T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŞKİLER VE TANITIM ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KALİTE Mİ? KİMLİK POLİTİKALARI MI? FANTEZİ UYARLAMALARINDA FAN TEPKİLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI SOSYAL MEDYA ANALİZİ: GÜÇ YÜZÜKLERİ DİZİSİ ÖRNEĞİ

Güner DURMAZ

2501202259

TEZ DANIŞMANI

Prof.Dr. Uğur GÜNDÜZ

İSTANBUL – 2026

ÖZ

KALİTE Mİ? KİMLİK POLİTİKALARI MI? FANTEZİ UYARLAMALARINDA FAN TEPKİLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI SOSYAL MEDYA ANALİZİ: GÜÇ YÜZÜKLERİ DİZİSİ ÖRNEĞİ

GÜNER DURMAZ

Bu tez çalışması, fantezi uyarlamalarına yönelik fan tepkilerinin doğasını, Amazon Prime Video'da 1. Sezon: 1 Eylül - 14 Ekim 2022 , 2. Sezon: 29 Ağustos - 3 Ekim 2024 tarihleri arasında yayınlanan Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri dizisini örnek olay olarak ele alarak, karşılaştırmalı bir sosyal medya analizi yoluyla incelemektedir. Günümüzde Netflix, Amazon Prime Video vb. dijital yayın platformları, kültürel üretimin yanı sıra kimlik politikaları ve woke kültürü tartışmalarının da merkezi haline gelmiştir. Güç Yüzükleri dizisi duyurulduğu andan itibaren temsiliyet ve uyarlanılan esere sadakat konularında küresel çapta yoğun tartışmalara yol açmış; bu tartışmalar estetik ve anlatısal kaygıların ötesine geçerek politik kutuplaşmalara sahne olmuştur.

Araştırmada, Reddit ve YouTube platformlarının API'ları aracılığıyla toplanan 1.4 milyonu yakın 1.398.109 adet veri, kullanıcı yorumları, çeşitli prosedürler ile filtrelenerek 891.581 altın veri seti haline getirilip analiz edilmiştir. Çalışma, yalnızca nicel duygu skorlarına odaklanmakla kalmayıp, Semantik Ağ Analizi ve N-Gram yöntemlerini kullanarak, dijital fan topluluklarının kullandıkları dilin haritalarını da çıkarmıştır. Geleneksel sözlük tabanlı yöntemlerin VADER, TextBlob yanı sıra, bağlam duyarlı Deep Learning modeli BERT ve NRC Duygu Sözlüğü kullanılarak çok katmanlı bir analiz gerçekleştirilmiştir. Dört farklı yapım Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, House of the Dragon, The Witcher ve Güç Yüzükleri karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Araştırma bulguları, politik kimlik siyasetinin Güç Yüzükleri dizisine yönelik olumsuz tepkilerin başlıca nedeni olduğu yönündeki yaygın kanının aksine, negatifliğin temel kaynağının senaryo tutarsızlığı, lore ihlali ve kalite eksikliği olduğunu ampirik olarak kanıtlamıştır. Özellikle Güç Yüzükleri dizisinde negatifliğin %64.2 seviyesinde olduğu, bu tepkinin zamanla kemikleştiği tespit edilmiştir. Buna karşın,

benzer kapsayıcı oyuncu tercihlerine sahip House of the Dragon dizisi, yüksek anlatı kalitesi sayesinde izleyici nezdinde pozitif olarak ayrılmıştır.

Henry Jenkins'in katılımcı kültür çerçevesi, Byung-Chul Han'ın psikopolitika ve heyecan kapitalizmi, Eli Pariser'in yankı odaları ve Thorsten Quandt'ın karanlık katılım teorilerinden faydalanan bu çalışma, dijital çağda izleyici tepkilerini belirleyen temel unsurun ideoloji, kimlik politikaları değil, eserlerin kalitesi olduğunu ortaya koymaktadır. Hesaplamalı sosyal bilimler yöntemlerini kültürel kuramlarla birleştiren bu tez, fan çalışmaları ve dijital kültür literatürüne metodolojik, teorik bir katkı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Fandom, Dijital Kültür, Güç Yüzükleri, Duygu Analizi, Hesaplamalı Sosyal Bilimler, Woke Kültürü.

ABSTRACT

QUALITY OR IDENTITY POLITICS? A COMPARATIVE SOCIAL MEDIA ANALYSIS OF FAN REACTIONS TO FANTASY ADAPTATIONS: THE CASE OF THE RINGS OF POWER

GÜNER DURMAZ

This thesis investigates the nature, origins, and dynamics of fan reactions to fantasy adaptations in the digital age, using Amazon Prime Video's The Lord of the Rings: The Rings of Pow*er* as a primary case study through a comparative social media analysis. In the era of streaming platforms, cultural production has become a central arena for identity politics and woke culture debates. Since its announcement, The Lord of The Rings: The Rings of Power has sparked intense global controversy regarding representation and fidelity to lore, transcending aesthetic concerns to become a proxy war for political and cultural identity polarization.

The research analyzes a massive dataset of 1,398,109 raw entries collected via APIs from Reddit and YouTube. Through a set of procedures, 891,581 qualified comments were isolated for detailed analysis. The study employs a multi-layered computational approach, utilizing traditional lexicon-based methods VADER, TextBlob alongside context-aware Deep Learning models BERT and the NRC Emotion Lexicon. Four distinct productions The Lord of the Rings Trilogy, House of the Dragon, The Witcher, and The Rings of Power are examined comparatively.

Contrary to the prevailing narrative that political identity politics is the primary driver of negative backlash, the findings from distinctive discourse analysis empirically demonstrate that the core sources of negativity are narrative inconsistency, infidelity to lore, and lack of technical quality. Specifically, The Rings of Power registered a negativity rate of 64.2%, with discontent becoming ossified over time. In contrast, House of the Dragon, despite featuring similar inclusive casting choices, received significantly more positive reception due to its high narrative quality, proving that quality is a more decisive factor than ideology.

Drawing on Henry Jenkins' participatory culture, Byung-Chul Han's psychopolitics and emotion capitalism, Eli Pariser's filter bubbles, and Thorsten

Quandt's theory of dark participation, this study reveals that digital fan activism is often a form of consumer activism aimed at protecting cultural heritage rather than mere toxicity. By bridging computational social science methods with cultural theory, this thesis contributes to fan studies and digital culture literature, offering a nuanced understanding of polarization in the algorithmic age.

Keywords: Fandom, Digital Culture, The Rings of Power, Sentiment Analysis, Computational Social Science, Woke Culture, Dark Participation.

ÖNSÖZ

Canım eşim Çisem'e ve biricik kızımız Köfte'mize,

Kitaplar her zaman yakın arkadaşım olmuştur. Hastalıkta, fakirlikte, iyi ya da kötü hissettiğimde her zaman okuyacak bir şey bulurdum. Okumaya devam ettiğim sürece hayatta her şeyi başarabileceğime inanırdım. Erken cumhuriyetin ilkeli ve ümitvar memur ahlakıyla beni ve ağabeyimi büyüten ebeveynlerim de okumamı desteklemişlerdi. Onlar iyi bir eğitimin ve kendimi geliştirmenin hayatımı kurtarmama yardımcı olabileceğine her zaman gönülden inanmışlardı.

Devir ve mecralar artık değişiyor. Kitaplar ve iyi bir eğitime eskisi kadar önem atfedilmiyor ancak gerçek kitaplar, yazarlar ve akademisyenler her zaman var olacaklar. En büyük teşekkürüm, beni ben yapan o kitaplara ve yazarlara. Kitaplar hayatımda ön plandayken, görsel sanatlar da önem kazandı. Hollywood, bağımsız sinema ve arthouse filmler derken televizyon dünyasında da Netflix, Amazon Prime gibi dijital platformların devri başladı. Mecra değişiyor, içerik kavramı yeni bir boyut kazanıyordu. Yapımcılar, fantezi ve bilim kurgu evrenlerindeki hayran potansiyelinin farkına vardıkça Game of Thrones'un son sezon hariç başarısı, Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin 2000'lerdeki etkisi ve Marvel Sinematik Evreni'nin genişlemesiyle birlikte geek'lerin, comic-con'ların ve fan topluluklarının önemi her geçen gün arttı.

Zamanla şu soru gündeme geldi: "Bu kitlelerden daha fazla nasıl kazanç elde edebiliriz?" Bunu yalnızca film ve dizi yapımcıları değil, siyasetçiler de düşünmeye başladı. Onlar da bu fan ve geek topluluklarını kendi amaçları için nasıl yönlendirebileceklerini sorguladılar ve uygulamaya koydular. Günümüzde fanlar, geek'ler, fanboy ve fangirl'ler bir tür oyun sahasına dönüştü. Her yıl yeni bir fantezi veya bilim kurgu uyarlaması yapılmaya başlandı; sektör büyüdü, tartışmalar ve kutuplaşmalar arttı. Benim ilgim de aynı oranda arttı. Çünkü ben hem Tarih okudum, medyada çalıştım, medya üzerine yüksek lisans yapıyorum ve Tolkien, George R. R. Martin ile Andrzej Sapkowski hayranıyım. Yani bir anlamda ben de bir geek'im. Dolayısıyla bu araştırma tam bana göreydi. Son durum nasıldı? Sorun neydi? Neler oluyordu ve nasıl çözülebilirdi? Bu tez de bu sorulara cevap arıyor.

İkinci teşekkürüm, bu uzun süreçte bana her zaman desteğini, nezaketini ve araştırmaya olan sarsılmaz inancını sunan değerli tez danışmanım Prof. Dr. Uğur Gündüz hocamadır. Yeni Medya ve İletişim Yönetimi Tezli Yüksek Lisans

Programı'ndaki değerli hocalarıma ve birlikte verimli tartışmalar yürüttüğümüz sevgili arkadaşlarıma da teşekkür ederim. Biricik eşim Çisem Yağmur Uluçay Durmaz, bana her zaman inandı ve destek oldu. Bu tez aynı zamanda onun tezidir; eğer bu bir başarıysa, bu başarı onundur. Canım annem Zekavet Durmaz, uzun yıllardır yüksek lisans mezunu olmamı bekliyordun. Seni biraz da olsa sevindirebildiysem ne mutlu bana. Rahmetli babam Erdal Durmaz'ın benimle ilgili tahayyülleri büyüktü umarım beni görüyorsa, gurur duyuyordur. Ağabeyim Günce Durmaz'a da çocukluğumda ufkumu açtığı için minnettarım. Onun sayesinde yeni şeyleri keşfetmiştim. Büyük kardeşler bu yüzden önemlidir.

GÜNER DURMAZ

İSTANBUL, 2026

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **ii**

ABSTRACT ..... **iv**

ÖNSÖZ ..... **vi**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **x**

KISALTMALAR LİSTESİ ..... **xi**

GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM
FANTEZİ UYARLAMALARI VE FANDOM KAVRAMLARI

1.1. FANDOM NEDİR? 9

1.2. FANTEZİ TÜRÜ, LORE VE KANON KAVRAMLARI 14

1.3. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ EVRENİ VE GÜÇ YÜZÜKLERİ UYARLAMASI 17

1.3.1. GÜÇ YÜZÜKLERİ VE DİĞERLERİ 23

İKİNCİ BÖLÜM
KİMLİK POLİTİKALARI VE KATILIMCI KÜLTÜR

2.1. KİMLİK KAVRAMI VE WOKE KÜLTÜRÜ 25

2.2. KATILIMCI KÜLTÜRÜN EVRİMİ 30

2.3. KATILIMCI SİYASET 33

2.4. MARKA AKTİVİZMİ VE DERİN MEDYATİKLEŞME 34

2.5. KARANLIK KATILIM VE TOKSİK FANDOM 37

2.6. YANKI ODALARI VE KUTUPLAŞMA 40

2.7. PSİKOPOLİTİKA VE FANDOM 44

2.8. FANDOM KAPİTALİZMİ 48

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
ARAŞTIRMA YÖNTEMİ VE VERİ ANALİZİ

3.1. SOSYAL MEDYA PLATFORMLARI VE VERİ TOPLAMA SÜRECİ 53

3.2. DUYGU ANALİZİ YÖNTEMLERİ VE ARAÇLARI 57

3.2.1. VADER VE TEXT BLOB 59
3.2.2. BERT 61
3.2.3. NRC EMOTION LEXICON 63
3.2.4. SEMANTİK AĞ ANALİZİ (SNA) 64
3.3. KALİTE KAVRAMI VE KALİTE ALGISININ OPERASYONELLEŞTİRİLMESİ……...65
3.4. YÖNTEMSEL SINIRLILIKLAR VE KARŞILAŞTIRMALI DEĞERLENDİRME…… 67

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
BULGULAR VE TARTIŞMA

4.1. VERİ TOPLAMA VE FİLTRELEME SÜRECİNİN GENEL BİR DEĞERLENDİRMESİ 73
4.2. DUYGU TONU DAĞILIMLARI VE TEMA ANALİZİ 79
4.3. ALTERNATİF HİPOTEZLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ 90
4.4. BULGULARIN TEORİK DEĞERLENDİRİLMESİ 94
4.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI VE GELECEK ÇALIŞMALAR İÇİN ÖNERİLER 99
SONUÇ 104
KAYNAKÇA 108
EKLER 126

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 4.1 :……....72
Şekil 4.2 :……..…….72
Şekil 4.3 :……....73
Şekil 4.4 :……..…….74
Şekil 4.5 :……....75
Şekil 4.6 :……..…….76
Şekil 4.7 :……....76
Şekil 4.2.1 :……..……..78
Şekil 4.2.2 :……79
Şekil 4.2.3 :……..…… 80
Şekil 4.2.4 :……..……..80
Şekil 4.2.5 :……..……..81
Şekil 4.2.6 :……..…… 82
Şekil 4.2.7 :……..…… 83
Şekil 4.2.8 :……..…… 84
Şekil 4.2.9 :……..…… 85
Şekil 4.2.10 :……..……86

KISALTMALAR LİSTESİ

AAVE: African American Vernacular English

AP: Application Programming Interface

BERT: Bidirectional Encoder Representations from Transformers

CEO: Chief Executive Officer

CGI: Computer Generated Imagery

GIGO: Garbage In, Garbage Out

HBO: Home Box Office

HotD: House of the Dragon

HPA: Harry Potter Alliance

IP: Intellectual Property

LOTR: The Lord of the Rings

NLP: Natural Language Processing

NRC: National Research Council Canada

OTT: Over-The-Top

RoP: The Rings of Power

SNA: Semantic Network Analysis

VADER: Valence Aware Dictionary and sEntiment Reasoner

GİRİŞ

Tempora mutantur, nos et mutamur in illis[1]. Bu Latince deyim, çağımızın toplumsal, ekonomik ve kültürel dönüşümünü özetler niteliktedir. Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nin 1991'de dağılmasının ardından dünya, uluslararası ilişkiler ve siyaset açısından tek kutuplu bir yapının güdümüne girmiştir. Japon-Amerikalı siyaset bilimci Francis Fukuyama, bu dönemi tarihin sonu[2] olarak nitelendirerek liberal demokrasinin nihai ideolojik zaferini ilan etmiştir[3] (Fukuyama, 1992). Neoliberalizmin[4] küresel zaferi, yalnızca siyasi bir düzen değişimi değil, aynı zamanda gündelik yaşamın, tüketim biçimlerinin ve kimlik inşasının kökten yeniden yapılandırılması anlamına da gelir. Yanis Varoufakis'in teknofeodalizm[5] olarak adlandırdığı bu yeni düzende, bireyler artık hiçbir şeye tam olarak sahip değillerdir, çağın simgesi abonelik modelleridir. (Varoufakis, 2023). Yakın bir zamana kadar bir meta[6]ya sahip olma kültürüne dayanan tüketim, bugün abonelik ve kiralama modellerine evrilmiştir. Bugün güzel bir dizi izlemek için ailemizle bir araya geldiğimizde dahi bir dijital yayın platformuna kayıt olmamız veyahut müzik dinlemek için ayrı bir platforma aylık abonelik ücreti ödememiz gerekmektedir. Bu tür platformlar ve veriler bu büyük teknoloji şirketlerinin kontrolü altındadır. Teknoloji şirketlerinin sahipleri yani teknoloji derebeyleri de hem ekonomik üretimi hem de kültürel temsilleri kontrol eden kapı bekçileri[7] haline gelmiştir.

Bu dönüşümün sosyolojik boyutunu anlamak için ilk önce Michel Foucault'nun kavramlaştırdığı disiplin toplumu olgusu ile Byung-Chul Han'ın performans toplumu olgularını incelemek gerekmektedir (Foucault, 1975). Foucault, moderniteyi

[1] Zaman değişir ve biz de zamanla birlikte değişiriz.

[2] Bu teori, Soğuk Savaş sonrası dünyada liberal değerlerin ve kurumların kalıcı bir zafer kazandığını savunur. Buna göre kapitalizm, alternatifsiz ve kaçınılmaz bir nihai sistemdir; dolayısıyla insanlık, ideolojik evriminde varabileceği son noktaya ulaşmıştır.

[3] ABD'nin liderliğindeki Batı'nın zaferi.

[4] Bu çalışmada neoliberalizm kavramı, piyasa mantığının ekonomik alanın dışına taşarak kültürel ve sosyal yaşamın tüm alanlarını kuşatması anlamında kullanılmaktadır. Özellikle kültür endüstrisinde neoliberalizm, sanatsal üretimin ve çeşitlilik gibi sosyal değerlerin, şirket kârlılığı adına birer pazarlama stratejisine dönüştürülmesini ifade etmektedir.

[5] İngilizce'de **Technofeudalism**, Türkçesi teknoderebeylik. Bu andan itibaren bu metinde 'teknofeodalizm' olarak kullanılacaktır.

[6] Meta, İngilizcede **commodity**. Satılmak veya takas edilmek amacıyla üretilen her türlü mal veya hizmet anlamına gelir.

[7] **Gatekeeper.**

hapishaneler ve panoptikon[8]larla örneklenen dışsal gözetim mekanizmalarıyla tanımlar. Oysa Han'ın kavramsallaştırdığı neoliberal düzende iktidar, doğrudan psişeyi[9] hedef alır (Han, 2014; 2017). Gözetim Foucault'nun işaret ettiği üzere dışsal değil, içselleşmiş bir mekanizmadır. Bireyler verimlilik ve performans adına kendi kendilerini disipline eder, sosyal medya aracılığıyla hem kendilerini sergilerler, bir anlamda kendilerini sömürürler, hem de başkaları tarafından gözetlenmeye gönüllü olmaktadır. Bu durum sonucunda, Han'ın psikopolitika ve heyecan kapitalizmi[10] olarak adlandırdığı yeni iktidar biçimi ortaya çıkmaktadır. Dijital yayın platformları[11], teknoloji şirketleri kullanıcıların duygusal tepkilerini, öfke, beğeni, bağlılık, ölçülebilir verilere dönüştürerek sömürüyü sürdürürler.[12]

Bu yeni neoliberal düzenin bir diğer temel dinamiği ise toplumun kimliklere bölünmesidir. Kimlikler günümüzde, pazarlama stratejilerinin ve tüketici segmentasyonunun temel unsurlarıdır. Alvin Toffler'ın üretüketici[13] kavramı, bu bağlamda yeni bir anlam kazanır (Toffler, 1980). Birey, tükettiği metalar, markalar ve medya metinleri aracılığıyla kendi kimliğini inşa ederken, aynı zamanda bu tüketim pratikleri üzerinden sürekli veri üretir ve böylece kendini sömüren bir döngünün parçası olur. Henry Jenkins'in katılımcı kültür[14] kavramı da bu nokta özelinde değerlendirilebilir (Jenkins, 2006). Medya iletişim araçlarını tüketen izleyiciler artık içerik üretimi, yorumlama ve paylaşım süreçlerine aktif biçimde katılan öznelerdir. Bu platformlar, varlıklarını sürdürebilmek için kullanıcıların aktif katılımına, bizzat içerik etrafında oluşturdukları etkileşime, Terranova'nın ifadesiyle sisteme gönüllü olarak sundukları emeğe muhtaçtır (Terranova, 2000). Metaların ticaretine ek olarak, tüketicilerin markalara en yüksek derecede bağlı, sadık olmaları bu yeni sistemin yeni dinamikleri için elzemdir. Apple ürünlerini her yıl satın almak için sıraya giren

[8] **Panoptikon**, kelime kökeni olarak Yunanca **pan** bütün ve **opticon** gözlemlemek,görmek kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir ve bütünü gözetleyen anlamına gelir.
[9] Zihin.
[10] **Emotion capitalism**.
[11] Netflix, Amazon Prime Video, Disney Plus vb. şirketler.
[12] Byung-Chul Han, bu durumu, bireyin özgürlük yanılsaması içinde kendini gönüllü olarak performans öznesine dönüştürdüğü ve dışsal bir baskı olmaksızın, aynı anda hem efendi hem de köle olarak işlettiği 'kendini sömürme' (auto-exploitation) süreci olarak tanımlar.
[13] **Prosumer.**
[14] **Participatory culture.**

fanboy'lar, fangirl'ler[15] Elon Musk'ın Tesla ya da X şirketi ile alakalı her duyurusunu takip eden teknoloji meraklıları, bu yeni düzenin en somut örnekleridir. Kısacası, bir ürünü bir kere satmak yerine, her sene güncel bir versiyonunu satışa sunup, ürünün sadık kitlelerine bunları pazarlayıp satmaları yani bir tür yeni bir abonelik sisteminin uygulanması, markaların gelirlerini önemli bir derecede artırmak için uyguladıkları stratejilerdendir. Apple, Marvel, Tesla ya da Star Wars gibi markalar etrafında gelişen fan kitleleri böylece kapitalizmin sadakat ekonomisinin ana unsurlarına dönüşmektedir.

