlere daha fazla odaklandığını söyleyebiliriz. Herhangi bir sokak eyleminde farklı görüşlerle karşı karşıya



## *İ-Nesil “Akıllı” Sokak Eylemleri*

kalma durumu, polisle çatışarak gözaltına alınma olayı veya ortaya çıkan arbedede yaralanma olasılığı göz önüne alındığında, bu nesil internet ortamında şikâyetlerini dile getirdiği, taleplerini ilgili mercilere sanal ortamda duyurduğu ve sosyal medyada kayda değer bir baskı mekanizması oluşturma eğiliminde olduğu söylenebilir. Aynı zamanda bu neslin yüz yüze iletişim yerine internet ortamında sanal iletişime/arkadaşlığa önem vermesi hasebiyle sokak eylemlerindeki sosyalleşme çıktısını önemli bir geri bildirim olarak görmeyebilir. Nitekim İ-Nesli'nin özellikle erkek bireyleri sokak eylemlerine katılması durumunda yaşayabileceği coşkuyu veya heyecanı çoklu oyunculu dijital oyunlarla yakalayabildiği ve bu oyunlardaki sanal arkadaşlar sayesinde sosyalleşmeyi önemli bir düzeyde gerçekleştirdiği ifade edilebilir. Zira İ-Nesli bilgisayar oyunları veya bu oyun formatında uygulamalarla eğitim almakta, bilgi ve becerilerini geliştirmekte, rekabeti öğrenmekte ve sosyalleşmektedir. Dolayısıyla bu nesil için sanal ortamdaki eylemleriyle şekillenen kendi dünyasının bir “oyun” a tekabül ettiği ifade edilebilir.

Hükümetten veya siyasetçilerden bir şeyleri değiştirebileceklerine olan inancında bir azalma olması nedeniyle İ-Nesli'nin sokak eylemlerini daha az tercih ettiği söylenebilir. Bu inanç durumu İ-Nesli'ni eylemsizliğe itmekte ve siyasal yapıyla arasına mesafe koymasına neden olmaktadır. Monitoring the Future tarafından 1976-2015 yıllarında siyasi eylemlere katılan ya da katılma olasılığı bulunan 12. sınıf öğrencilerine yönelik yaptığı araştırmaya göre 2014-2015 yıllarında siyasi katılım tüm zamanların en düşük düzeydedir (Twenge, 2018: 362). Bu noktada herhangi bir partiye özdeşleştirmeye de karşı çıkan İ-Nesli politik yaklaşımda siyasi bağımsızlığı tercih etmektedir. Ancak siyasetle arasına mesafe koyan bu nesil siyasal alandan da tamamen çıkmamaktadır. İ-Nesli'nin taleplerini sanal eylemlerle üst otoritelere ulaştırmaya odaklanması ve sosyal medyayı kullanan siyasetçilerle ve sanal alandaki siyasi kampanyalarla daha çok ilgilenmesi hasebiyle bu nesil siyasal alanda önemli bir dönüşümü gerçekleştirdiği ifade edilebilir. Calenda ve Maijer gençlerin politik katılımında internetin oynadığı önemli rolün hala devam ettiğini belirtmektedirler (Calenda ve Meijer, 2009: 879). Ancak Calenda ve Maijer, bilgiye erişim ve siyasal katılım fırsatları açısından internetin gençlerin politik katılımında tetikleyici bir unsur olmadığını da eklemektedirler. Son kertede dijital ortamda vatandaşlık ekseninde birçok hizmetin sanal ortamda sağlanmasının, birçok kurum tarafından sanal ortamda şikâyet/öneri ve talep platformlarının oluşturulmasının, siyasi kampanyaların sanal ortamda yürütülmesinin ve siyasetçilerin sanal ortamda gençlerle soru-cevap şeklinde etkinlikler düzenlemesinin etkisiyle “demokrasinin, vatandaşlığın ve tepkilerin/taleplerin dijitalleşmesi” bu nesil açısından sokak eylemlerinin kayda değer bir şekilde geri planda

kalmasına yol açtığı söylenebilir. Her ne kadar bu durumun tepkileri uysallaştırdığı veya bireyleri tembelleştirdiğine ilişkin eleştirilere neden olmakta birlikte İ-Nesli açısından olay iyi-kötü denkleminde bir analiz yerine bu neslin karakteristik özelliği çerçevesinde şekillenmektedir. Nitekim sokak eylemleri ve sanal eylemler tek bir olayı başlatan veya sonuçlandıran birer olgu yerine olaylarda farklı işlevleri bulunmaktadır.