Fan kültürlerinin ekonomik ve kültürel merkeze yerleşmesinin başlangıcı ve en somut göstergelerinden biri Comic-Con etkinlikleridir. 1970 yılında San Diego'da bir otelin bodrum katında sadece çizgi roman ve bilim kurguya odaklı yaklaşık 300 kişilik niş bir grupla başlayan bu etkinlik, 2000'li yıllardan itibaren Hollywood stüdyolarının özellikle Marvel Sinematik Evreni gibi birincil pazarlama alanı haline gelmiştir. Günümüzde San Diego Comic-Con, her yıl 130.000'den fazla biletli katılımcıya ev sahipliği yapan ve milyarlarca dolarlık bir endüstrinin küresel vitrini işlevi gören bir fenomene dönüşmüştür. Eskiden marjinal olan geek ve fan figürleri, bu yeni duygu ekonomisinin ana hedef kitlesi ve en değerli aktörü haline gelmiştir. Fan ve fandom kültürüne ait kavramlar birinci bölümde detaylı olarak işlenecektir.

Bu ekonomik ve kültürel dönüşüm, yalnızca sermaye sahiplerinin, markaların ilgisini çekmekle kalmamış; devletler, siyasetçiler de fan kitlelerinin politik potansiyelinin farkına varmışlardır. Jenkins'in işaret ettiği gibi, katılımcı kültür zamanla katılımcı siyasete[16] evrilmiştir (Jenkins, 2016)[17]. Fantezi uyarlamaları üzerinden YouTube gibi platformlarda Nerdrotic[18] gibi muhafazakâr ya da liberal görüşleri savunan fan liderleri ortaya çıkmış; fantezi ve bilim kurgu evrenleri kültür savaşlarının en hararetli cephelerinden birine dönüşmüştür. Temsiliyet, tarihsel anlatı ve politik doğruculuk gibi konular, bu platformlarda ideolojik bir vekalet savaşı halini almıştır.

[15] Fangirl (kadınlar için) ve fanboy (erkekler için), belirli bir ünlüye, diziye, filme, oyuna, gruba veya kurgusal karaktere tutkulu ve bazen takıntılı bir hayranlık besleyen kişileri tanımlamak için kullanılan terimlerdir.

[16] **Participatory politics**.

[17] Bu konu detaylı olarak ikinci bölümde açıklanacaktır.

[18] Nerdrotic, gerçek adıyla Gary Buechle, popüler kültür (çizgi romanlar, bilim kurgu, fantezi filmleri ve dizileri) üzerine yorumlar yapan Amerikalı bir YouTuber ve podcast sunucusudur.

Bu noktada, toplumun kimliklere bölünmesinin ve siyasi konuların tartışmalara dahil edilmesinin günümüz neoliberalizmi açısından iki temel işlevi bulunmaktadır. Birincisi, farklı kimlikler etrafında örgütlenen topluluklar, yapısal sorunlar karşısında bir araya gelme kapasitesini kaybetmektedir. İkincisi, neoliberalizmin iktidar unsurları yeni kimlikler yaratarak ya da var olanları güçlendirerek yeni tüketici kitleler oluşturulabilmektedir. Fantezi evrenleri bu dinamik için ideal bir zemin sunar. Örnek vermek gerekirse, Yüzüklerin Efendisi evrenindeki orklar, elfler ve hobbitler gibi farklı yapılara, temsiliyet politikalarıyla yeni kimlikler eklenmekte ve bu ürünleri tüketmeleri için hedef kitle genişletilmektedir. Toplumun her kesimini oluşturan kimliklerin temsil edilmeleriyle birlikte bu ürünleri tüketen yeni kimliklerin bu ürünlere ilgilerinin artırılması amaçlanmaktadır. Matt Hills'in belirttiği üzere, bireyler neoliberal düzenin getirdiği atomizasyon[19] ve anlamsızlık karşısında fan topluluklarında bir kolektif kimlik ve anlam dünyası bulmaktadır (Hills, 2002).

Bu çalışmada, söz konusu dinamikleri kavramsallaştırmak üzere tezin yazarı tarafından fandom kapitalizmi kavramı önerilmektedir. Fandom kapitalizmi, teknofeodal platformların bireylerin kurgusal evrenlere yönelik duygusal bağlılıklarını ölçülebilir etkileşime dönüştürdüğü ve bu etkileşimi hem reklam geliri hem de abone sadakati olarak **monetize** ettiği, ticareleştirdiği ekonomik sistemdir. Bu sistem, bireylerin arzu ekonomisini heyecan kapitalizmi ile birleştirerek, yapısal sorunlara yönelmesi gereken kolektif enerjiyi kurgusal evrenler üzerinden yürütülen kimlik tartışmalarına kanalize etmektedir. Fandom kapitalizmi kavramı ikinci bölümde detaylı olarak incelenecektir.

Dolayısıyla günümüzde dijital platformlarda tüketilen filmler, diziler ve diğer medya metinleri yalnızca kültürel veya sanatsal ürünler olarak değerlendirilemez. Bu metinler, aynı zamanda siyasetin dizayn edildiği, kimliklerin monte edildiği ve woke, politik doğruculuk gibi kavramların çatıştığı ideolojik arenalara dönüşmüştür. Başka bir deyişle, popüler kültür ürünleri neoliberal düzenin toplumsal ve politik hedeflerini gerçekleştirmek için kullandığı araçlardan biri haline gelmiştir. Bu bağlamda, izleyicilerin ya da daha doğru bir ifadeyle üretüketicilerin bu yapımlara yönelik tepkilerinin altında yatan motivasyonları anlamak önem taşımaktadır. Seyirciler bu

[19] Toplumsal dayanışma ağlarının ve kolektif yapıların (sendikalar, sınıfsal bağlar vb.) çözülerek, bireyin piyasa güçleri karşısında yapayalnız, örgütsüz ve sadece kendi performansından sorumlu rekabetçi bir birime yani atoma indirgenmesidir.

dizileri izlerken neyi beğenmekte, neyi reddetmektedir? Eleştirilerinin merkezinde estetik ve anlatısal kaygılar mı, yoksa siyasi ve ideolojik pozisyonlar mı yer almaktadır? Kalite olarak kodlanan şey, gerçekten teknik ve sanatsal bir değerlendirme midir, yoksa **lore** sadakati ve temsiliyet gibi kavramlar üzerinden yürütülen bir kimlik siyasetinin maskesi midir? Bu araştırma, bahsedilen araştırma sorularına ampirik ve metodolojik olarak sağlam, bilimsel bir yanıt arama çabasından doğmuştur.

Bu dinamiklerin en çarpıcı örneklerinden biri, Amazon Prime'ın 2020 yılında duyurduğu Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri dizisidir. Henüz yayınlanmadan önce dahi, siyahi aktörlerin elf rollerinde yer alması ve kadın karakterlerin güçlendirilmiş temsili, küresel ölçekte temsil ve sadakat tartışmalarını alevlendirmiştir[20]. Bu tartışmaların merkezinde, son yıllarda kültür savaşlarının anahtar kavramı haline gelen **woke**[21] terimi yerleşmiştir. Kökeni 20. yüzyılda Afrikalı-Amerikalı sivil hak hareketlerine dayanan ve ırksal ve toplumsal adaletsizliklerin farkında olma durumunu ifade eden bu kavram, 2010'larda ilerici sosyal adalet hareketlerinin bir sloganı haline gelmiş; günümüzde muhafazakâr söylem tarafından aşırı politik doğruculuk ve ideolojik dayatma olarak görülen kapsayıcılık[22] ve çeşitlilik[23] politikalarını eleştirmek için kullanılan pejoratif bir etikete dönüştürülmüştür (Lilla, 2017; Romano, 2020), (Merriam-Webster, 2017).

Tartışmalar kısa sürede estetikten ideolojiye kaymış ve sosyal medya platformlarında woke ajanda ithamlarıyla yoğun bir kutuplaşma yaşanmıştır. Özellikle X, eski adıyla Twitter, ve YouTube'da muhafazakâr eğilimli içerik üreticileri bir önceki sayfada bahsedilen Nerdrotic gibi, diziyi politik doğruculuk propagandası olarak

[20] J.R.R. Tolkien'in kitaplarında İluvatar'ın yarattığı evrende, siyahi (koyu tenli) bir Elf tasviri veya örneği bulunmamaktadır.

[21] Bu araştırmada woke terimi, emic bir kategori olarak yani fanların ve tartışma katılımcılarının kendi söylemlerinde kullandıkları haliyle ele alınmaktadır. Başka bir deyişle, bu çalışma woke kültürünü akademik bir gerçeklik kategorisi olarak değil, dijital fandom topluluklarının temsiliyet politikalarına verdikleri tepkiyi kodlamak için kullandıkları yerli bir etiket (native label) olarak kavramsallaştırılmaktadır. Bu yaklaşım, antropolojide Kenneth Pike'ın (1967) ayırt ettiği emic (içeriden bakış) ve etic (dışarıdan bakış) perspektif ayrımına dayanır. Dolayısıyla bulgular bölümündeki woke söylemi veya anti-woke aktivizmi ifadeleri, fanların söylemsel pratiklerinin betimleyici adlandırmalarıdır; araştırmanın kendi ideolojik pozisyonu değildir.

[22] Inclusion.

[23] Diversity.

damgalamış, **Rotten Tomatoes**[24] gibi platformlarda **review bombing**[25] kampanyaları düzenlenmiştir. Nitekim eğer eleştiriler yalnızca **woke** temsiliyetle ilgiliyse, **House of the Dragon**[26] gibi kapsayıcı oyuncu kadrosuna sahip dizilerin neden benzer ölçüde tepki çekmediği sorusu önem kazanır. Bu durum, **woke** söyleminin aslında algılanan kalite eksikliğini ve **lore**'a sadakatsizliği gizleyen bir bahane olabileceği hipotezini güçlendirmektedir. İşte bu araştırma, tam da bu gerilimi çözümlemeyi amaçlamaktadır.

Araştırmanın verileri, Reddit üzerindeki r/LOTR_on_Prime, r/HouseOfTheDragon, r/witcher ve r/lotr gibi ana tartışma alanlarından ve YouTube'daki resmi fragmanlar ile popüler eleştiri kanallarının Nerdrotic, IGN vb. yorumlarından API aracılığıyla toplanmıştır. Başlangıçta elde edilen 1.398.109'lik veri seti, çeşitli filtreleme prosedürlerinden geçirilerek 891.581 adetlik analiz edilebilir bir havuza dönüştürülmüştür. Çalışmada yalnızca nicel duygu skorlarına bakılmamış, aynı zamanda Semantik Ağ Analizi ve Ayırt Edici N-Gram yöntemleri kullanılarak fan topluluklarının dil haritası çıkarılmıştır.

Araştırma sürecinde Güç Yüzükleri dizisi merkeze alınırken, izleyici tepkilerini daha geniş bir bağlamda okuyabilmek adına üç farklı yapım daha örnekleme dahil edilmiştir. House of the Dragon, Güç Yüzükleri ile eş zamanlı yayınlanan ve doğrudan rakip görülen bir yapım olması nedeniyle; **The Witcher**[27], modern fantezi uyarlamalarındaki sadakat tartışmalarının bir diğer güçlü örneğini teşkil ettiği için seçilmiştir. Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi üçlemesi ise fanların zihnindeki ideal uyarlama standardını temsil etmesi ve bir kıyaslama noktası oluşturması amacıyla araştırmada yerini almıştır.

Analiz kapsamında yorumlar dört temaya göre sınıflandırılmıştır: külliyata (lore) sadakat, etnik grup/oyuncu seçimi, woke kültürü ve politik kutuplaşma. Veriler

[24] Rotten Tomatoes, film ve televizyon dizileri için dünyanın en popüler inceleme-derleme web sitesidir.

[25] Koordineli olumsuz değerlendirme.

[26] House of the Dragon, HBO'nun dünyaca ünlü Game of Thrones (Taht Oyunları) dizisinin evreninde geçen, olayların öncesini anlatan (prequel) fantastik bir dizidir. George R.R. Martin'in "Ateş ve Kan" (Fire & Blood) kitabından uyarlanmıştır.

[27] Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski tarafından yaratılan, mutasyonlarla güçlendirilmiş canavar avcısı Rivialı Geralt'ın hikayesini Slav mitolojisi esintileri ve ahlaki belirsizlik temalarıyla işleyen, video oyunları ve Netflix uyarlamasıyla küresel bir multimedya markasına dönüşen fantezi serisidir.

Python[28] programlama diliyle Reddit API (PRAW) ve YouTube Data API v3 kullanılarak toplanmış, 2022-2024 dönemi esas alınmıştır[29]. Geleneksel sözlük tabanlı VADER ve TextBlob modellerinin yanı sıra, sosyal medyanın bağlamsal dilini çözümleyebilen BERT ve duygusal çeşitliliği ölçen NRC Emotion Lexicon kullanılarak metodolojik sağlamlık artırılmıştır.

Kuramsal çerçeve, Byung-Chul Han'ın psikopolitika ve heyecan kapitalizmi kavramları, Eli Pariser'in yankı odaları teorisi, Terranova'nın dijital emek yaklaşımı ve Baym'in dijital etkileşim analizleri üzerine kurulmuştur. Ayrıca çalışma, Thorsten Quandt'ın karanlık katılım ve Andreas Hepp'in derin medyatikleşme kavramlarıyla da zenginleştirilmiştir.

Çalışmanın önemi üç boyutta özetlenebilir. Birincisi, fan kültürü, dijital kültür ve siyaset sosyolojisini bir araya getirerek katılımcı kültürün siyasallaşma dinamiklerini büyük veri temelli biçimde tartışmaktadır. İkincisi, Türkçe yazında nadir rastlanan hesaplamalı duygu analizi ve semantik ağ analizi yöntemlerini kullanarak nitel ve nicel veriyi bütünleştirir. Üçüncüsü, woke kültürü ve kimlik politikaları etrafındaki güncel tartışmalara ideolojik önyargılardan bağımsız, ampirik, bilimsel bir perspektif sunarak dijital çağda toplumsal kutuplaşmanın siyaset haricinde kültürel tüketim pratikleri üzerinden de nasıl derinleştiğini göstermektedir.

Bu çalışma şu ana araştırma sorularına yanıt aramaktadır: Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri dizisine yönelik fan, hayran tepkilerinin temel belirleyicisi kimlik politikaları mı, yoksa algılanan kalite ve lore sadakati midir? Diğer araştırma soruları ise şunlardır: Reddit ve YouTube'da genel duygu tonu ve duygusal dağılım nasıl şekillenmektedir? Fan eleştirilerinde woke culture, race/casting ve lore sadakati temalarının ağırlığı ve ayırt ediciliği nedir? Benzer kapsayıcılığa sahip ancak yüksek kaliteli yapımlar (örneğin House of the Dragon) neden daha az olumsuz tepki çekmektedir? Algoritmik kutuplaşma ve yankı odaları, fan tepkilerini nasıl biçimlendirmektedir? Nerdrotic gibi kanaat önderleri, yankı odalarının oluşumunda ve woke karşıtı söylemin yayılmasında ne tür bir rol oynamaktadır? Son olarak, Byung-

[28] Guido van Rossum tarafından 1991 yılında geliştirilen bir programlama dilidir.

[29] Yüzüklerin Efendisi üçlemesi analizinin daha güçlü olması amacıyla 2012 senesinden itibaren veriler de eklenmiştir.

Chul Han'ın heyecan kapitalizmi ve psikopolitika kavramları bu duygusal dinamikleri açıklamakta nasıl bir rol oynamaktadır?

Tez dört ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde fandom ve fantezi kavramlarına, lore ve uyarlama süreçlerine ilişkin kuramsal arka plan sunulmaktadır. İkinci bölümde kimlik politikaları, woke kültürü, katılımcı kültür ve fandom kapitalizmi kavramı ele alınmaktadır. Üçüncü bölümde araştırma yöntemi, veri toplama süreci ve analiz teknikleri detaylandırılmaktadır. Dördüncü bölümde ise duygu analizi sonuçları ve bulguların kültürel, ideolojik ve duygusal bağlamda değerlendirilir, araştırmanın sınırlılıkları da belirlenerek tez araştırması sonuçlandırılır.

BİRİNCİ BÖLÜM

FANTEZİ UYARLAMALARI VE FANDOM KAVRAMLARI

1.1. FANDOM NEDİR?

Fandom terimi, İngilizce **fan** kelimesi ve krallık, topluluk anlamına gelen **-dom** alan ekinin birleşiminden türemiştir. Fan kelimesinin kökeni Latince **fanaticus**'a dayanır. Bu terim bir tanrıya veya tapınağa adanmış, ilahi bir ilhamla dolmuş anlamına gelirken, zamanla aşırı, ölçüsüz veyahut çılgınca bir coşku gösteren şeklinde olumsuz bir anlam kaymasına da uğramıştır (OED, 2024). Bu kavramın Türkçedeki hayran, hayranlık veya taraftarlık gibi kelimelerle karşılanması, modern kültürel çalışmalardaki anlamını tam olarak kapsamakta yetersiz kalır. Hayranlık ya da taraftarlık, genellikle bireysel ve yoğun bir duygulanım durumuna işaret eder. Oysa fandom, 20. yüzyılın sonlarından itibaren kazandığı anlamıyla yalnızca bireysel bir his değil, aynı zamanda kolektif bir kimliği, sosyal bir topluluğu ve en önemlisi de üretken kültürel pratikleri içeren çok katmanlı bir olguyu tanımlar. Dolayısıyla hem bu tezin başlığında hem de bu tezin içeriğinde hayran, hayran toplulukları kavramı yerine durumu daha iyi açıklayan fan, fandom sözcükleri kullanılmıştır.

Kolektif taraftarlık ve aidiyet pratiklerinin tarihi, günümüzden çok eskilere uzanmaktadır. Tarihteki ilk fandom topluluğu Bizans İmparatorluğu'na uzanmaktadır. Hipodromda at yarışları izleyen taraftarlar Yeşiller, **Prasinoi** ve Maviler, **Venetoi** adı verilen iki büyük grup etrafında örgütlenmişti. Bu gruplar yarış sonuçlarını desteklemekle kalmıyor; aynı zamanda siyasi, dini ve toplumsal kimliklerin taşıyıcısı olarak işlev görüyordu (Cameron, 1976). Nika İsyanı[30] (532) gibi olaylar, bu taraftar gruplarının politik güç olarak nasıl bir role sahip olduğunu göstermektedir. Benzer şekilde Roma İmparatorluğu'ndaki gladyatör dövüşlerinin takipçileri de belirli dövüşçülere bağlılık göstererek erken bir fan kültürü oluşturmuştur[31].

Modern anlamda fandomu tarihsel öncüllerinden ayıran nokta, üretkenlik ve katılımcılık boyutudur. Bizans'taki taraftarlar, yarışçıları destekliyor ve bazen siyasi eylemler gerçekleştiriyordu ama kendi anlatılarını üretmiyor, yarışların alternatif

[30] Bizans İmparatoru I. Jüstinyen'e karşı birleşen rakip taraftar gruplarının (Maviler ve Yeşiller) 532 yılında başlattığı, İstanbul'un yarısının yanmasına ve hipodromda sıkıştırılan yaklaşık 30 bin kişinin kılıçtan geçirilmesine neden olan tarihin en kanlı ayaklanmalarından biridir.
[31] Bkz. Futrell, 2006.

versiyonlarını yazarak paylaşmıyordu. Modern fandom ise medya metinlerini yalnızca tüketmekle kalmayıp, onları yeniden yorumlayan, genişleten ve dönüştüren aktif bir üretim alanıdır. Fanlar bir araya gelir, tartışır, içerik üretir ve **fan fiction**[32]**, fan art,** etkinlikler düzenler kısacası ortak bir kimliği paylaşırlar. Bu nedenle Türkçe karşılıklar, kavramın bu kritik üretim, topluluk boyutlarını dışarıda bırakmaktadır.

Fandomun tarihsel evrimi, pasif tüketiciden aktif üretici konumuna geçişin bir göstergesidir. Terim, 19. yüzyıl sonlarında modern sporların, özellikle beyzbolun yükselişiyle birlikte seyircileri tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır. Ancak modern anlamda örgütlü fandomun ilk örnekleri, 20. yüzyıl başlarında **Arthur Conan Doyle**'un Sherlock Holmes[33] hikayelerinin okuyucuları arasında görülür. Holmes'un 1893'te **The Final Problem** hikayesinde öldürülmesine tepki gösteren okuyucular yas tutmuş, protestolar düzenlemiş ve Doyle'a karakteri geri getirmesi için mektup kampanyaları başlatmıştır. Bu, bir medya metninin gidişatını değiştirmeye yönelik ilk organize fan eylemlerinden biri olarak kabul edilir (Glock, 2007). 1930'lu yıllardan itibaren bilim kurgu dergileri etrafında oluşan mektuplaşma ağları ve bu mektupların yayınlandığı fanzin kültürü, fandomun erken dönem katılımcı pratiklerini somutlaştırmıştır.

Televizyonun 1960'larda yaygınlaşması, özellikle **Star Trek** dizisi fandom pratiklerini kökten dönüştürmüştür. Star Trek[34] fanları (Trekkies), dizinin 1969'da iptal edilmesine karşı benzeri görülmemiş bir mektup kampanyası düzenleyerek dizinin geri dönmesini sağlamış, **convention** adı verilen büyük ölçekli fan buluşmalarını organize etmiş ve fan fiction ile **cosplay** gibi yaratıcı pratikleri popülerleştirmiştir. Bu dönem, fandomu bir tüketim biçimi olmaktan çıkarıp onu üretken, yaratıcı ve sosyal bir kültürel katılım alanına dönüştürmüştür.

---

[32] Fanların, orijinal bir eserdeki karakterleri veya evreni alarak, ticari amaç gütmeden kendi hayal güçleriyle yeniden yazdıkları türetilmiş hikayelerdir.

[33] İngiliz yazar Sir Arthur Conan Doyle tarafından yaratılan, yardımcısı Dr. Watson ile birlikte, polisin çaresiz kaldığı gizemleri keskin gözlem yeteneği ve tümdengelim yöntemiyle çözen, rasyonel zekanın ve mantığın sınırlarını zorlayan ikonik bir İngiliz dedektiftir.

[34] Gene Roddenberry tarafından yaratılan; insanlığın ırkçılık, yoksulluk ve savaşları aştığı ütopik bir gelecekte, farklı türlerden oluşan mürettebatıyla daha önce hiç kimsenin gitmediği yerlere gitmek amacıyla evreni keşfeden, bilim kurgu tarihinin en köklü ve felsefi derinliğe sahip serilerinden birisidir.

Fan topluluklarını pasif kitle pozisyonundan kurtaran bu tarihsel gelişim, medya teorilerindeki paradigma değişimleriyle de paralellik gösterir. 1940'ların hipodermik iğne[35] modelinde medya mesajlarının izleyiciye doğrudan enjekte edildiği varsayılırken, 1970'lerde bu güçlü etki modelleri sorgulanmaya başlanmıştır. Kullanımlar ve Doyumlar Teorisi, Medya insanlara ne yapar? sorusu yerine İnsanlar medyayla ne yapar? sorusunu sormuştur (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973). Bu yaklaşıma göre izleyiciler kendi ihtiyaçlarını, bilgi edinme, kişisel kimlik inşası, sosyal bütünleşme ve eğlence, karşılamak için medyayı aktif olarak kullanan rasyonel aktörlerdir. Fandom, bu teorik çerçevede bireylerin özellikle kişisel kimlik ve sosyal bütünleşme ihtiyaçlarını karşılamak için medya metinlerini kullandıkları yoğun bir alan olarak değerlendirilebilir.

Aktif izleyici modelini kültürel ve ideolojik bir çerçeveye oturtan model ise Stuart Hall'un Kodlama/Kodaçımlama modelidir (Hall,1980). Hall, medya metinlerinin üreticiler tarafından belirli bir egemen ideolojiyle kodlandığını öne sürer. Fakat izleyiciler bu kodu pasif bir şekilde kabul etmek zorunda değillerdir: Metni kabul edebilirler (egemen-hegemonik konum), müzakere edebilirler (müzakereci konum) ya da tamamen reddedebilirler (karşıt konum). Fandom pratikleri, özellikle bu son iki konumun en belirgin ve üretken biçimlerini sunar. Fanlar, sevdikleri metinlerin sunduğu egemen mesajları kabul ederken, metindeki eksiklikleri de fark ederler. **Fan fiction**, bu müzakereci konumun karşıt bir üretime dönüştüğü yerdir. Örnek vermek gerekirse, fanlar metnin boşluklarını doldurur, marjinal karakterleri merkeze alır ya da heteronormatif anlatıyı reddederek queer okumalar üretirler.

Ünlü akademisyen ve yazar Henry Jenkins ise bu noktadan yola çıkarak fandom çalışmalarında bir devrim yaratmıştır. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture** (**1992**) adlı eserinde Jenkins, Hall'un kodaçımlama kuramını Michel de Certeau'nun gündelik hayatın pratikleri kavramıyla birleştirir (Jenkins, 1992). Jenkins'e göre fanlar, de Certeau'nun kaçak avcılarına benzer şekilde medya metinlerinin yani kurumsal mülklerin içine girer, sevdikleri parçaları ödünç alır ve bu parçaları kullanarak kendi anlamlarını, kendi hikâyelerini ve kendi kültürlerini yaratırlar (de Certeau, 1980). Bu metinsel kaçakçılık pratiğiyle Jenkins,

[35] Genellikle Harold Lasswell'in I. Dünya Savaşı propaganda çalışmalarıyla ilişkilendirilen bu teori, kitle iletişim araçlarının, pasif konumdaki izleyicilerin zihnine mesajları bir şırınga gibi doğrudan enjekte ettiğini ve kitle üzerinde anında, kaçınılmaz bir etki yarattığını savunur.

fanları durağan, pasif tüketiciler olmaktan çıkarıp aktif, eleştirel ve üretken katılımcılar olarak yeniden konumlandırmıştır ki bu tezde kendisinin ortaya attığı kuramlar detaylı bir şekilde incelenmiştir.

Jenkins'in, Robert V. Kozinets ile birlikte yazdıkları **Frames of Fandom: Fandom as Audience (2025)** kitabı, fandom kavramının bu birikimi üzerine inşa edilmiş yeni bir dönüm noktasıdır. İki yazar, fandomu artık tek bir kültürel ya da iletişimsel kategori olarak değil, çoklu çerçeveler üzerinden kavramsallaştırır (Jenkins & Kozinets, 2025). Özetle, fandom aynı anda bir izleyici formu, bir alt kültür, bir aktivizm biçimi ve bir arzu alanıdır. Kozinets, kişisel fan deneyimlerini akademik analizle birleştirerek özne konumunun araştırma aracına dönüştürülmesi olarak tarif ettiği bir yöntem geliştirir. Böylece fandom, hem kültürel hem kişisel düzeyde bir bilgi üretim biçimi olarak ele alınır.

Bu kavramsal genişleme, fandomun kimlik, aidiyet ve topluluk inşasındaki rolünü de daha derinl bir şekilde anlamlandırmayı mümkün kılar. Jenkins'in ifadesiyle fandom artık ortak tutkular etrafında kurulan sosyal bir biçimdir yani sadece eğlence tüketimi değil, kolektif anlam üretimi, ilişkisel deneyim ve kimlik performansıdır. Matt Hills de fandomu duygulanımsal ve kimliksel bir performans alanı olarak ele alır. Ona göre fan olma hâli, kişisel tutkuların toplumsal anlamla birleştiği bir kimlik müzakeresidir. Bireyler fanlıkları aracılığıyla bir kendilik anlatısı kurar (Hills, 2002). Cornel Sandvoss ise fandomu tüketim kültürüyle iç içe geçmiş bir özdeşleşme alanı olarak yorumlar. Fanlar sevdikleri metinlerle özdeşleşirken aslında kendi benliklerini de yansıtırlar (Sandvoss, 2005).

Şu ana kadar altı çizilen hususlar, giriş bölümünde tartışılan neoliberal psikopolitika ve heyecan kapitalizmi ile de doğrudan kesişir. Fandom, neoliberal düzenin arzuladığı sadakat ekonomisinin ve duygusal yatırımın en yoğun yaşandığı alanlardan biridir. Teknoloji şirketleri, markalar ve teknofeodal platformlar, fanların kimliklerini inşa edebilecekleri, aidiyet bulabilecekleri ve atomizasyona karşı anlam bulabilecekleri anlam dünyaları satmaktadır. Byung-Chul Han'ın psikopolitika bağlamında belirttiği gibi, bireyin kendi kendinin girişimcisi olması, kültürel alanda kendi kimliğinin küratörü olması anlamına da gelmektedir. Fan kimliği bu düzende hem bir sığınak hem de heyecan kapitalizminin en verimli çıkış noktasıdır (Han, 2014).

Jonathan Gray, Sandvoss ve C. Lee Harrington'ın derlediği **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World (2007)** kitabı, fandomu hem kimlik hem de topluluk inşası açısından çok disiplinli bir çerçevede ele alır. Fan toplulukları, bilgi ve prestij dolaşımı üzerinden kültürel ve sosyal sermaye üretirler (Gray, Sandvoss & Harrington, 2017). Bu yaklaşım, günümüzde kapı bekçiliği ve **toksik fandom** (gelecek bölümlerde detaylı olarak incelenecektir) gibi kavramların teorik temellerini oluşturur. Fan toplulukları normlar, güç ilişkileri ve meşruiyet üretim alanlarıdır. Belirli bir metin hakkında doğru bilgiye kimin sahip olduğu, kimin gerçek fan sayıldığı gibi sorular, bu topluluklarda sürekli müzakere edilir.

Türkiye'deki akademik literatürde fandom çalışmaları, ağırlıklı olarak spor sosyolojisi ve futbol taraftarlığı ekseninde yoğunlaşmıştır (Çoban & Özsoy, 2016; Talimciler, 2008). Spor kulüpleri etrafında örgütlenen taraftar grupları kimlik, aidiyet ve kolektif eylem bağlamında detaylı biçimde incelenmiştir; fakat dijital yayın platformlarında örgütlenen medya fanları ve özellikle fantezi, bilim kurgu gibi kurgusal evrenlere yönelik fan toplulukları, Türkçe yazında büyük ölçüde göz ardı edilmiştir. Oysa dijital çağda fandomun en dinamik ve politik olarak etkili biçimleri, tam da bu kurgusal evrenler etrafında şekillenmektedir. Bu çalışma, Türkiye akademik yazınındaki bu boşluğu doldurmayı hedefleyerek dijital fandom pratiklerini hesaplamalı sosyal bilimler yöntemleriyle inceleyen kapsamlı araştırmalardan biri olma iddiasındadır.

Sonuç olarak fandom, tüketimden üretime, üretimden kimliğe, kimlikten siyasete uzanan tarihsel bir dönüşüm izlemiştir. Jenkins'in katılımcı kültür kuramı, Hills ve Sandvoss'un kimlik eksenli okumalarıyla, Kozinets'in dijital etnografik derinliğiyle birleştiğinde fandom, çağdaş kültürel çalışmaların merkezinde yer alan bir kavram hâline gelir. Fandom, bağlılık, kültürel üretim, topluluk inşası ve siyasal eylemliliği bir araya getiren çok katmanlı bir kültürel formdur. Bu çalışmanın izleyen bölümlerinde, Jenkins'in katılımcı kültür çerçevesi dijital çağdaki dönüşümleri bağlamında daha derinlikli olarak ele alınacaktır. Aynı zamanda fandomun nasıl politikleştiği: Eli Pariser'in yankı odaları kavramı ekseninde algoritmik kutuplaşmanın fan topluluklarını nasıl şekillendirdiği de tartışılacaktır. Fan ve fandom kavramlarına dair çizilen bu teorik çerçeve, tezin ilerleyen bölümlerindeki veri analizine sağlam bir zemin oluşturmayı amaçlar. Bu kavramsal altyapı, günümüz dijital tartışmalarının kökenlerini anlamamızı sağlarken Güç Yüzükleri gibi fantezi yapımlarına yönelik tepkilerin salt estetik bir kalite

arayışı mı olduğu, yoksa bunun ötesinde sosyopolitik dinamiklere mi dayandığı sorusunu incelememize olanak tanır. Çalışmanın bir sonraki aşamasında, fantezi türünün tarihsel gelişimine ve uyarlama pratiklerine odaklanılacaktır. Bu tarihsel perspektif, fantezinin sonradan mı politikleştiği, yoksa türün doğası gereği zaten politik bir zemine mi sahip olduğu sorusunu yanıtlamak adına kritik bir önem taşımaktadır.

1.2. FANTEZİ TÜRÜ, LORE VE KANON KAVRAMLARI

Fantezi türü, etimolojik kökenini Yunanca **phantasia** kelimesinden alır; bu terim görünür kılma, hayal etme ve zihinsel imge yaratma anlamlarına gelir. Latince'ye de **phantasia** olarak geçen kelime, Orta Çağ'da **fantasie** ve sonrasında **fantasy** biçimini almıştır (OED, 2024). En genel tanımıyla fantezi, bilinen gerçekliğin fizik yasalarıyla açıklanamayan, doğaüstü unsurların, büyünün ve imkansızın, rasyonel bir dayanak aranmaksızın anlatı evreninde içselleştirildiği kurgusal bir türdür. Bu bağlamda bir fantezi eseri, okuyucuyu verili dünyanın sınırlarından koparıp, kendi iç tutarlılığına sahip alternatif bir gerçekliğe davet eden yapıttır. Türün edebi kökenleri binlerce yıl geriye, mitolojiye, Gılgamış Destanı'na, folklora ve Beowulf ile Kral Arthur gibi efsanelere dayanır. Modern formu ise büyük ölçüde 19. ve 20. yüzyılda şekillenmiştir.

Modern fantezi türünün, yani ikincil dünya[36] yaratma eyleminin edebi öncüleri olarak genellikle 19. yüzyılda George MacDonald, William Morris gibi yazarlar kabul edilir. Bu yazarlar, Viktorya dönemi İngiltere'sinin endüstriyel modernleşmesine karşı romantik bir tepki olarak, ortaçağ şövalyeliğine ve doğaüstü unsurlara dayalı hikâyeler yazmışlardır. MacDonald özellikle, peri masallarının yalnızca çocuklara yönelik değil, yetişkinler için de derin felsefi ve ruhani deneyimler sunabileceğini savunarak türün bir anlamda meşruiyet kazanmasında öncü rol oynamıştır (Wolfe, 2011). Ancak, bu

[36] J.R.R. Tolkien'in On Fairy-Stories makalesinde kavramsallaştırdığı 'İkincil Dünya' yani secondary world, yazarın alt-yaratıcı olarak inşa ettiği, gerçek dünyadan yani yaşadığımız dünyadan ve tarihinden bağımsız, ancak kendi içinde mutlak bir tutarlılığa ve inandırıcılığa sahip kurgusal evrendir.

tezin odaklandığı yüksek fantezi[37] alt türünü tanımlayan ve 20. yüzyılın kültürel mirasını yaratan kişi, şüphesiz J.R.R. Tolkien'dir[38].

Tolkien'in fantezi edebiyatına en önemli katkısı, fantezi türünü çocuk edebiyatı kategorisinden çıkarıp akademik ve sanatsal bir ciddiyete kavuşturması olmuştur. 1947'de verdiği ve daha sonra yayınlanan ünlü eseri **On Fairy-Stories**, fantezi türünün manifestosu niteliğindedir (Tolkien, 1964). Bu metinde Tolkien, fantezinin sadece gerçekten kaçış olmadığını, fantezinin, insanın baskıcı modern dünyadan özgürleşme ve unutulan doğal dünyaya dönüş arayışı olduğunu savunmuştur. Tolkien, kendisini bir alt yaratıcı olarak konumlandırmıştır. Bu kavram, teolojik bir temeldir: Tanrı birincil yaratıcı ise, insan birincil dünyanın yani yaşadığımız dünyanın içinde kendi ikincil dünyalarını yaratma yeteneğine sahip olan alt yaratıcıdır. Bu yaratma eylemi bir taklit değildir. Yeni bir gerçeklik katmanı eklemektir. Tolkien'e göre, başarılı bir fantezi, okuyucuda ikincil inanç yaratmalıdır. Okuyucu o evrene öyle kaptırmalıdır ki, o dünyayı okuduğu anda gerçek kabul etmelidir (Flieger, 2002).

Tolkien'in **Hobbit (1937)**, **Yüzüklerin Efendisi (1954-1955)** ve yaşamı boyunca detaylandırdığı, ancak ölümünden sonra oğlu Christopher Tolkien tarafından yayınlanan **Silmarillion (1977)** gibi eserleri, kendi dilleri Quenya, Sindarin ve işleyen gramer yapılarıyla, coğrafyası, binlerce yıllık tarihi, teolojisi ve hatta astronomisi olan bütünlüklü bir ikincil dünya yaratma girişimidir. Tolkien'in bu bütünlük çabası, filolojiye olan derin tutkusundan ve İngiltere'nin kaybettiğini düşündüğü kendi mitolojisini yaratma arzusundan beslenmiştir. Tolkien, İngiliz kültürünün Yunan, Roma veya İskandinav mitolojilerine benzer, köklü bir ulusal mitolojiden yoksun olduğunu düşünüyordu (Shippey, 2000). Orta Dünya[39], bu eksikliği doldurmak için icat edilmiş bir İngiliz mitolojisi olma iddiasındaydı.

Bu arzu iki temel kaynaktan etkilenmiştir: Birincisi, Yüzüklerin Efendisi'nin hikayesinin tematik ve stilistik temelini oluşturan İskandinav ve Fin mitolojilerine

[37] Yüksek Fantezi İngilizce'de High Fantasy, olayların gerçek dünyada değil, kendine has fizik kuralları, coğrafyası ve tarihi olan tamamen kurgusal bir ikinci dünyada geçtiği, genellikle epik ölçekli bir iyi-kötü mücadelesini konu alan fantezi alt türüdür.

[38] J.R.R. Tolkien (1892–1973), Oxfordlu bir filolog ve akademisyen olup, dilbilimsel uzmanlığını mitolojik bir derinlikle harmanlayarak yarattığı Orta Dünya evreni ve Yüzüklerin Efendisi eseriyle, yüksek fantezi türünün modern standartlarını belirleyen kurucu figürdür.

[39] Orta Dünya İngilizce'de Middle-earth, J.R.R. Tolkien'in kurgusal evreninin merkezinde yer alan, Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi gibi eserlerin geçtiği ve yazarın dünyamızın mitolojik bir geçmişi olarak tasarladığı ana kıtadır.