## **Sonuç**

İ-Nesli'nin sokak eylemleri yerine sanal eylemlere odaklanmasında en önemli etmen dijital bir çağda yetişmesidir. Günümüz toplumunda birçok hizmet sanallaşmakta, sanal sergi/müze gibi etkinlikler ortaya çıkmakta veya sanal para gibi uygulamalar yaygınlaşmaktadır. Ayrıca gündelik yaşamda daha önce yer almayan farklı uygulamalar da hayatımıza girmektedir. Zira evde olmadan eve müdahale edebilme durumuyla veya dışardayken evdeki buzdolabını “gözetleyebilme” imkânıyla karşı karşıya olduğumuz bir zaman diliminde yaşıyoruz. İ-Nesli'nin bu zaman dilimindeki pozisyonunu ise bir cep telefonu operatörünün dijital zekâ temalı reklamında kendisini açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Reklamda çocuğuna “klasik” veya “normal” bir şekilde “Kırmızı Başlıklı Kız” masalını okuyarak uyutmaya çalışan babaya “dijital zekası” ile ders veren küçük kızın durumu anlatılmaktadır. Küçük kız masal anlatan babasının sözünü kesmekte ve masalı “aşırı” saçma bulduğunu ifade etmektedir. Kız “babasının otoritesini yerle bir ederek” teknolojik cihazla yatakta babaannesi yerine kurtun yattığının anlaşılabilceğini ve eve giden “en” kısa yolun bulanabileceğini belirtmektedir. Bu reklamın detaylı analizi başka bir makale konusu olmakla birlikte “vahşi kurt”ün akıllı cihaz karşısındaki çaresizliği, küçük kızın babaannesi yerine “kurtun babaannesi olmadığını anlamasına” odaklanması ve babanın masal okuma başlama eyleminin kız tarafından sonlandırılması, dijital çağda ilişkilerin varacağı nokta açısından önem arz etmektedir. Olayı ters bir açıdan ele alırsak, cihaza gerek kalmadan kurt ile babaannesi arasındaki farklı algılayamayan ve teknolojik cihaz olmaksızın eve giden en kestirme yolu bulamayan bir nesille de karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz. Ancak reklamın bize net bir şekilde söylediği şey, teknoloji ve teknolojik cihazlarla habitusunu oluşturan bir nesille karşı karşıya olmamızdır. Dolayısıyla dijital ortamda lisansüstü eğitimi gerçekleştirebilen, sporunu yapabilen, evini her an kontrol edebilen ve akıllı telefonuyla hayatını planlayabilen bir habitusla yetişen İ-Nesli, sokağa çıkarak birçok riskle karşılaşmak yerine güvenli bir ortamda evinden şikâyetini veya taleplerini sanal eylemler aracılığıyla ortaya koymaktadır. Zira akıllı

## *İ-Nesil “Akıllı” Sokak Eylemleri*

evlerden akıllı kentlere kadar uzanan bu yelpazede “akıllı sokak eylemleri” olarak ifade edebileceğimiz sanal eylemlerin İ-Nesli açısından tercih edilmesi, bu sanal döngünün bir parçası olarak ortaya çıkmaktadır. Nitekim eylemlerin “akıllı” bir şekle bürünmesiyle katılımcı veya “oyuncu” kimliğini gizleyebilmekte, biber gazı yememekte, fiziksel yaralanmamakta, olayları gözlemleme fırsatı bularak pozisyon alma fırsatını yakalamakta, farklı görüşlerle karşı karşıya gelmemekte, gözaltına alınma riskinden uzaklaşmakta, diğer katılımcıları veya “oyuncuları” seçebilmekte ve eyleme istediği zamanda katılarak eyleme veya “oyuna” müdahil olmaktadır. Son kertede katılımın, hizmetin, iletişimin, alışverişin, eğitimin, sporun ve birçok faaliyetin “e-haline” dönüştüğü bu yapıda evden çıkmayarak veya ev merkezli yaşayan insanın da “e-insan”a dönüşmeye başladığını ifade edebiliriz.

### **Kaynakça**

- Binark, Mutlu ve Bayraktutan, Günseli (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri. Katılımın "E-hali" Gençlerin Sanal Alemi (2011). (Derleyen: Aslı Telli Aydemir). İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği, 303-330.
- Calenda, Davide and Meijer, Alber (2009), “Young People, The Internet And Political Participation”, Information, Communication and Society, 12 (6): 879-898.
- Castells, Manuel (2013). Ağ Toplumun Yükselişi Birinci Cilt. (Çeviren: Ebru Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Güçer, Mehmet (2013). Yeni Toplumsal Hareketler Işığında Gezi Parkı Eylemleri. Dernekler Dergisi, 2013 (25), 46-55.
- Dede, Ayşegül (2017). Küresel Toplumsal Hareketlerde “Ben Nesli”nin Rolü. Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi, Cilt 3 (Özel Sayı), 67-82.
- Papacharissi, Zizi, Streater, Thomas and Gillespie, Tarleton (2013). Culture Digitally: Habitus of the New. Journal of Broadcasting & Electronic Media 57(4), 2013, 596–607.
- Swartz, David (2013). Kültür ve İktidar Pierre Bourdieu’nün Sosyolojisi. (Çeviren: Elçin Gen). İletişim Yayınları: İstanbul.

Torun, Urhan, Bahar (2018). Z Kuşuğunun Akıllı Telefonlar Üzerinden Yazılı İletişimde Emoji Kullanma Eğilimlerine Yönelik Bir Araştırma. TRT Akademi, Cilt:3, Sayı: 6, Temmuz 2018.

Twenge, Jean, M. (2013). Ben Nesli. (Çeviren: Esra Öztürk). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Twenge, Jean, M. (2018). İnternet Nesli. (Çeviren: Okhan Gündüz). İstanbul: Kaknüs Yayınları.