örneğin Poetic Edda ve Kalevala'ya olan hayranlığıdır. Tolkien, bu metinlerin trajik kahramanlık, kaderin kaçınılmazlığı, kayıp ve melankoli temalarını Orta Dünya'ya taşımıştır. İkincisi ise, bu mitolojik temelleri modern bir travmayla birleştiren deneyimidir. Tolkien'in Birinci Dünya Savaşı'nda **Somme Muharebesi'nde** (1916) en yakın arkadaşlarını kaybetmesi, eserlerindeki kayıp, kötülüğün sıradanlığı ve sanayileşmenin gibi ana temaları derinden etkilemiştir (Garth, 2003). Yüzüklerin Efendisi adlı eser ve modern uyarlamaları bir sonraki bölümde detaylı olarak incelenecektir.

Fantezi türünün merkezinde yer alan ve bu tezin analizinde kritik rol oynayan kavram **lore** kavramıdır[40]. **Lore** kelimesi, Eski İngilizcede *lār* (öğreti, bilgi, hikmet) kökünden gelir. Geleneksel olarak sözlü geleneğe dayanan bilgi veya kuşaktan kuşağa aktarılan hikmet anlamını da taşır (OED, 2024). Nitekim, modern fandom kültüründe lore, bir kurgusal evrenin yaratıcısı tarafından belirlenen resmi veya gerçek kabul edilen olaylar, kurallar, tarih ve kozmoloji bütünü olarak tanımlanmaktadır. Fandom çalışmalarında kanon[41] **canon**, kavramı ile lore sıklıkla eş anlamlı kullanılsa da aralarında ince bir fark vardır. Kanon, daha çok hangi metinlerin resmi sayıldığı sorusuna odaklanır (örneğin, Tolkien'in kendisinin yazdığı metinler kanondur; Peter Jackson'ın film uyarlaması ise değildir). Lore ise, bu resmi metinlerde yer alan bilginin kendisini ve bu bilginin tutarlılığını ifade eder. Örneğin, elfler ölümsüzdür önermesi bir lore kuralıdır çünkü bu kural Tolkien'in kanon metinlerinde açıkça belirtilmiştir. Kavram karmaşası yaratmaması açısından bu tezde külliyat terimi yerine lore sözcüğü kullanılmıştır.

Lore accuracy[42] ise, kanona dayanan yeni uyarlamaların orijinal metnin ruhuna, tarihine ve kurallarına ne kadar bağlı kaldığını ölçen bir fan değerlendirme kriteridir (tezin bu aşamasında, lore sadakati olarak kullanılacaktır). Tolkien fandomu için lore, neredeyse kutsal bir metin gibidir. Ona olan bağlılık bu mirasa duyulan saygının ve Bölüm 1.1'de tartışılan kolektif kimliğin bir parçasıdır. Matt Hills ve Jonathan Gray, fandom topluluklarının bilgi üzerinden kültürel sermaye yarattığını, bu sermayenin ise

[40] Türkçede külliyat olarak kullanılır.

[41] Türkçede kaynak materyal olarak kullanılabilir.

[42] Lore Accuracy yani külliyat sadakati, bir uyarlamanın, kaynak materyalde (kanon) inşa edilen kurgusal evrenin tarihine, mitolojisine, coğrafyasına ve içsel mantığına ne derece sadık kaldığını ifade eden kavramdır.

hiyerarşi ve prestij sistemleri inşa ettiğini göstermiştir (Bourdieu, 1984). Lore bilgisi, bu sistemde sembolik iktidarın anahtarıdır. Örnek vermek gerekirse, bir fan, Silmarillion'un detaylarını bilen ve Tolkien'in yazdığı diğer tüm metinleri okumuşsa, o fan topluluk içinde otorite konumuna yükselebilir. Ancak bu otorite sistemi, aynı zamanda kapı bekçiliği ve dışlama pratiklerine de yol açabilir. Örneğin, sadece filmleri izledim, kitapları okumadım diyen bir fan, **lore purist'leri**[43] tarafından yüzeysel veya sahte bir fan olarak değerlendirilebilir.

Türün sosyolojik işlevini anlamak için, Max Weber'in anlamsızlaşma[44] kavramına da değinmek gerekir (Weber,1904). Weber'e göre modernleşme, dünyayı büyüsünden arındırmış, sihir, mit ve dini anlamı bilimsel rasyonaliteyle değiştirmiştir. Ancak insan, salt rasyonel bir varlık değildir, anlam, büyü ve mitoloji ihtiyacı devam eder. İşte fantezi türü, tam da bu boşluğu doldurur. Mircea Eliade'nin aktardığı üzere, mitler yalnızca ilkel toplumların masalları değildir; modern insanın varoluşsal sorularına, iyi ve kötü, ölüm ve ölümsüzlük, kahramanlık ve fedakarlık vb. verdiği yanıtlardır (Eliade, 1957). Tolkien'in Orta Dünya'sı, Star Wars'un Galaksi'si veya Harry Potter'ın Büyücülük Dünyası, birer yeni mitoloji olarak işlev görürler (Davidsen, 2014). Bölüm 1.1'de tartışılan aidiyet ve kimlik inşası bu mitolojik işlevin sonucudur. Neoliberalizmin yarattığı atomize birey, fantezi evrenlerinde bir kendisiyle benzer duyguları paylaşan bir kabile bulur. Bu kabile, ortak bir dile lore, ortak değerlere iyi ve kötü ayrımı ve ortak bir tarihe evrenin mitolojisi, ikinci dünyaya sahiptir. Bu nedenle, bir uyarlamanın lore'u ihlal etmesi, sadece estetik bir hayal kırıklığı yaratmakla kalmaz. Topluluk kimliğinin temelini de sarsar. İzleyen bölümde, bu kavramların Tolkien'in Orta Dünya'sında nasıl somutlaştığını ve Amazon Prime Video'nun Güç Yüzükleri dizisinin bu mirasa nasıl yaklaştığını inceleyeceğiz.

1.3. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ EVRENİ VE GÜÇ YÜZÜKLERİ UYARLAMASI

Yüzüklerin Efendisi'nin hikayesi, Tolkien'in çocuklarına bir masal kitabı olması için yazmaya başladığı **The Hobbit** adlı eserindeki baş karakter Bilbo Baggins'in

[43] Lore Purist, bir uyarlamayı değerlendirirken kanonu mutlak kabul eden ve orijinal evrenin kurallarından, kronolojisinden veya karakter tasvirlerinden yapılan her türlü değişikliği eserin özüne yapılmış bir ihlal olarak gören hayran profilidir.
[44] İngilizce'de disenchantment.

bulduğu sihirli bir yüzüğün, aslında Karanlık Lord Sauron'un gücünün, ruhunun büyük bir kısmını barındıran Tek Yüzük[45] olduğunun anlaşılmasıyla başlar. Hikaye, Bilbo'nun mirasçısı olan genç hobbit Frodo Baggins'in, bu yüzüğü yok etme görevini üstlenmesini anlatır. Yüzük, ancak dövüldüğü yer olan Mordor'daki Hüküm Dağı'nın ateşlerinde yok edilebilir. Frodo'ya bu tehlikeli görevde, farklı ırklardan elfler, cüceler, insanlar ve kendi halkı hobbitlerden oluşan Yüzük Kardeşliği eşlik eder. Kardeşlik, yüzüğün yozlaştırıcı gücü ve Sauron'un ordularıyla mücadele ederken dağılır. Ana karakterler arasında, görevin yükünü taşıyan Frodo, ona sarsılmaz bir sadakatle bağlı olan Samwise Gamgee, bilge büyücü ve rehber Gandalf, tahtından edilmiş, kimliğini kabullenme mücadelesi veren sürgündeki kral Aragorn bulunur. J.R.R. Tolkien'in 1954 ve 1955 yıllarında yayımlanan eseri, dünya genelinde 150 milyon kopyayı aşan satış rakamlarına ulaşarak edebiyat tarihinin en çok okunan başyapıtlarından biri konumuna yükselmiştir (Wagner, 2007). Günümüzde Tolkien'in bu eseri bir takım çevrelerce eleştirel olarak da değerlendirilmektedir. Tolkien'in eseri, 20. yüzyılın ortalarında, beyaz, Anglosakson ve Hristiyan bir perspektifle kaleme alınmıştır. Dolayısıyla iyi ırkların Avrupa mitolojisine, kötü ırkların (orklar, Haradrim) ise oryantalist kodlara yaslandığı bir yapı da arz eder (Drout, 2006). Bu nokta da bu tez çalışması için önemli bir durum ihtiva etmektedir.

Kitapların bu devasa başarısı ile görsel temsili arasında uzun süre büyük bir uçurum oluşmuştur. Tolkien'in yarattığı bu karmaşık evren, içerdiği zengin detaylar ve epik ölçek nedeniyle sinemacılar tarafından yıllarca uyarlanması çok zor bir film serisi olarak nitelendirilmiştir (Thompson, 2007). Ralph Bakshi'nin 1978 tarihli animasyon filmi gibi erken dönem girişimler, teknik yetersizlikler yüzünden eserin derinliğini perdeye yansıtmakta eksik kalmış, bu durum Orta Dünya'nın sinematografik potansiyelini uzun süre gölgelemiştir; ta ki Yeni Zelandalı yönetmen Peter Jackson'a dek (Croft, 2011). Peter Jackson'ın yönettiği *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin yeri bu noktada kritiktir. 2001-2003 yılları arasında izleyiciyle buluşan seri, dünya çapında 2.9 milyar doları aşan hasılatıyla benzeri görülmemiş bir ticari başarı yakalamıştır. Üçlemenin finali olan Kralın Dönüşü, kazandığı 11 Akademi Ödülü ile Ben-Hur ve Titanic'in rekorlarını egale ederek fantezi türünün rüştünü ispatlamıştır (Mathijs,

[45] Yüzüklerin Efendisi evrenindeki baş kötü karakter Karanlık Lord Sauron'un, diğer tüm Güç Yüzükleri'ne hükmetmek ve Orta Dünya'yı egemenliği altına almak amacıyla kendi gücünün ve iradesinin büyük bir kısmını aktararak Hüküm Dağı'nın ateşlerinde dövdüğü mutlak güç nesnesidir.

2006). Jackson, kitapları beyaz perdeye uyarlarken bazı radikal kurgusal müdahalelerde bulunsa da, izleyici araştırmaları yönetmenin Tolkien'in metninin ruhuna büyük oranda sadık kaldığını düşündüklerini göstermektedir (Barker ve Mathijs, 2008). Yeni Zelanda coğrafyasıyla bütünleşen prodüksiyon tasarımı, Howard Shore imzalı müzikler ve isabetli oyuncu seçimleri, yönetmenin fan kitlesi nezdinde duygusal güven kazanmasını sağlamıştır. Geek kültürünü marjinalden merkeze taşıyan bu üçleme, kendisinden sonra gelecek tüm uyarlamalar için sadakat ve kalite bağlamında aşılması zor bir altın standart belirlemiştir.[46] Jackson'ın bu başarısını Hobbit üçlemesi (2012-2014) takip etti. Peter Jackson'ın Hobbit üçlemesinde pratik efektlerden dijital efektlere (CGI[47]) yönelişi ve anlatıyı ticari nedenlerle genişletme kararı, stüdyonun da baskısıyla, sinematografik dokunun kaybı olarak nitelendirilmiştir (Ross, 2014; Thompson, 2012). Nitekim bu durum sinema eleştiri internet sitelerine de yansımış; Yüzüklerin Efendisi serisi Metacritic'te ortalama 91 puan bandındayken, Hobbit üçlemesi 60 puan bandında kalarak belirgin bir nitelik kaybı sergilemiştir.

Peter Jackson'ın Hobbit üçlemesinin ardından, fantezi türü televizyona ve dijital platformlara kaydı. HBO[48]'nun Game of Thrones (2011-2019) adlı dizisinin küresel başarısı, Giriş bölümünde Varoufakis ekseninde tartışılan teknofeodal platformlar için yeni bir IP[49] savaşı başlattı. Bu platformlar, geleneksel televizyon ve sinema dağıtım kanallarını atlayarak içeriği doğrudan internet üzerinden izleyiciye ulaştıran OTT[50] olarak adlandırılan yapılardır. Netflix, 1997'de DVD kiralama, 2007'de streaming[51] hizmeti, Amazon Prime Video 2006'da Amazon Unbox, 2011'de Prime

[46] Ki bu dönem de tartışmalardan muaf değildir özellikle www.theonering.net gibi Tolkien ve Yüzüklerin Efendisi fanlarının paylaşım yaptıkları forum sitelerinde Jackson'ın tercihleri çokça tartışılmıştır.

[47] Açılımı Computer-Generated Imagery olan ve Türkçeye Bilgisayar Üretimli İmge olarak çevrilen terim, sinema ve televizyonda karakterlerin, mekanların veya özel efektlerin geleneksel çekim teknikleri yerine dijital yazılımlar aracılığıyla yaratılmasını ifade eder.

[48] 1972 yılında ABD'de kurulan, açılımı Home Box Office olan ve ürettiği yüksek bütçeli, nitelikli yapımlarla modern televizyon yayıncılığının standartlarını belirleyen kablolu kanal ağıdır.

[49] Fikri Mülkiyet İngilizce'de Intellectual Property, edebi ve sanatsal eserler, semboller ve tasarımlar gibi zihinsel yaratımlar üzerindeki yasal hakları ifade eden çatı kavramdır. Günümüz eğlence endüstrisinde ise bu terim, halihazırda bir hayran kitlesi bulunan, riski azaltılmış ve filmlerden oyunlara kadar çapraz platformlarda pazarlanabilen (transmedya) devasa içerik markalarını ve kurgusal evrenleri tanımlamak için kullanılır.

[50] Over-The-Top (OTT), medya içeriğinin kablo veya uydu gibi aracıları baypas ederek, doğrudan açık internet üzerinden izleyiciye sunulduğu ve Netflix, Amazon Prime Video, Disney+ gibi platformların öncülük ettiği dijital yayıncılık modelidir.

[51] Türkçe karşılığı akış olan streaming (ki anlamın karşılığını yansıtmamaktadır), bir medya dosyasının tamamının cihaza indirilmesini beklemeden, verinin internet üzerinden anlık ve sürekli bir şekilde iletilerek eşzamanlı oynatılmasına olanak tanıyan teknolojidir.

Video olarak yeniden markalaşma ve Disney+ (2019) gibi platformlar, 2010'ların sonundan itibaren kendi orijinal içeriklerinin üretimlerine ağırlık vererek geleneksel medya şirketlerine meydan okumaya başladı. Amazon Prime Video, dünyanın en büyük e-ticaret şirketi Amazon'un[52] sahip olduğu bir OTT platformudur. Amazon'un fantezi türü ile ilgili stratejisi, piyasadaki en değerli mirası satın almaktı: J.R.R. Tolkien'in Orta Dünya'sı. 2017 yılında Amazon, Tolkien'in vârisleri ile tahmini 250 milyon dolarlık bir anlaşma yaparak Yüzüklerin Efendisi'nin televizyon haklarını satın aldı. Amazon, sadece bir hikâye satın almadı, Peter Jackson'ın üçlemesi sayesinde zaten var olan, duygusal olarak yoğun yatırım yapmış milyarlarca dolarlık küresel bir fandom pazarını da satın almış oldu. İlk sezon bütçesinin 465 milyon doları aşmasıyla, toplam yatırımın haklar dahil olmak üzere, 1 milyar dolara yaklaştığı tahmin edilmektedir ki bu da Güç Yüzükleri dizisini tarihin en pahalı televizyon yapımı yapar (Variety, 2022). Ancak bu noktada, tezin ana argümanı için önemli olan bir telif sorunu da ortaya çıkmıştır. Amazon'un satın aldığı haklar, Tolkien'in Silmarillion, Bitmemiş Öyküler (Unfinished Tales) veya Orta Dünya Tarihi (History of Middle-earth) gibi İkinci Çağ'ın detaylı hikâyelerini içeren kitaplarını kapsamıyordu. **Tolkien Estate**[53], özellikle Christopher Tolkien[54]'in yönetiminde, babasının eserlerinin ticarileştirilmesine karşı son derece korumacı bir tavır sergilemiş ve bu nedenle Silmarillion[55] ve diğer metinlerin sinema veya televizyon haklarını vermemiştir (Shippey, 2000). Anlaşma, büyük ölçüde Yüzüklerin Efendisi'nin sonunda yer alan Ekler[56] bölümüne dayanıyordu. Bu bölüm, İkinci Çağ'da yaşanan önemli olayları (Numenor'un yükselişi ve düşüşü, Sauron'un Güç Yüzüklerini dövmesi, Son İttifak Savaşı vb.) bir zaman çizelgesi ve özet şeklinde sunar (Tolkien, 1955). Ancak metin, karakter odaklı

[52] 1994 yılında Jeff Bezos tarafından kurulan Amazon; başlangıçta çevrimiçi bir kitapçı olarak faaliyete geçen, günümüzde ise e-ticaret, bulut bilişim ve dijital yayıncılık alanlarındaki hakimiyetiyle dünyanın en değerli teknoloji markalarından birine dönüşen çok uluslu şirkettir.

[53] J.R.R. Tolkien'in edebi mirasını ve telif haklarını yöneten, yazarın ailesi tarafından kontrol edilen yasal kuruluştur. Eserlerin fikri mülkiyetini denetleyen bu yapı, lisans anlaşmalarının sınırlarını belirlemede ve metinlerin bütünlüğünü korumada tek yetkili mercidir.

[54] J.R.R. Tolkien'in üçüncü oğlu ve edebi vasisidir. Babasının vefatından sonra onun yarım kalmış taslaklarını ve notlarını düzenleyerek *Silmarillion* başta olmak üzere Orta Dünya külliyatını yayıma hazırlayan ve uzun yıllar boyunca Tolkien Estate'in yöneticisi olarak eserin bütünlüğünü koruyan editördür. 2020 senesinde vefat etmiştir.

[55] J.R.R. Tolkien'in ölümünden sonra oğlu Christopher Tolkien tarafından derlenerek 1977 yılında yayımlanan, Orta Dünya evreninin yaratılış mitini ve Yüzüklerin Efendisi'nde yaşanan olaylara zemin hazırlayan kadim tarihini konu alan mitolojik eserdir.

[56] Yüzüklerin Efendisi romanının sonunda yer alan, Orta Dünya'nın tarihçesi, kralların soy ağaçları, takvimler ve diller gibi kurgusal evreni derinleştiren ansiklopedik bilgilerin bulunduğu, ana anlatıyı destekleyen kapsamlı tamamlayıcı bölümdür.

dramatik bir kurgudan ziyade ansiklopedik bir tarih yazımı üslubuna sahip olduğundan, roman formundaki detaylı diyaloglardan ve psikolojik derinlikten yoksundur (Shippey, 2005).

Bu telif kısıtlaması, dizi yapımcılarını ve senaristlerini böylece devasa bir **lore** boşluğuyla baş başa bıraktı. Tolkien'in binlerce yıla yaydığı olayları tek bir televizyon sezonuna sığdırmak ve **Ekler**'de sadece adı geçen karakterler (Galadriel, Elrond, Gil-galad gibi) etrafında tamamen yeni hikâyeler ve diyaloglar icat etmek zorunda kaldılar. Dizinin adı **The Lord of the Rings: The Rings of Power** (Türkçe: Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri) olarak belirlendi. Hikaye, Tolkien'in evreninde İkinci Çağ olarak bilinen, Yüzüklerin Efendisi'ndeki olaylardan binlerce yıl öncesine, **Sauron**'un henüz **Karanlık Lord** olarak tüm gücüne kavuşmadığı, Güç Yüzüklerinin[57] dövülme sürecine odaklanıyor. Dizi, kardeşinin intikamını almak amacıyla Sauron'un izini süren genç ve savaşçı bir **Galadriel** portresini merkeze alır. Senaryo, Numenor krallığının yükseliş dönemini, elfler ile cüceler arasındaki politik gerilimleri ve gökyüzünden düşen gizemli **Yabancı** karakterinin yarattığı bilinmezliği eş zamanlı kurgularla işler. Yapımcıların İkinci Çağ boyunca yüzyıllara yayılan olayları tek bir insan ömrü süresine sığdırdığı zaman sıkıştırması tercihi, anlatısal bütünlüğü sağlamayı amaçlar (Breznican ve Robinson, 2022.) Fakat bu hamle Tolkien fanlarınca eserin tarihsel gerçekliğine yapılmış ciddi bir ihlal olarak da değerlendirilmiştir (Hibberd, 2022). İlk sezon çekimleri 2020'de Yeni Zelanda'da, Peter Jackson'ın üçlemesinin çekildiği yerde, başladı ancak COVID-19 pandemisi nedeniyle kesintilere uğradı. İkinci sezon için prodüksiyon, Amazon'un maliyetleri düşürme ve lojistik merkezileşme kararıyla, Tolkien'in anavatanı olan Birleşik Krallık'a taşındı. 1 Eylül 2022'de Amazon Prime Video'da yayınlanan ilk sezon, 8 bölümden oluşuyordu ve her Perşembe yeni bir bölüm yayınlanma formatı tercih edildi (Netflix'in tüm sezonu aynı anda stratejisinin aksine). İlk sezon finalinin ardından, yoğun tartışmalar[58] eşliğinde çekilen ikinci sezon 29 Ağustos 2024'te yayınlandı. İkinci sezon da sekiz bölümlüktü ve benzer bir haftalık yayın takvimi izledi. Üçüncü sezon ise Nisan 2025 itibarıyla hâlâ prodüksiyon

[57] Tolkien'in kurgusal evreninde İkinci Çağ'da dövülen, Sauron'un Tek Yüzük aracılığıyla Orta Dünya halklarının iradesini ele geçirmek ve onlara hükmetmek amacıyla tasarladığı, evrenin kaderini şekillendiren büyülü nesnelerdir.
[58] Gelecek bölümlerde bu tartışmalara değinilecektir.

aşamasındadır. 2026 veya 2027'de yayınlanması beklenmektedir (Deadline, 2024). Geçmişte Amazon, toplam beş sezonluk bir anlaşma yaptığını açıklamıştır.

Amazon'un Güç Yüzükleri ile ilgili stratejisi, bu **lore** boşluğunu, İkinci bölüm'de detaylı tartışılacak olan kimlik politikaları ve temsiliyet vurgusu ile doldurmaya çalışmak oldu. 2022'nin başlarında, dizinin duyuru sürecinde **Vanity Fair** dergisinde yayınlanan ilk görseller, Orta Dünya'da daha önce görülmemiş bir çeşitlilik[59] vurgusu yaptı: siyahi bir elf, siyahi bir cüce prensesi ve Galadriel[60] karakterinin savaşçı bir komutan olarak yeniden yorumlanması. Bu hamle, izleyiciler tarafından hem övgü hem de yoğun eleştiri almıştır. Tartışma, temsiliyetin Orta Dünya'ya uygun olup olmadığı ve woke kültür ekseninde patlak verdi; ancak bu dinamikler, tezin yapısı gereği bir sonraki bölümde derinlemesine incelenecektir.

Dizinin Eylül 2022'de yayınlanan ilk sezonu, küresel ölçekte büyük bir izleyici kitlesine ulaştı. Amazon Prime Video, ilk 24 saatte 25 milyon izleyiciye ulaşıldığını duyurdu. Buna karşın, Nielsen gibi bağımsız ölçüm firmaları, özellikle ABD'deki izlenme rakamlarının Amazon'un açıkladığından daha düşük olduğuna işaret etti (Nielsen, 2022). Rotten Tomatoes ve IMDb gibi platformlarda, eleştirmen puanı %83-84 ile izleyici puanı %38-52 arasında devasa bir uçurum oluştu. Bu ayrışma, profesyonel eleştirmenler ile organik izleyici kitlesi arasındaki değerlendirme farklılıklarını ve dijital platformlarda **review bombing** gibi yeni tepki biçimlerinin ortaya çıkışını da gösterdi. Diziyle ilgili eleştiriler iki ana eksende yoğunlaştı: woke temsiliyet politikası eleştirileri, lore sadakati ile senaryo kalitesi eleştirileri. Bu eleştirilerin hangisinin daha baskın olduğu, bu tezin dördüncü bölümünde ampirik olarak yanıtlamaya çalıştığı ana sorudur..

İkinci sezon, eleştirmenlerden, Rotten Tomatoes'da %84, ilk sezona benzer bir onay alırken, izleyici puanları %52 bir miktar yükselse de bölünmüşlüğü korudu. Amazon,

[59] İngilizce'de Diversity, medya ve sinema bağlamında, oyuncu seçimleri ve hikaye anlatımında ırk, etnik köken, cinsiyet ve cinsel yönelim gibi farklı kimliklerin temsil edilmesini ifade eden kavramdır. Geleneksel olarak homojen (genellikle beyaz ve erkek egemen) olan anlatı yapılarının kırılarak, daha kapsayıcı (inclusive) ve çok kültürlü bir vizyonun benimsenmesini amaçlayan stratejik bir yaklaşımdır.

[60] Galadriel, Tolkien mitolojisinde Noldor soyundan gelen, Lothlórien'in Hanımı ve Işığın Leydisi olarak bilinen yüksek Elf prensesidir. Üçüncü Çağ'da Orta Dünya'daki en kudretli figürlerden biri kabul edilir; ancak metinlerde kılıç kuşanan fiziksel bir savaşçıdan ziyade, Nenya (Su Yüzüğü) taşıyıcısı olarak bilgeliği, öngörüsü ve ruhsal iradesiyle öne çıkan kadın karakterdir.

ikinci sezonun ilk üç günde 25 milyon izleyiciye ulaştığını duyursa da, Nielsen gibi bağımsız ölçüm firmaları, prömiyerin ABD'deki izleyici kitlesinin ilk sezona göre %30-40 daha düşük olduğuna işaret etmişti (Variety, 2024).

1.3.1. GÜÇ YÜZÜKLERİ VE DİĞERLERİ

Karşılaştırmalı bir yaklaşımla bakıldığında, Güç Yüzükleri dizisi ile benzer dönemde yayınlanan diğer yüksek bütçeli fantezi uyarlamalarının farklı yörüngeler izlediği görülmektedir. Netflix'in **Andrzej Sapkowski**'nin eserlerinden uyarladığı **The Witcher (2019-)**, ilk sezonunda 76 milyon hane tarafından izlenerek büyük bir ticari başarı yakalamıştır (Netflix, 2020). Nitekim, diz özellikle üçüncü sezonunda kaynak lore'dan bariz sapmalar ve senaryo tercihleri nedeniyle fan tabanından yoğun eleştiri almıştır (Tassi, 2023). Bu lore sadakati tepkisi, kendisi de sadık bir oyun ve kitap fanı olduğu bilinen başrol oyuncusu Henry Cavill[61]'in üçüncü sezonun ardından projeden ayrılmasıyla zirveye ulaşmıştır. Cavill'in yerini Liam Hemsworth'ün[62] alacağı dördüncü sezonun, bu güven kaybı gölgesinde 2025 sonunda yayınlanması beklenmektedir (Otterson, 2024).

Öte yandan, **HBO** yapımı **House of the Dragon** (2022-), Güç Yüzükleri dizisi ile neredeyse eş zamanlı olarak (Ağustos 2022) vizyona girmiş, izleyici nezdinde çarpıcı biçimde farklı bir karşılık bulmuştur (Adalian, 2022). Game of Thrones'un yaklaşık 200 yıl öncesini konu alan ve Targaryen iç savaşına odaklanan dizi de rakibi gibi önemli bir çeşitlilik ve kapsayıcılık hamlesi yapmış ve kurgusal Velaryon Hanesi[63] üyeleri siyahi aktörler tarafından canlandırılmıştır (Romano, 2022). Rotten Tomatoes verilerine göre hem eleştirmenlerden, %93, hem izleyicilerden, %82, yüksek puanlar alan dizi, bu başarısını ikinci sezonda da sürdürmüştür (Rotten Tomatoes, 2024). Bu dizilere yönelik yapılan kullanıcı yorumları bu tez çalışmasının dördüncü bölümünde detaylı olarak incelenmiştir. Dolayısıyla bu dizilerin kullanıcılar nezdinde nerelerde

[61] The Witcher evrenine olan derin hakimiyeti ve tutkusuyla hayranların setteki temsilcisi" olarak görülen İngiliz aktör; senaryonun orijinal eserden radikal biçimde sapmasından ve duyduğu memnuniyetsizlik nedeniyle, başrolünü üstlendiği projeden üçüncü sezon sonunda ayrılmıştır.

[62] The Witcher dizisinin dördüncü sezonu itibariyle Henry Cavill'in yerini alarak Geralt karakterini canlandıran aktördür.

[63] George R.R. Martin'in eserlerinde Targaryenler gibi beyaz tenli ve gümüş saçlı yani klasik Valyria özellikleriyle betimlenen kadim bir soydur. House of the Dragon dizisinde bu hanenin siyahi oyuncularla canlandırılması çeşitli tartışmalara sebep olmuştur.

başarılı olduğu, nerelerde kutuplaştırdığı ve tartışmalar yarattığı bu bölümde tartışılacaktır.

Bu yapımların temsil ettiği IP savaşı, fantezi türünün ulaştığı devasa ekonomik boyutu da gözler önüne serer. Statista verilerine göre, küresel fantezi edebiyatı uyarlama pazarının 2030 yılına kadar 47 milyar dolara ulaşması beklenmektedir (Statista, 2024). Game of Thrones markasının HBO için yarattığı değerin 10 milyar doları aştığı tahmin edilirken, Amazon Prime Video'nun Güç Yüzükleri dizisi için (telif hakları hariç) sezon başına ayırdığı yaklaşık 465 milyon dolarlık bütçe, pazarın ulaştığı rekabet düzeyini göstermektedir (Whitten, 2019), (Hibberd, 2021). Tezin bir sonraki bölümünde, bu ekonomik dinamiklerin kimlik politikaları ve katılımcı kültür ile nasıl kesiştiği, fanların dijital platformlarda nasıl örgütlendiği ve tepkilerinin hangi ideolojik mekanizmalarla şekillendiği incelenecektir.

İKİNCİ BÖLÜM

KİMLİK POLİTİKALARI VE KATILIMCI KÜLTÜR

2.1. KİMLİK KAVRAMI VE WOKE KÜLTÜRÜ

Kimlik kavramı, günümüzde modern toplumların en çetrefilli sorunlarından biri haline gelmiştir. En temel tanımıyla kimlik, bireyin kendini başkalarından ayıran öznel nitelikleri ile bir toplumsal gruba aidiyetini sağlayan kolektif özelliklerin, iletişimsel süreçler ve semboller aracılığıyla inşa edildiği etkin, dinamik bir anlamlandırma sürecidir (Castells, 2010; Hall, 1996). Geleneksel toplumlarda birey, doğduğu toplumsal konumla sınıf, din, meslek gibi kavramlarla tanımlanırdı. Kimlik verilmiş bir kategori idi. Ancak modernleşme, sanayileşme ve kentleşme süreçleri bu geleneksel bağları çözerek, Anthony Giddens'ın ifadesiyle, geç modernitede kimliği bir proje haline dönüştürdü. Birey kendi kimliğini seçmek ve sürekli yeniden inşa etmek zorunda kaldı (Giddens, 1991). Zygmunt Bauman ise bu durumu akışkan modernite olarak tanımlar. Artık hiçbir kimlik kalıcı değildir, hepsi geçici ve müzakere edilebilir durumdadır (Bauman, 2000). Kimlik kavramı özellikle 1960'lı yıllardan itibaren dünyanın Batı ekseninde kimlik politikalarının[64] yükselişiyle politik bir forma büründü. Sivil haklar hareketi (1950-60'lar), ikinci dalga feminizm (1960-70'ler), LGBTQ+ hakları hareketi (1970'lerden bugüne) ve çokkültürlülük tartışmaları, evrensel insan hakları yerine özel kimlik gruplarının hakları üzerinden örgütlendi (Bernstein, 2005; Kymlicka, 1995). Günümüzde bireyler ve gruplar, eşit hukuki haklara sahip olmak dışında kendi farklılıklarının kamusal alanda görünürlüğünü, tanınmayı ve bilhassa temsiliyeti talep etmektedir (Fraser, 2000).

Temsiliyet kavramı[65] da, bu yeni kimlik dünyasının merkezine yerleşmiştir. En genel tanımıyla temsiliyet, dil, semboller ve görüntüler aracılığıyla anlamın üretildiği, toplumsal gerçekliğin kurgulandığı ve dolaşıma sokulduğu kültürel bir pratik olarak tanımlanır (Hall, 1997). Bu bağlamda Stuart Hall'un vurguladığı üzere temsil, var olan

[64] İngilizcede identity politics. Siyasal ve toplumsal taleplerin evrensel ideolojiler yerine ırk, cinsiyet, etnik köken veya cinsel yönelim gibi belirli grup aidiyetleri üzerinden şekillendiği, marjinalize edilen kesimlerin kültürel alanda tanınma ve eşit temsil haklarını merkeze alan bir politik stratejidir.

[65] İngilizcede Representation. Stuart Hall'un kültürel çalışmalar literatüründe kavramsallaştırdığı üzere, anlamın dil, göstergeler ve imgeler aracılığıyla üretildiği, toplumsal gerçekliğin durağan bir yansıması olmaktan ziyade söylemsel olarak inşa edildiği ve hegemon ilişkilerinin şekillendiği kültürel süreçtir.

bir gerçekliğin edilgen bir yansıması değil, aksine o gerçekliğin etkin bir inşa sürecidir. Medya ve popüler kültür, gerçekliği olduğu gibi aktarmaktan ziyade onu belirli kodlar, çerçeveler ve anlatılarla yeniden üretir. Dolayısıyla bir yapımda hangi bedenlerin, kimliklerin veya hikayelerin görünür kılındığı, estetik bir tercihin ötesinde politik bir karardır. Kimin hikayesinin anlatılmaya değer olduğu, kimin acısının evrensel kabul edildiği veya kimin varlığının norm sayıldığı soruları, 1980'lerden itibaren özellikle feminist medya çalışmalarında ve postkolonyal eleştirilerde sistematik biçimde sorgulanmıştır (Mulvey, 1975; hooks, 1992), (Said, 1978; Spivak, 1988). OTT platformlarının 2010'lu senelerdeki yükselişi, temsiliyet tartışmalarını yeni bir aşamaya taşıdı. Bu platformlar, geleneksel televizyon ve sinemanın kapı bekçiliğini atlayarak doğrudan global izleyici kitlelerine ulaşma kapasitesine sahip bir noktadaydılar. Netflix CEO'su Reed Hastings'in ifadesiyle platform, yerel içerik üretip global dağıtma stratejisini benimsemiştir (Hastings & Meyer, 2020). Bu strateji farklı coğrafyalardan ve kimliklerden içerik yaratıcılarına alan açmış olsa da söz konusu platformlar, giriş bölümünde Varoufakis ekseninde tartışılan teknofeodal yapılar olarak temsiliyet politikalarını bir pazar stratejisine dönüştürme eğilimindedir (Banet-Weiser, 2012; Srnicek, 2017; Varoufakis, 2023). Amazon Prime Video'nun Güç Yüzükleri dizisinde siyahi bir elf veya siyahi bir cüce prensesi kullanması, HBO'nun House of the Dragon'da Velaryon Hanesi'ni siyahi aktörlerle canlandırması, Netflix'in The Witcher'da Triss Merigold karakterini siyahi bir aktöre vermesi gibi kararlar bir pazar stratejisinin sonuçları olarak yorumlanabilir. Platformlar, Kuzey Amerika ve Avrupa'nın ötesinde Asya, Afrika, Latin Amerika gibi coğrafyalardaki milyarlarca potansiyel aboneye ulaşmak amacındaydı. Sonuç olarak, temsiliyet, bu anlamda sadece bir hak meselesi olmasının dışında aynı zamanda tüketici segmentasyonu ve pazar genişletme stratejisidir (Lotz, 2022). Bireyler tükettikleri markalar, izledikleri diziler, dinledikleri müzikler aracılığıyla kendilerini farklılaştırır ve bu farklılaşma üzerinden kültürel sermaye[66] kazanırlar (Bourdieu, 1984). Fandom, bu psikopolitik düzenin en verimli alanlarından biridir. Fan olmak bir hobi olmanın dışında, neoliberal bir kimlik performansı pratiğidir. Bireyler, sosyal medyada hangi filmleri sevdiklerini, hangi evrenlere sadık olduklarını beyan ederek kendi kendilerinin küratörlüğünü yaparlar.

[66] İngilizcede Cultural Capital. Pierre Bourdieu'nün kavramsallaştırması ile, bireye toplumsal hiyerarşide avantaj ve statü kazandıran, kökeni aileye ve eğitim sistemine dayalı bilgi birikimi, görgü, dil yetkinliği ve estetik beğenilerin toplamıdır; bedenselleşmiş (habitus), nesneleşmiş (kültürel ürünler) ve kurumsallaşmış (diplomalar) olmak üzere üç biçimde varlık gösterir (Bourdieu, 1986).

Bu eylem, Han'ın heyecan kapitalizmi adını verdiği kuramın göstergelerinden biridir. Platformlar, fanların duygusal tepkilerini ölçülebilir verilere dönüştürür ve bu ölçülebilirlik duygusal emeği[67] sermayeye çevirir.

Bu süreci Deleuze ve Guattari'nin arzu ekonomisi kavramı üzerinden okumak da mümkündür (Deleuze ve Guattari, 1983). En temel tanımıyla arzu ekonomisi, kökeni Freudyen psikanalize dayanan libidinal enerjinin sadece bireysel bir psikoloji meselesi olmaktan çıkıp toplumsal alanı, gerçekliği bizzat inşa eden üretken bir akışa dönüştüğü sistemdir (Lyotard, 1974). Biyolojik bir dürtüden ziyade kültürel nesnelere yönelen politik bir yatırım olarak ele alınan bu enerji, Lacan'ın öne sürdüğü gibi bir eksiklik değil, aksine sürekli bağlantılar kuran ve üreten bir arzu makinesi işlevi görür (Buchanan, 2008; Freud, 1905). Kapitalizm ise bu arzu akışını kodlayarak veya topraklayarak onu belirli ürünlere, markalara veya kimliklere yönlendirip kontrol altına alır (Deleuze ve Guattari, 1983). Fandom kültürü, tam da bu arzu makinelerinin en yoğun çalıştığı alanlardan biridir. Fanların kurgusal evrenlere veya lore kavramına yönelik yoğun libidinal yatırımı, teknofeodal platformlar tarafından yakalanır ve metalaştırılır. Örneğin bir fantezi dizisine yönelik öfke dolu bir YouTube videosu hazırlamak, neoliberal öznenin hem kimliğini performans yoluyla inşa etmesi hem de bu performans sırasında platform için ücretsiz içerik emeği üreterek kendi öz sömürüsünü gerçekleştirmesidir (Terranova, 2000). Gelgelelim, bu durum aynı zamanda neoliberal bir tahakkümü de göstermektedir. Neoliberalizm, toplumu kimliklere bölerek kolektif direnişi zorlaştırır ve sınıf temelli dayanışma ağlarını parçalar. Bu süreç iki temel işleve sahiptir: Birincisi, farklı kimlikler etrafında örgütlenen topluluklar, yapısal sorunlar, gelir eşitsizliği, sömürü karşısında bir araya gelme kapasitesini kaybeder. İkincisi, yeni kimlikler yaratarak veya var olanları güçlendirerek yeni tüketici kitleler oluşturulur. Temsiliyet ve çeşitlilik bu piyasa mantığı içinde hem meşru bir sosyal adalet talebi hem de platformların yeni arzu pazarları yaratmak için kullandığı bir strateji haline gelir (Guenard 2011).

[67] İngilizcede Emotional Labor. Arlie Russell Hochschild'ın The Managed Heart (1983) eserinde kavramsallaştırdığı üzere, bireyin iş tanımı veya sosyal rolü gereği karşı tarafta yani müşteride veya toplulukta arzu edilen bir ruh halini yaratmak amacıyla kendi duygu ve mimiklerini bilinçli olarak yönetmesi, düzenlemesi ve bu süreci bir değişim değeri olarak sunmasıdır.

Politik doğruculuk[68] kavramı, tam da bu gerilimin yaşandığı ve yapısal eşitsizliklerin söylemsel düzlemde sınırlandığı bir çatışma alanıdır. En basit tanımıyla politik doğruculuk, dilde ve kamusal pratiklerde marjinalize edilmiş grupları dışlayan, aşağılayan veya ötekileştiren ifadelerin bilinçli olarak reddedilmesi ilkesidir (Loury, 1994). Terim köken olarak 1960'ların yeni sol[69] hareketlerinde özgürleştirici bir pratik olarak doğmuşsa da zamanla eşitsizlik tartışmalarının üzerini örten bir ideolojik aygıta dönüşmüştür. Özellikle 1980'lerden itibaren Reagan dönemi muhafazakar siyasetinin kültür savaşları stratejisi dahilinde bu kavram, alaycı ve pejoratif bir etikete evrilmiştir (Hall, 1994). Muhafazakar söylem, üniversitelerdeki ifade özgürlüğü tartışmalarını araçsallaştırarak aslında yapısal eşitsizlikler üzerine kurulu bir adalet mücadelesini aşırı duyarlılık veya düşünce polisliği olarak kodlayıp marjinalize etmeyi başarmıştır (D'Souza, 1991). Bu söylem dönüşümü, günümüzde woke kavramının kullanım biçiminin de tarihsel temelini oluşturmaktadır.

Woke kelimesi, İngilizce wake (uyanmak) fiilinin geçmiş zaman hali olan woke sözcüğünden gelir. Afrikan Amerikan Vernacular İngilizcesinde[70] uyanık olmak, ırksal ve toplumsal adaletsizliklerin farkında olmak anlamında kullanılmıştır. Terimin modern politik anlamda ilk kullanımı 1960'lara, özellikle Siyah Güç[71] hareketine dayanır. 1938'de Leadbelly'nin[72] **Scottsboro Boys** adlı şarkısında stay woke ifadesi, siyah toplulukların polis şiddetine karşı uyanık kalması gerektiğini vurgular. 2010'larda, özellikle **Black Lives Matter** hareketi (2013) sonrasında, woke sosyal medyada (özellikle X platformunda) yaygınlaşarak ırkçılık, cinsiyetçilik, homofobi ve diğer yapısal adaletsizliklere karşı bilinçli olmayı ifade eden bir kimlik işareti haline geldi (Merriam Webster, 2017). Gelgelelim, 2015 sonrasında, özellikle Trump dönemi

[68] İngilizcede Political Correctness.

[69] Yeni Sol (New Left) 1960'lar ve 1970'lerde özellikle Batı dünyasında yükselen, geleneksel solun sınıf odaklı ve sendikal ekonomik mücadelesinden ayrılarak odak noktasını sivil haklar, toplumsal cinsiyet, çevre bilinci ve kültürel özgürlükler gibi kimlik ve yaşam tarzı sorunlarına kaydıran geniş tabanlı politik harekettir.

[70] Sosyodilbilim literatüründe Ebonics olarak da bilinen, kökenleri kölelik dönemine ve Batı Afrika dillerinin İngilizce ile etkileşimine dayanan, kendine özgü gramer kuralları, sözdizimi ve kelime dağarcığına sahip olan ve ağırlıklı olarak ABD'deki siyah topluluklar tarafından konuşulan İngilizcenin bir çeşididir.

[71] 1960'ların ortalarında, Martin Luther King Jr.'ın temsil ettiği şiddetsiz ve entegrasyonist Sivil Haklar Hareketine bir tepki ve alternatif olarak yükselen, siyahların ırksal gururunu, ekonomik kendine yetebilirliğini ve politik olarak kendi kaderini tayin hakkını savunan ideolojik harekettir.

[72] Asıl adı Huddie William Ledbetter olan, 20. yüzyıl başı Amerikan folk ve blues müziğinin en etkili figürlerinden biri kabul edilen, özellikle 12 telli gitar ustalığı ve güçlü vokaliyle tanınan müzisyendir.

siyaseti, dijital medya dinamikleri içinde, woke terimi muhafazakar ve popülist söylem tarafından farklı kurgulanmaya başlandı. Bu noktadan sonra woke olmak, aşırı politik doğruculuk, ideolojik dayatma, kimlik saplantısı ve batı medeniyetine saldırı anlamlarında kullanılmaya başlandı (Lilla, 2017; Romano, 2020). Bu dönüşüm, woke kelimesini bir öz tanımlama aracı olmaktan çıkarıp, karşı tarafın saldırı için kullandığı pejoratif bir etikete dönüştürdü. 2020'lerden itibaren muhafazakar cumhuriyetçi politikacılar, anti woke kampanyaları yürüterek, eğitim müfredatlarından[73] ve hatta askeriye içinden woke kültürü temizleme söylemiyle seçmen mobilize etmeye başladılar. Bu tezde woke terimi, giriş bölümünde bahsedildiği üzere, emic bir kategori olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla bulgular bölümündeki woke söylemi veya anti woke aktivizm ve benzeri ifadeler, fanların söylemsel pratiklerinin betimleyici adlandırmalarıdır. Araştırmanın kendi ideolojik pozisyonu değildir. Nitekim, aynı temsiliyet politikalarını bazı kullanıcılar gerekli bir adım, bazıları tarihsel bir haksızlığın düzeltilmesi, bazıları ise ideolojik dayatma olarak yorumlamaktadır. Analiz, bu çerçeveleme farklılıklarını tespit etmeyi amaçlar. Hangi çerçevelemenin doğru, gerçek olduğunu belirlemek, normatif bir siyaset felsefesi tartışmasıdır ve bu tezin kapsamı dışındadır.

Fantezi uyarlamaları sonuç olarak, bu woke tartışmalarının en hararetli sahnelerinden biri haline gelmiştir. Bunun nedeni, bölüm 1.2'de tartışıldığı gibi, fantezi türünün lore ve kanon gibi kavramlar üzerinden inşa ettiği kutsal metin algısıdır. Tolkien'in Orta Dünya'sı gibi evrenler, fanlar tarafından bir kültürel miras ve kolektif kimliğin bir parçası olarak görülür. Bu nedenle, bir uyarlamanın temsiliyet ve diğer amaçlar adına lore'u değiştirmesi mirasa saldırı ve kimlik ihlali olarak algılanmaktadır. Bu durum, fandomlarda woke karşıtlığının neden bu kadar şiddetli olabileceğini açıklar. Anti woke söylem, muhafazakar bir ideolojik tepki olmasının dışında aynı zamanda neoliberalizmin yarattığı bir kimlik performans biçimidir. Woke olmak bir kimlik pazarıysa, anti woke olmak da bir başka kimlik pazarıdır. Bireyler, politik doğruculuğa karşın lore accucary kimliğini benimseyerek kendilerini neoliberal özne olarak konumlandırır. Bu konumlandırma, YouTube'da Nerdrotic gibi yayıncılara bir kanaat önderi statüsü, yani duygusal sermaye kazandırır (Han, 2017). Bu kanallar,

[73] Müfredatlarda, Eleştirel Irk Teorisi (CRT) ve toplumsal cinsiyet çalışmalarının yer alması,; muhafazakar kanat tarafından öğrencilere yapısal suçluluk aşılayan, okulları tarafsız bilgi aktarımından uzaklaştırıp bir sosyal mühendislik ve endoktrinasyon sahasına dönüştüren ideolojik dayatmalar olarak eleştirilmektedir (Rufo, 2021; Apple, 2006).

fanların hayal kırıklığını ölçülebilir öfkeye dönüştürerek hem YouTube algoritmasını besler hem de kendi abonelik ve sponsorluk gelirlerini artırırlar. Bu süreç, girişte bahsedilen fandom kapitalizminin de somut bir örneğidir. Nefret bile bir üretim gücü haline gelir.

Sonuçta, Güç Yüzükleri dizisi etrafında dönen kutuplaşma, iki ideolojik kampın woke vs. anti woke savaşı alanı olmanın dışında aynı zamanda neoliberal psikopolitikanın heyecan ve kimlik üzerinden kar elde ettiği, arzu ekonomisinin en verimli çalıştığı bir pazar alanıdır. İzleyen bölüm, bu kimlik performansının dijital platformlarda nasıl katılımcı siyasete dönüştüğünü ve fanların bu sürece nasıl aktif özneler olarak dahil olduğunu detaylandıracaktır.

2.2. KATILIMCI KÜLTÜRÜN EVRİMİ

Henry Jenkins'in 1992'de yayınlanan **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture** kitabı, fandom çalışmalarında bir kırılma noktasıdır. Jenkins, o güne kadar akademik yazında ya görmezden gelinen ya da sapmış[74], patolojik tüketiciler olarak etiketlenen fanları, Michel de Certeau'nun gündelik hayatın pratikleri kavramıyla yeniden incelemiştir De Certeau'ya göre güçsüzler[75], güçlülerin egemenlik alanına sızarak oradaki materyalleri kendi amaçları doğrultusunda işlevselleştirir (de Certeau, 1984). Jenkins bu teorik zeminden hareketle fanları metinsel kaçakçılar[76] olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda fanlar medya şirketlerinin mülkiyetindeki metinlere müdahil olur, ilgilerini çeken unsurları alıp yeniden kurgulayarak kendi özgün hikayelerini, kendi kültürlerini inşa ederler. Söz konusu yaklaşım, fanları pasif birer tüketici olmaktan çıkarıp aktif anlam üreticileri konumuna yükseltmiştir. Jenkins'in paradigma yıkan hamlesiyse, bu üretkenliği bireysel bir pratik olarak değil, katılımcı bir kültür olarak tanımlamasıdır. Katılımcı kültür, bireylerin medya içeriklerini yalnızca tüketmedikleri, üretip paylaştıkları, tartıştıkları, dönüştürdükleri ve böylelikle toplumsal ilişkiler ve kolektif kimlikler kurdukları bir

[74] İngilizcede Deviant. Erken dönem medya çalışmalarında hayranlığı makul tüketim sınırlarını aşan, takıntılı veya histerik bireylere özgü bir psikolojik bozukluk olarak gören damgalayıcı yaklaşımdır.

[75] De Certeau'nun analizinde güçlüler, mekanı ve üretim araçlarını kontrol eden kurumsal yapıları veya medya endüstrisini temsil ederken güçsüzler, kendilerine ait bir otonom alandan yoksun olan, sistemin boşluklarını anlık manevralarla kullanarak egemen metinleri kendi yararlarına dönüştüren sıradan tüketicileri ifade eder.

[76] İngilizcede Textual Poachers.

ekosistem anlamına gelmektedir (Jenkins, 1992).

Katılımcı kültür, profesyonel uzmanlık gerektirmeyen erişilebilir yaratıcı ifade biçimleri, deneyimli fanların yeni katılımcılara yol gösterdiği güçlü fandom desteği, üretim süreçlerinde işleyen gayriresmi mentorluk mekanizmaları, bireysel katkıların değerli görüldüğü bir aidiyet ortamı ve içeriklerin daha geniş bir çevreyle paylaşılmasını sağlayan sosyal bağlar üzerine kuruludur. Söz konusu dinamikler fanları pasif bir izleyici kitlesi olmaktan çıkararak dijital çağın yeni kamusal alanının aktif üreticilerine dönüştürmüştür (Jenkins, 1992). Jenkins'in 2006'daki **Convergence Culture** kitabı ise, bu katılımcı kültürün dijital medya çağında nasıl dönüştüğünü inceler. Yakınsama yani **convergence** sözcüğü kültürel bir süreci ifade eder. İzleyiciler içeriğin nerede olduğunu aramak için farklı medya platformları arasında gezinir, medya şirketlerinin kontrolünü aşan bağlantılar kurar ve kendi anlatılarını yaratırlar. Bu noktada Jenkins, transmedya[77] hikaye anlatıcılığı kavramını öne sürer. Bir hikaye evreni tek bir platformda değil birden fazla medya platformunda gelişir ve her platform o evrene özgün bir katkı sunar. **Star Wars**, Harry Potter veya Yüzüklerin Efendisi gibi dev franchise[78]'lar, bu transmedya kavramının zirvesidir. Filmler, kitaplar, oyunlar, fan siteleri, cosplay etkinlikleri ve sosyal medya tartışmaları, hepsi bir arada o evrenin genişleyen hikayesini oluşturur.

Jenkins'in bu göreceli iyimser tablosu, 2010'lu yılların sonlarına doğru ise ciddi bir sorgulamaya uğramıştır. Dijital medyanın demokratikleştirici[79] vaadinin ardında, algoritmik manipülasyon, yankı odaları[80], dezenformasyon ve platformların kâr hırsı gibi karanlık dinamikler giderek daha görünür hale gelmiştir. Jenkins'in kendisi de bu eleştirilere tepkisiz kalmamıştır. 2020'de yayınlanan bir röportajında, katılımcı kültür

[77] Latince trans (ötesi, geçiş) ve media (araçlar, ortamlar) kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. Sözlük anlamı itibarıyla medyalar arası veya medya sınırlarını aşan durumu ifade eder.

[78] Başarılı bir kültürel ürünün veya IP'nin sinema, televizyon, edebiyat ve dijital oyunlar gibi çoklu platformlar üzerinden genişletildiği ve her yeni ürünün ana markanın ekonomik değerini artırdığı endüstriyel üretim modelidir.

[79] Jenkins'e göre dijital medyanın demokratikleştirici vaadi, üretim araçlarına erişimin kolaylaşmasıyla birlikte sıradan bireylerin pasif tüketici konumundan çıkıp aktif yurttaşlara dönüşmesidir. Bu yeni yapıda geleneksel medyanın tek yönlü bilgi akışı kırılır ve kurumsal kapı bekçilerinin tekelindeki otorite sarsılır. Böylece farklı seslerin ve marjinalize edilmiş grupların kendi hikayelerini anlatarak kamusal tartışmaya dahil olabildiği daha katılımcı ve çoğulcu bir iletişim ortamı doğar.

[80] Bu kavramlar bu çalışmada detaylı olarak incelenecektir.

kavramının şirketler tarafından çalınarak ücretsiz emek sömürüsüne dönüştürüldüğünü ve dijital platformların fanları içerik üreticileri olarak sömürdüğünü belirtmiştir (MIT Technology Review, 2020). Tiziana Terranova'nın dijital emek kavramıyla uyumlu olarak, fanların ürettiği içerikler platformların reklam gelirlerini artırırken, fanlar bu üretimden maddi bir kazanç elde etmiyordu (Terranova, 2020).

Jenkins, bu noktadan itibaren katılımcı kültür yerine daha dikkatli bir terim kullanmak gerektiğini savunmuştur: katılımcı olanaklar[81]. Çünkü dijital araçlar katılımı mümkün kılar ama garanti etmez, aynı araçlar sömürüyü, kutuplaşmayı ve manipülasyonu da kolaylaştırır. Bu eleştirel dönüşüm, Jenkins'in Robert V. Kozinets ile birlikte yazdığı Frames of Fandom: Fandom as Audience (2025) kitabında daha sistematik bir hale gelmiştir. İki yazar, fandomu artık tek bir kültürel ya da iletişimsel kategori olarak değerlendirmek yerine çoklu çerçeveler[82] üzerinden kavramsallaştırır. Fandom aynı anda bir izleyici formu, bir alt kültür, bir aktivizm biçimi, bir arzu alanı ve bir pazar stratejisidir. Kozinets, kişisel fan deneyimlerini akademik analizle birleştirerek özne konumunun araştırma aracına dönüştürülmesi olarak tarif ettiği bir yöntem geliştirir. Bu yaklaşım, fandomu hem bir yaşanmış deneyim hem de analitik bir kategori olarak ele almayı mümkün kılmaktadır. Kitapta Jenkins, fanların 2010'lu yıllardan itibaren nasıl aktivist tüketiciler haline geldiğini, markalara, medya şirketlerine ve hatta devletlere karşı dijital araçlarla nasıl örgütlendiklerini inceler (Jenkins & Kozinets, 2025). Bu geçişin merkezinde yatan temel, Jenkins'in sivil hayal gücü[83] olarak adlandırdığı kavramdır. Sivil hayal gücü, topluluğun daha iyi bir gelecek tasavvur etme ve bu geleceği gerçekleştirmek için kolektif eylem adımları atma kapasitesi olarak tanımlanmaktadır (Jenkins, 2020). Fandom toplulukları, bu hayal gücü için özellikle verimli bir zemin sunar. Çünkü Star Wars, Harry Potter veya Yüzüklerin Efendisi gibi popüler kültür anlatıları, milyonlarca insana ortak bir sembolik dil, ortak metaforlar ve paylaşılan bir ahlaki çerçeve (örneğin İmparatorluğa karşı Asiler, Voldemort'a karşı Dumbledore'un Ordusu) sağlar. Fanlar, bu kurgusal

[81] Katılımcı Olanaklar İngilizcede affordances. Henry Jenkins'e göre dijital platformların sunduğu teknik özellikler (butonlar, arayüzler) kullanıcıya sadece önceden programlanmış bir etkileşim (interactivity) imkanı tanır. Ancak asıl katılımcı olanak, kullanıcıların bu teknik araçları kendi sosyal ve kültürel amaçları doğrultusunda kullanarak pasif izleyicilikten aktif yurttaşlığa veya yaratıcılığa geçtiği bir katılım sürecidir. Jenkins bu olanakların, içeriğin yayılmasını ve toplulukların örgütlenmesini sağlayan kültürel bir mantıkla işlediğini savunur (Jenkins, 2006; Jenkins vd., 2013)

[82] İngilizcede Frames.

[83] İngilizcede civic imagination.

dünyalardaki adalet, direniş ve umut mücadelelerini, kendi dünyalarındaki gerçek sosyal ve politik sorunlarla (eşitsizlik, iklim değişikliği, ırksal adalet) bağdaştırmaktadır.

2.3. KATILIMCI SİYASET

Bu sürecin en güncel ve en çok incelenen örneği **The Harry Potter Alliance (HPA)** (yeni adıyla Fandom Forward) hareketidir. 2005 yılında Andrew Slack[84] tarafından kurulan HPA, Harry Potter kitaplarındaki direniş ve sosyal adalet temalarını (örneğin Ev Cini Özgürleştirme Cephesi, S.P.E.W[85].) model alarak fanları gerçek dünyada aktivizm yapmaya davet etmiştir. HPA, Dumbledore'un Ordusu[86] adını kullanarak Haiti depremi mağdurları için yardım toplamış, Hermione'nin Sesi kampanyasıyla ise kız çocuklarının eğitim hakkını savunmuş ve Warner Bros. şirketini Harry Potter markalı çikolatalarda adil ticaret sertifikalı kakao kullanmaya zorlamıştır. HPA, fanların ortak tutkularını nasıl kolektif politik eyleme dönüştürebileceğini, yani katılımcı kültürün nasıl katılımcı siyasete evrilebileceğini kanıtlayan bir model haline gelmiştir (Kligler-Vilenchik, 2013). Jenkins, Sangita Shresthova, Liana Gamber Thompson ve diğerleriyle birlikte yürüttüğü **By Any Media Necessary** (2016) çalışmasında, bu geçişi katılımcı siyaset[87] olarak kavramsallaştırır. Katılımcı siyaset, geleneksel siyasi kurumların, partiler, sendikalar, dışında gelişen, genellikle ağa bağlı, dijital medya temelli, kolektif eylemlere dayanan sivil katılım biçimlerini ifade etmektedir. Bu siyaset biçimi, gençlerin politik yabancılaşmasına[88] bir yanıt olarak ortaya çıkmıştır. Gençler, kurumsal siyasete olan güvenlerini kaybetmişlerdir fakat bu onların apolitik olduğu anlamına da gelmemektedir. Aksine, popüler kültür metinleri ve sosyal medya üzerinden örgütlenerek, kendi politik eylem biçimlerini icat etmektedirler. HPA, DREAMers hareketi (göçmen gençlerin hakları), Occupy Wall Street, Black Lives Matter ve iklim grevi hareketlerinin hepsi, bu yeni katılımcı

[84] Andrew Slack, kültürel akupunktur kavramını literatüre kazandıran aktivist ve The Harry Potter Alliance'ın kurucu ortağıdır.

[85] S.P.E.W. (Society for the Promotion of Elfish Welfare, Ev Cini Özgürleştirme Cephesi) J.K. Rowling'in Harry Potter serisinde Hermione Granger tarafından kurulan, büyücü dünyasındaki ev cinlerinin sistematik köleliğine son vermeyi amaçlayan kurgusal aktivist bir örgüttür.

[86] Dumbledore'un Ordusu (Dumbledore's Army) J.K. Rowling'in Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı eserinde Dolores Umbridge'in baskıcı ve sansürcü eğitim politikalarına karşı kurulan kurgusal bir öğrenci örgütüdür.

[87] İngilizcede Participatory Politics.

[88] Politik Yabancılaşma, İngilizcede Political Alienation. Bireyin dahil olduğu siyasi sisteme, kurumlara veya süreçlere karşı hissettiği görece kalıcı kopuş, güvensizlik ve dışlanmışlık halidir.

siyasetin örnekleridir.

Fandomun politikleşmesinin diğer yüzü ise, giriş bölümünde de belirtildiği gibi, kültür savaşlarının[89] bir cephesi haline gelmesidir. Fan topluluklarının sahip olduğu güçlü kimlik, aidiyet ve duygusal yatırım mekanizmaları, onları siyasal kutuplaşma için de son derece elverişli aktörler haline getirir. Paylaşılan bir lore'a olan bağlılık, zamanla ideolojik bir saflık arayışına dönüşebilir. Bu noktada fandom, bir araya getirici bir güç olmaktan çıkarak, gerçek fan ile sahte fan arasında ayrımların yapıldığı, dışlayıcı bir alana dönüşebilir. Fanlar, sevdikleri kurgusal evrenleri politik doğruculuk veya woke ideolojisi olarak algıladıkları dış müdahalelere karşı koruma misyonu üstlenebilirler. Böylece, Harry Potter Alliance örneğinde dış dünyaya yönelen sivil hayal gücü, anti woke fandom örneğinde içe dönük bir şekilde yani kurgusal evrenin sınırlarını korumaya yönelik reaktif bir politikaya da dönüşebilir.

2.4. MARKA AKTİVİZMİ VE DERİN MEDYATİKLEŞME

Fandomun politikleşmesi her zaman HPA gibi ilerici veya olumlu aktivizm biçimlerinde ortaya çıkmaz. Bir önceki paragraflarda bahsedilen HPA örneği, fanların kolektif tutkularını sosyal adalet hareketlerine dönüştürebileceğini göstermiştir. Fakat buna karşın, 2010'lardan itibaren, bu fan aktivizminin yanına yeni bir fenomen eklenmiştir: marka aktivizmi[90] (Sarkar & Kotler 2018). Marka aktivizmi şirketlerin toplumsal, politik veya çevresel konularda açıkça taraf tutması ve bu konularda aktif rol alması olarak tanımlanmaktadır. Nike'ın Colin Kaepernick reklamı (2018), Gillette'in toksik erkeklik[91] karşıtı reklamı (2019), Ben & Jerry's'in Black Lives Matter desteği (2020) veya Disney'in LGBTQ+ Pride kampanyaları, bu aktivist marka stratejisinin başlıca örneklerindendir.

[89] Kültür Savaşları (Culture Wars) Sosyolog James Davison Hunter'ın 1991 tarihli çalışmasıyla literatüre yerleşen kavram, toplumu şekillendiren temel ahlaki değerler ve inançlar üzerinde ortodoks (geleneksel) ve ilerici (seküler/progresif) dünya görüşleri arasında yaşanan derin kutuplaşma ve çatışmayı ifade eder.

[90] İngilizcede Brand Activism.

[91] Toksik Maskülinite, İngilizcede Toxic Masculinity. Sosyal psikoloji ve toplumsal cinsiyet çalışmalarında; erkekliğin duygusal baskılama, fiziksel saldırganlık, yardım istemeyi reddetme ve kadınsı olarak kodlanan davranışları aşağılama gibi hem bireye hem de topluma zarar veren belirli kültürel normlarla inşa edildiğini ifade eden kavramdır.

Bu gelişme özünde neoliberal kapitalizmin yeni bir evresini de işaret eder. Bu yaklaşımın temelini oluşturan ünlü doktrine göre, "*bir şirketin tek sosyal sorumluluğu kârını artırmaktır*" (Friedman, 1970). Ancak 21. yüzyılda, özellikle Y kuşağı ve Z kuşağının tüketici gücünün artmasıyla, şirketler sadece kar yapmakla yetinemeyeceklerinin farkına vardılar. Edelman Trust Barometer (2021) raporuna göre, tüketicilerin %64'ü bir markayı sosyal konulardaki duruşuna göre seçiyor veya boykot ediyor. Özellikle genç tüketiciler, markaların amaç sahibi olmasını, değer üretmesini ve otantik olmasını bekliyor (Edelman Trust Barometer, 2021). Bu beklenti de şirketleri sessiz kalmaktan çıkarıp taraf tutmaya zorlamıştır. Marka aktivizmi altı kategoriye ayrılır: sosyal ırkçılık, cinsiyet eşitliği, ekonomik gelir eşitsizliği, asgari ücret, yasal göçmen hakları, evlilik eşitliği, politik seçim kampanyaları, lobi faaliyetleri, çevresel iklim değişikliği, sürdürülebilirlik ve kurumsal şirket yönetişimi, etik (Kotler & Sarkar, 2018). Fantezi uyarlamaları bağlamında, özellikle sosyal aktivizm kategorisi öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, Amazon Prime Video'nun Güç Yüzükleri dizisinde siyahi aktörleri kullanması, Netflix'in The Witcher'da etnik çeşitliliği artırması, HBO'nun House of the Dragon'da Velaryon Hanesi'ni siyahi yapması vb. bu kararlar, hem sosyal adalet hareketlerinin baskısının bir sonucu hem de aktivist marka imajı yaratma stratejisinin bir parçasıdır. Marka aktivizmi aynı zamanda, empatik kapitalizmin[92] de bir örneğidir (Weiser, 2012).

Şirketler, sosyal adaleti içselleştirir gibi görünse de, aslında onu aynı zamanda bir pazar stratejisine de dönüştürürler. Nike'ın Kaepernick kampanyası, ilerici değerleri destekliyor gibi görünürken, aynı zamanda Nike'ın ana hedef kitlesi olan genç, kentli, atletik yaşam tarzına sahip tüketicilerin kimlik performansına da hizmet eder. Nike ayakkabısı giymek, artık sadece basit bir tüketim mekanizması olmamakla birlikte, ben polis şiddetine karşıyım mesajını da sağlayan bir kimlik beyanıdır. Bu strateji, Debord'un gösteri toplumunun[93] yeni bir versiyonudur: politika, bir görüntüye indirgenir. Eylem, tüketime dönüşür (Debord, 1967). Nitekim bu strateji, fan topluluklarında derin bir gerilim yaratır. Çünkü fanlar, bölüm 1.1'de tartışıldığı gibi, otantiklik arayışı içindedirler. Bir marka gerçekten inanıyor mu, yoksa sadece

[92] İngilizcede empathy capitalism.

[93] Gösteri Toplumu, İngilizcede Society of the Spectacle. Guy Debord'un 1967 tarihli eserinde teorileştirdiği, modern kapitalist toplumlarda yaşamın somut gerçekliğinden koparılarak temsiller evrenine hapsolduğu durumu ifade eder. Debord'a göre gösteri, kitle iletişim araçlarının yaydığı bir imgeler yığını olmak dışında imgeler tarafından dolaylı hale getirilmiş toplumsal bir ilişkidir.

pazarlama mı yapıyor? Bu soru, özellikle LGBTQ+ temsiliyet bağlamında somutlaşır. Şirketlerin Haziran ayında gökkuşağı logolar kullanması, ancak yılın geri kalanında sessiz kalması, veya Batı pazarlarında LGBTQ+ dostu görünürken, Orta Doğu veya Doğu Avrupa pazarlarında bu içerikleri sansürlemesi, gökkuşağı kapitalizmi [94]olarak eleştirilir (Gluckman & Reed, 1997). Fanlar, bu ikiyüzlülüğü hemen fark eder ve erdem gösterisi[95] olarak damgalayabilirler. Güç Yüzükleri dizisi örneğinde, Amazon'un çeşitlilik vurgusu, bazı fanlar tarafından tam da bu şekilde algılanabilir. Kozinets ve Jenkins, bu dinamiği tüketici aktivizmi[96] çerçevesiyle açıklar (Kozinets & Jenkins, 2021). Tüketici aktivizmi, bireylerin tüketim kararlarını politik bir araca dönüştürmesidir. Örneğin, boykot kampanyaları düzenlemek bu eylemlerden biridir. Marka aktivizmi ve fan aktivizmi arasındaki bu karmaşık ilişki, sonuç olarak özünde büyük şirketlerin veyahut OTT platformlarının kazandığı bir oyuna dönüşür. Markalar sosyal sorumluluk özelliği edinirlerken, fanlar da seslerini duyurduklarını hissederler. Ancak bu süreç sadece ticari bir alışveriş değil, iletişimsel altyapının kökten dönüşümüne işaret eden daha yapısal bir olgudur.

Bu noktada, markaların ve fanların etkileşimini salt bir pazar stratejisi olmaktan çıkaran Andreas Hepp'in derin medyatikleşme[97] kuramı açıklayıcı bir çerçeve sunar. Hepp'e göre dijital medya, toplumsal dünyanın inşa edildiği, yönetildiği ve dönüştürüldüğü temel altyapıdır (Hepp, 2020). Bu yaklaşım, iletişim çalışmalarındaki geleneksel medyatikleşme kavramının radikal bir genişlemesidir. Geleneksel medyatikleşme teorileri, medyanın din veya siyaset gibi toplumsal kurumları dışarıdan nasıl dönüştürdüğünü inceler (Hjarvard, 2008). Hepp ise, medyanın bu kurumların içine işlediğini, hatta onların yerine geçtiğini savunur. Dijital platformlar toplumsal gerçekliği kodlayan, normatif çerçeveleri belirleyen ve bireylerin gündelik pratiklerini organize eden aktif yapılardır. Fantezi uyarlamaları ve marka aktivizmi özelinde bu durum, Amazon veya Netflix gibi platformların toplumsal normların çeşitlilik,

[94] Gökkuşağı Kapitalizmi İngilizcede Rainbow Capitalism. Literatürde sıklıkla Pinkwashing yani Pembe Aklama kavramıyla birlikte ele alınan bu terim, LGBTQ+ hareketine ait sembollerin ve söylemlerin, şirketler tarafından politik bir hak mücadelesine somut ve sürdürülebilir destek vermekten ziyade, tüketici sadakati yaratmak, marka imajını tazelemek ve kâr elde etmek amacıyla metalaştırılması süreci olarak yorumlanır.

[95] Erdem Gösterisi, İngilizcede Virtue Signaling. İlk kez James Bartholomew tarafından 2015 yılında popülerleştirilen bu kavram, bireylerin veya kurumların, ahlaki açıdan doğru ve duyarlı olduklarını kanıtlamak amacıyla kamusal alanda (özellikle sosyal medyada) sergiledikleri performatif söylemleri ifade eder.

[96] İngilizcede consumer activism.

[97] İngilizcede Deep Mediatization.

kapsayıcılık vb. tanımlayıcısı konumuna gelmesi demektir. Fanların bu yapımlara yönelik arzusu veya tepkisi dijital platformların algoritmik mantığı tarafından sürekli işlenen, yönlendirilen ve veriye dönüştürülen yapısal bir süreçtir. Bir fanın House of the Dragon hakkında attığı bir tweet veya The Witcher senaristlerine yönelik eleştirisi, basit bir görüş beyanı olarak değerlendirilemez. Bu eylem özünde, platformun veri altyapısını besleyen ve algoritmalar tarafından sınıflandırılarak yankı odalarını derinleştiren bir dijital emek biçimidir (Hepp, 2020). Dolayısıyla marka aktivizmi, derin medyatikleşmiş bir toplumda şirketlerin bu altyapısal gücü kullanarak toplumsal değerleri kodlama girişimidir. Bu altyapı, fanların hangi içerikleri göreceğini, hangi tartışmalara maruz kalacağını ve hatta hangi gerçekliği deneyimleyeceğini belirler. Tam bu noktada, Jenkins'in idealize ettiği katılımcı kültürün, platformların ticari ve algoritmik mantığı tarafından nasıl ele geçirildiği sorusunu ortaya çıkar ki bu durum, bir sonraki bölümde ele alınacak olan karanlık katılım kavramının da temelini oluşturur.

2.5. KARANLIK KATILIM VE TOKSİK FANDOM

Henry Jenkins'in katılımcı kültür kuramı, fan topluluklarının demokratik, yaratıcı ve çoğulcu potansiyeline odaklanırken günümüz dijital ekosisteminde bu katılımın yıkıcı ve manipülatif biçimlerine de rastlanmaktadır. Thorsten Quandt, bu dönüşümü, biçimi kavramsallaştırmak adına literatüre karanlık katılım[98] terimini kazandırmıştır. Karanlık katılım, dijital etkileşim süreçlerinin, demokratikleşme veya toplumsal fayda yerine, sistematik kötülük, manipülasyon ve psikolojik şiddet üretimi amacıyla kullanıldığı sapkın, kötü niyetli iletişim biçimlerini tanımlayan şemsiye bir kavramdır. Bu yaklaşım, katılımı doğası gereği erdemli gören iyi niyetli bakış açısının aksine, insan doğasındaki karanlık dürtülerin dijital platformların sağladığı anonimlik ve görünürlük imkanlarıyla nasıl yıkıcı bir güce evrildiğini ortaya koyar (Quandt, 2018).

Quandt'ın karanlık katılım kavramı, Jenkins'in iyimser tablosunun gölge tarafını ifade etmektedir. Katılımcı kültürün vaadi, bireylerin medya içeriği üzerinde kontrol sahibi olması, topluluk içinde dayanışma geliştirmesi ve demokratik bir kamusal alan inşa etmesiydi. Quandt, aynı dijital araçların toksik davranışlar için nasıl bir katalizör

[98] İngilizcede Dark Participation.

işlevi gördüğünü da göstermektedir. Özellikle 2014'teki Gamergate[99] olayı, bu karanlık yüzün ilk sistematik tezahürü olmuştu. Bir video oyunu kültürü içindeki bir grup, kadın oyun geliştiricilere ve gazetecilere yönelik organize bir taciz kampanyası başlatmıştı. Bu kampanya, etik kaygıları ve oyun kültürünün korunması söylemi altında yürütülse de, temelinde cinsiyetçi ve dışlayıcı bir motivasyon barındırıyordu (Massanari, 2017). Gamergate, dijital katılımın nasıl kötü amaçlarla kullanabileceğini göstermektedir. Koordineli spam kampanyaları, **doxxing**[100], tehdit mesajları ve algoritmaların manipülasyonu, trending hashtag'ler yaratarak görünürlük elde etme gibi eylemler birazdan detaylı olarak incelenecek toksik fandom kavramının yeni eylem setlerini oluşturmuştur. Quandt'ın vurguladığı önemli nokta, bu eylemlerin katılımcılar tarafından nasıl meşrulaştırıldığıdır. Karanlık katılım, faillerinin gözünden bakıldığında, genellikle bir yıkım eylemi olmak yerine bir adalet arayışı, düzeltme hareketi veya tüketici aktivizmi olarak kodlanır. Örnek vermek gerekirse, Güç Yüzükleri dizisinde, fanların diziye Rotten Tomatoes ve IMDb'de düşük puan vererek gerçekleştirdikleri **review bombing** kampanyaları, onların dilinde Amazon'un lore'u çalmasına karşı meşru bir direniş olarak değerlendirilebilir. Nerdrotic, The Critical Drinker gibi YouTube kanallarının retoriği de bu meşrulaştırmayı besler. Bu aksiyonlar, fanları aktivist tüketiciler olarak konumlandırır ancak bu aktivizm, yapıcı bir eleştiri değil, yıkıcı bir boykota dönüşmektedir.

Adrienne Massanari'nin Reddit üzerine yaptığı çalışma, bu dinamiklerin platformların teknik mimarisi tarafından nasıl teşvik edildiğini kanıtlar niteliktedir (Massanari, 2017). Reddit'in **upvote/downvote**[101] sistemi ve **subreddit**[102] yapısı, homojen grupların kendi yankı odalarını oluşturmasını kolaylaştırır. Bir kez bir subreddit belirli bir ideolojik çizgide sabitlendiğinde örneğin anti woke bir çizgi, muhalif

[99] GamerGate 2014 yılında başlayan, video oyun endüstrisindeki kadın geliştiricilere ve eleştirmenlere (Zoe Quinn, Anita Sarkeesian vb.) yönelik sistematik çevrimiçi taciz, tehdit ve doxing kampanyasıdır.

[100] Doxing, hacker argosundaki belgeleri sızdırmak ifadesinden türetilen bu kavram, bir bireyin anonim veya yarı-anonim dijital kimliğinin arkasındaki gerçek kişisel verilerin (ev adresi, telefon numarası, iş yeri, kimlik bilgileri vb.) rızası dışında araştırılması ve düşmanca bir amaçla kamuya ifşa edilmesidir.

[101] Reddit Upvote/Downvote sistemi, haber ve tartışma platformu Reddit'in, içeriklerin sitedeki görünürlüğünü ve hiyerarşik sıralamasını belirlemek için kullandığı kolektif filtreleme ve kürasyon mekanizmasıdır. Kullanıcılar bir içeriği desteklemek için upvote (yukarı oy), reddetmek veya gizlemek için downvote (aşağı oy) kullanır.

[102] Subreddit, Reddit mimarisini oluşturan, belirli bir konu, ilgi alanı veya ideoloji etrafında örgütlenmiş ve r/"ön ekiyle (örn: r/lotr) tanımlanan tematik alt topluluklardır.

sesler ya downvote edilerek görünmez kılınır ya da moderatörler tarafından banlanır. Bu, Cass Sunstein'ın grup kutuplaşması teorisiyle uyumludur. Benzer görüşteki insanlar bir araya geldiğinde, birbirlerini radikalleştirirler ve ortalama görüş daha aşırı bir noktaya kayar (Sunstein, 2017). Dolayısıyla, bir fan başlangıçta dizinin senaryosu zayıf diye düşünürken, subreddit içindeki etkileşimler sonucunda: ‘’bu bir woke propagandası, Amazon Hollywood'u ele geçirdi" gibi komplo teorilerine de kayabilir.

Toksik fandom kavramı da karanlık katılımın somutlaştığı toplulukları ifade eder. Rukmini Pande, toksik fandomu, dışlayıcı, agresif, norm dayatıcı ve çoğu zaman ırkçı, cinsiyetçi veya homofobi içeren tutumlarla karakterize edilen fan toplulukları olarak tanımlamaktadır (Pande, 2020). Nitekim bu tanım, aynı zamanda bazı sorunları da beraberinde getirir. Toksik etiketi, genellikle dışarıdan (akademisyenler, medya şirketleri, eleştirmenler) yapıştırılır. Fanların kendi öz algıları ise genellikle koruyucu veya eleştirel olmaktır. Bu asimetri, kimin bakış açısından toksik? sorusunu doğurur. Paul Booth, bu gerilimi fan çalışmalarının iki yüzü olarak tanımlamaktadır (Booth, 2018). Bir yanda, fanları demokratik, yaratıcı, kapsayıcı olarak romantize eden klasik fan çalışmaları geleneği (Jenkins, Hills, Sandvoss), diğer yanda, fanları sahiplenici, dışlayıcı, agresif olarak eleştiren yeni eleştirel yaklaşım bulunmaktadır. Booth'a göre gerçek, bu iki kutbun arasında bir yerdedir. Fanlar hem yaratıcı hem yıkıcı olup hem dayanışma gösterip hem de dışlayıcı olabilirler. Aynı topluluk, bir yanda Haiti depremi için yardım kampanyası düzenlerken diğer yanda bir kadın oyuncuya[103] ölüm tehditleri gönderebilir. Bu paradoks, fanların iyi veya kötü olarak kategorize edilemeyeceğini, yapısal bağlamlara, platform dinamiklerine ve kolektif duygu durumlarına göre farklı davranışlar sergilediklerini göstermektedir.

Sonuç olarak, Booth'un işaret ettiği bu paradoks, fan davranışlarının sadece bireysel niyetlerle veya kötücül karakter özellikleriyle açıklanamayacağını ortaya koymaktadır. Karanlık katılım pratikleri, yalıtılmış bireysel eylemlerden ibaret olmayıp dijital platformların sunduğu özel bir mimari içerisinde filizlenmektedir. Bu mimari içerisinde, fan aktivizminin karanlık yüzü ile platform kapitalizmi arasında gizli bir işbirliği mevcuttur. Fanlar, Amazon gibi dev şirketlere karşı kutsal bir direniş sergilediklerini düşünürken aslında YouTube'un reklam algoritmasını örneğin

[103] 2017 yapımı Star Wars: The Last Jedi filminde Rose Tico karakterini canlandıran Vietnam asıllı Amerikalı oyuncu Kelly Marie Tran'in, serinin çeşitlilik politikalarına tepki gösteren bir grup fan tarafından maruz bırakıldığı sistematik siber zorbalık sürecidir.

Nerdrotic videolarını izleyerek, Reddit'in etkileşim metriklerini ve X'in trend mekanizmalarını beslemektedirler.

Fanlar, özgür iradeleriyle hareket ettiklerine inansalar da, aslında reaksiyonları algoritmik altyapılar tarafından da yönlendirilmektedir. Bireysel öfkenin, benzer düşünenlerin bir araya geldiği kapalı devre sistemlerde nasıl kolektif bir radikalleşmeye dönüştüğü ve bu sürecin yarattığı yankı odaları bir sonraki bölümde detaylı olarak incelenecektir.

2.6. YANKI ODALARI VE KUTUPLAŞMA

Bölüm 2.4 ve 2.5'te tartışılan katılımcı kültürün karanlık yüzü ve marka aktivizmi dinamikleri, dijital platformların teknik ve algoritmik yapıları olmadan tam olarak anlaşılamaz. Reddit ve YouTube gibi platformlar kutuplaşmayı aktif olarak üreten ve derinleştiren aktörlerdir. Bu platformların mimarisi, fanların bölüm 2.1'de tartışılan kimlik performanslarını nasıl sergilediklerini, bölüm 2.4'te incelenen karanlık katılım pratiklerini nasıl örgütlediklerini ve sonuçta hangi gerçekliği deneyimlediklerini doğrudan belirlemektedir.

Bu alandaki temel kavram, Eli Pariser'in filtre balonları[104] teorisidir (Pariser, 2011). Pariser'e göre, Google, Facebook, YouTube, X gibi platformların kişiselleştirilmiş algoritmaları, kullanıcılara görmek istedikleri içerikleri sunarken, onları kendi bakış açılarına meydan okuyacak veya onlarla çelişecek bilgilerden giderek daha fazla izole eder. Bu kişiselleştirilmiş evren, bireyin kendi balonuna hapsolmasına neden olur. Pariser'in kitabı, 2011'de Facebook'un haber akışı algoritmasını analiz ederek başlar. İki kullanıcı, aynı anda Facebook'a giriş yaptığında, tamamen farklı içerikler görür. Birinin akışında iklim değişikliği haberleri varken, diğerininki magazin haberleriyle doludur. Bu görünmez düzenleme, kullanıcının farkında olmadan gerçekleşir. Bunun sonucunda birey, gördüğü içeriklerin gerçekliğin tamamı olduğunu zanneder (Pariser, 2011).

Filtre balonundan daha kolektif bir yapıya işaret eden yankı odaları[105] ise, benzer görüşteki insanların bir araya geldiği ve farklı perspektiflerin sistematik olarak

[104] İngilizcede filter bubbles.
[105] İngilizcede echo chambers.

dışlandığı kapalı dijital toplulukları tanımlar (Jamieson & Cappella, 2008). Kathleen Hall Jamieson ve Joseph Cappella'nın çalışması, aslında televizyon ve radyoda muhafazakar medyanın Fox News, Rush Limbaugh gibi nasıl ideolojik yankı odaları yarattığını incelemiştir. Kavram, seneler geçtikçe, dijital çağda çok daha güçlü hale geldi. Çünkü geleneksel medyada izleyicisi, hangi kanalı izleyeceğini bilinçli olarak seçerken dijital platformlarda ise algoritma bu seçimi otomatik olarak yapar. Bu odalarda, grup içi görüşler sürekli olarak yankılanır ve pekiştirilir. Bu da grup üyelerinin kendi görüşlerinin doğruluğuna olan inancını artırarak grubu daha kutuplaşmış bir hale taşır. Cass Sunstein, bu süreci grup kutuplaşması[106] teorisiyle açıklar (Sunstein, 2017). Sunstein'a göre, benzer düşünen insanlar bir araya geldiklerinde, tartışmalar sonunda, ortalama görüş daha aşırı bir noktaya kayar. Bunun nedeni üç mekanizmadır: Birincisi, bilgi havuzu etkisidir. Grup içinde sadece belirli türde argümanlar ve bilgiler dolaşır, karşıt argümanlar hiç duyulmaz. İkincisi ise, itibar kaygısıdır. Birey, grup içinde kabul görmek için görüşlerini grubun ortalamasına göre ayarlar. Üçüncüsü ise güven kazanmadır. Benzer görüşleri tekrar tekrar duyan birey, kendi görüşünün doğru olduğuna daha çok inanır ve daha radikal hale gelir. Örneğin, Güç Yüzükleri dizisi tartışmalarında, başlangıçta dizinin senaryosu zayıf diyen bir fan, anti-woke subreddit'lerde geçirdiği zaman sonunda "*bu bir kültürel Marksizm projesi, Hollywood ele geçirildi*" gibi komplo teorilerine kayabilir.

Bu çalışmada nicel bir şekilde incelenen Reddit ve YouTube, yankı odalarının oluşumu için mükemmel birer laboratuvardır. Reddit'in subreddit sistemi, doğası gereği bir mikro topluluklaşma[107] yaratmaktadır. Örneğin, bir diziyi seven fanların toplandığı r/HouseOfTheDragon gibi bir subreddit ile aynı diziden nefret edenlerin veya Güç Yüzükleri dizisini woke bulduğu için eleştirenlerin toplandığı r/RingsofPower veya daha eleştirel alt forumlar arasında neredeyse hiçbir geçişkenlik olmayabilir. Bu subreddit'ler, kendi kuralları, kendi lore yorumları ve kendi kolektif duygusal tonları olan kapalı devre yankı odaları olarak işlev görür. Adrienne Massanari'nin belirttiği gibi, Reddit'in upvote/downvote mekanizması, bu homojenliği pekiştirir (Massanari, 2017). Bir yorumun görünür olması, topluluk tarafından onaylanmasına bağlıdır. Muhalif sesler downvote edilerek sayfanın altına itilir veya moderatörler tarafından

[106] İngilizcede group polarization.
[107] İngilizcede micro communitization.

silinir. Böylece, subreddit zamanla ideolojik olarak arınır ve tek tip bir söylem hakim olur.

YouTube ise, algoritmik kutuplaşma mekanizmasının en güçlü olduğu yerdir. YouTube'un birincil hedefi kullanıcıyı platformda mümkün olduğunca uzun süre tutmaktır. Algoritma ise bunu sağlamanın en etkili yolunun duygusal olarak yüklü (özellikle öfke ve hiddet içeren) içerikler olduğunu keşfetmiştir (Tufekci, 2018). Zeynep Tüfekçi'nin New York Times'daki ünlü makalesi, YouTube'un radikalizasyon makinesi[108] olarak nasıl çalıştığını gösterdi. Bir kullanıcı, Güç Yüzükleri dizisi hakkında hafif eleştirel bir video izlediğinde, YouTube algoritması bir sonraki adımda ona daha sert, daha öfkeli ve daha anti-woke bir içerik önermeye başlar. Eğer kullanıcı bu videoları da izlerse, algoritma bu kişi bu tür içeriklerden hoşlanıyor diye yorumlar ve daha da radikalize içerikler önerir. Bu durum, yankı döngüsü[109] yaratır. Kullanıcı öfkelendikçe daha fazla izler, daha fazla izledikçe algoritma onu daha fazla öfkelendirecek içeriklere yönlendirir.

Eski Google çalışanı Guillaume Chaslot[110]'un içerden aktardığı bilgilere göre, YouTube algoritmasının önceliği kullanıcı mutluluğu değil, platformda geçirilen sürenin maksimizasyonudur. Veriler, izlenme sürelerini en çok artıran unsurların öfke, korku ve ahlaki panik olduğunu göstermektedir. Chaslot, algoritmanın tam da bu nedenle komplo teorilerini ve kışkırtıcı içerikleri ödüllendirdiğini belirtir. Çünkü bu tür videolar izleyiciyi bir sonraki içeriği tüketmeye teşvik eder (The Guardian, 2018). Chaslot'un Google'dan ayrılıp bu mekanizmayı ifşa etmesinin ardındaki temel motivasyon, söz konusu algoritmaların toplumsal dokuya verdiği zararı görünür kılma arzusudur. Chaslot, öneri sistemlerinin insanları sadece ekranda tutmakla kalmayıp, onları adım adım daha radikal görüşlere sürüklediğini ve bunun demokratik süreçleri tehdit ettiğini savunmuştur. Bu nedenle amacı, kurduğu **AlgoTransparency** girişimiyle algoritmaların tarafsız olmadığını, aksine kutuplaşmayı sistematik olarak teşvik ettiğini şeffaf verilerle kanıtlamaktır (Chaslot, 2018).

[108] İngilizcede radicalization engine.

[109] İngilizcede feedback loop.

[110] Eski bir Google ve YouTube mühendisi olan Chaslot, yapay zeka ve öneri sistemleri üzerine çalışmış ancak daha sonra YouTube'un öneri algoritmasının çalışma mantığını ifşa ederek bir algoritmik şeffaflık aktivistine dönüşmüştür.

İletişim çalışmaları açısından bakıldığında Chaslot'un bu ifşaları, dijital platformların işleyişine dair kritik bir epistemolojik sorunu, yani Frank Pasquale'in Kara Kutu[111] olarak tanımladığı sorunu aşmak adına hayati bir öneme sahiptir (Pasquale, 2015). Ticari sırlar ve fikri mülkiyet yasalarıyla korunan algoritmalar, dışarıdan gözlem yapan araştırmacılar için işleyişi bilinmeyen kapalı devre sistemlerdir. Chaslot, bu kutunun kapağını aralayarak, platformların tarafsız birer aracı olduğu efsanesini bir anlamda yıkmıştır. Onun içeriden sağladığı bu teknik içgörü, sosyal bilimcilerin yıllardır teorik düzeyde tartıştığı platformların politik ekonomisinin somut mekanizmalarını tekrardan anlamamızı sağlamıştır. Platformlar, etkileşimi ve reklam gelirini maksimize etmek üzere tasarlanmış, dolayısıyla çatışmayı ve kutuplaşmayı teknik olarak teşvik eden ticari yapılardır. Bu noktada Cornelius Puschmann'ın Algoritmik Kamusallık[112] kavramı, sürecin kolektif boyutunu anlamak için kritik bir çerçeve sunmaktadır. Puschmann, sosyal medya platformlarının duygu analizi gibi hesaplamalı yöntemleri kullanarak kullanıcıların ruh halini ticari bir veriye dönüştürdüğünü vurgular. Platformlar, algoritmalar aracılığıyla hangi içeriklerin hangi duyguları tetiklediğini sürekli ölçer ve bu bilgiyi reklam verenlere pazarlar. Bir kullanıcının öfkeli olduğu tespit edilirse, algoritma ona bu öfkeyi çözecek veya etkileşim uğruna daha da körükleyecek içerik ve ürünler önerebilir (Puschmann, 2018). Bu pratik, Shoshana Zuboff'un Gözetim Kapitalizmi[113] kuramının duygusal boyutunu oluşturur (Zuboff, 2019). Zuboff'a göre, dijital platformlar artık sadece ne yaptığımızı değil nasıl hissettiğimizi de izler, kaydeder ve ticarileştirir. Gözetim kapitalizminde insan deneyimi, davranışsal tahmin pazarlarında satılmak üzere çıkarılan bir hammaddeye dönüşür (Zuboff, 2019).

Sosyal medya platformları öfke ve hayal kırıklığı içeren içerikleri, memnuniyet veya itidal içeren içeriklere göre sistematik olarak öne çıkarma eğilimindedir. Çünkü dijital dikkat ekonomisinde negatiflik ve çatışma, daha yüksek etkileşim ve daha uzun ekran süresi anlamına gelmektedir. Bu noktada, dijital içerik üreticileri birer öfke

[111] İngilizcede black box.

[112] Jürgen Habermas'ın rasyonel tartışmaya dayalı kamusal alan idealinin, dijital platformlarda algoritmik kürasyona devredilerek dönüşmesidir. Bu yapıda bilginin görünürlüğü, editoryal seçim veya toplumsal önemden ziyade etkileşim potansiyeline göre belirlenir. Bu da kamusal alanı bütünlüklü bir tartışma zemini olmaktan çıkarıp kişiye özel, parçalı gerçekliklere dönüştürür.

[113] İngilizcede Surveillance Capitalism.

girişimcisi[114] olarak işlev görmeyi tercih edebilir. izleyicinin hayal kırıklığını tıklanabilir ticari bir ürüne dönüştürerek daha çok etkileşim alabilirler. Örneğin Nerdrotic'in "*Amazon Tolkien'i Mahvetti*" gibi sansasyonel bir başlığa sahip videosu 500 binin üzerinde izlenme alırken aynı diziye dair "*Bazı güzel sahneler var*" tonunda başlayan dengeli bir eleştiri videosunun 20 bin izlenmede kalması tesadüf olmayacaktır. Bu asimetri, içerik kalitesinden ziyade, algoritmanın öfkeyi ödüllendiren[115] yapısından kaynaklanmaktadır.

Sonuçta algoritmalar, neoliberal öznelerin kimlik ve aidiyet arzusunu hem olumlu kimliklenme hem de karşıt kimliklenme alır, bunu politik kutuplaşma ve kolektif öfke üreterek sömürür. Fanların öfkeyle veya coşkuyla içerik üretmesi, platformlar ve bu içeriklerden gelir elde eden içerik girişimcileri için maksimum kâr sağlayan bedava bir işgücüne dönüşür (Terranova, 2000).

Dolayısıyla, fan toplulukları içindeki polarizasyon platform kapitalizminin kâr maksimizasyonu stratejisinin bir sonucudur. Fanlar özgür iradeleriyle hareket ettiklerine inansalar da hangi içerikleri göreceklerini, hangi tartışmalara dahil olacaklarını ve hatta hangi gerçekliği deneyimleyeceklerini büyük ölçüde algoritmalar belirlemektedir. Bölüm 2.4'te tartışılan karanlık katılım pratikleri, bu algoritmik altyapılar olmadan bu denli etkili olamazdı. Bir fanın tek başına IMDb'de düşük puan vermesi istatistiksel olarak önemsizken, YouTube ve Reddit üzerinden algoritmik olarak koordine edilen binlerce fanın eylemi, medyaya yansıyan bir tüketici isyanı görünürlüğü kazandırabilir. Ancak bu sürecin birey üzerindeki etkisi sadece ekonomik değil, aynı zamanda psikolojiktir de. Bu bağlamda bir sonraki bölümde, söz konusu dijital emek ve duygu sömürüsü dinamiklerini kavramsallaştırmak üzere bu tezin yazarı tarafından ortaya atılan fandom kapitalizmi teorisi detaylandırılacaktır. Bu yeni teorik çerçeve, Byung-Chul Han'ın psikopolitika kavramıyla birlikte ele alınarak, sistemin fan öznesini nasıl içeriden kuşattığı ve yönettiği analiz edilecektir.

2.7. PSİKOPOLİTİKA VE FANDOM

Bölüm 2.6'da tartışılan yankı odaları ve algoritmik kutuplaşma, fanların dijital platformlarda dış etkenler tarafından nasıl yönlendirildiğini göstermiştir. Fakat, bu

[114] İngilizcede Anger Entrepreneur.
[115] Rewarding anger.

yönlendirmeler, sadece dışarıdan dayatılan bir baskıyla değil, bireyin kendi özgür iradesiyle gerçekleştirdiği bir süreç olarak deneyimlenebilir. Bu noktada, Byung Chul Han'ın psikopolitika kavramı, neoliberal iktidarın nasıl çalıştığını anlamak için vazgeçilmez bir çerçeve sunmaktadır.

Han'ın psikopolitika kavramı, Michel Foucault'nun biyopolitika[116] kavramının radikal bir güncellemesidir. Foucault, modern iktidarın disiplin toplumunda nasıl işlediğini analiz etmiştir. 18. ve 19. yüzyılda iktidar[117], bedeni örneğin fabrikada, okulda, hapishanede dış zorlama ve gözetimle disiplin altına alarak verimliliği artırmayı hedefliyordu (Foucault,1975). Jeremy Bentham'ın panoptikon mimarisi, merkezdeki gözetleme kulesinden tüm mahkumların izlendiği hapishane tasarımı, bu disiplin iktidarının en önemli sembolüydü. Mahkum, her an izlenip izlenmediğini bilmediği için, kendini sürekli disiplin altında tutar. Foucault, daha sonraki çalışmalarında, 20. yüzyılda iktidarın biyopolitikaya evrildiğini işaret etmiştir. Hedef sadece bireysel beden değil, nüfusun tamamıdır (sağlık, doğum oranları, ölüm oranları, verimlilik vb. kavramlar). Devlet, bu noktada nüfusu yönetir ve optimize eder (Foucault, 1978).

Gelgelelim, Byung Chul Han'a göre, 21. yüzyılda iktidar bir dönüşüm daha yaşamıştır. Disiplin, biyopolitika gibi kavramlar günümüzde artık yeterli olmamaktadır, yeni bir tanım ve kavram gerekmektedir. Çünkü, neoliberal iktidar, bedeni veya nüfusu değil, doğrudan psişeyi, motivasyonunu, arzularını ve kimliğini hedefler. Han, bu yeni iktidar biçimini psikopolitika olarak adlandırır. Psikopolitikada, bireyler dışsal bir zorlama yerine özgürlük, verimlilik, performans, kendini gerçekleştirme ve mutluluk söylemleri altında gönüllü bir öz sömürü mekanizmasını çalıştırır. Neoliberal özne, kendi kendinin işvereni olduğu için, başarısızlığı da kendi yetersizliği olarak görür. Bu durum da psişik çöküntüye (tükenmişlik, depresyon, anksiyete) yol açabilir. Han'ın belirttiği gibi, Foucault'nun panoptikonu artık geçersizdir. Çünkü panoptikonda

[116] Biyopolitika, İngilizcede biopolitics, Michel Foucault tarafından kavramsallaştırılan bu terim, iktidar mekanizmalarının insan yaşamını sadece hukuki bir özne olarak değil, biyolojik bir varlık (tür/nüfus) olarak ele alıp yönetmesidir. Klasik egemenliğin öldürme hakkından, modern devletin yaşatma ve yaşamı düzenleme gücüne geçişini ifade eder. Foucault'ya göre biyopolitika, bedenlerin disipline edilmesi ve nüfusun biyolojik süreçlerinin (doğum, ölüm, sağlık, hijyen) istatistiksel normlarla denetlenmesi yoluyla işler.

[117] İktidar, klasik siyaset biliminde merkezi otorite, egemenlik hakkı olarak tanımlansa da bu çalışmanın teorik zeminini oluşturan post-yapısalcı literatürde (özellikle Foucault), iktidar bir mülkiyet değil, toplumsal ilişkilerin en ince gözeneklerine sızmış stratejik ve ilişkisel bir ağdır.

mahkum, izlendiğini bilir ve bu yüzden kendini disiplin eder ama paralel olarak bu bir direnç alanı da yaratmaktadır. Mahkum, gözetimi fark ettiği için ona karşı strateji geliştirebilir. Oysa dijital çağda, gözetim görünmezdir. Birey, Facebook'ta ne paylaştığını, YouTube'da ne izlediğini, Reddit'te ne yazdığını özgürce seçtiğini zannederken her eylem, platformlar tarafından kaydedilir analiz edilir ve ticarileştirilir. Daha da önemlisi, birey bu gözetimi bir baskı unsuru olarak görmek yerine bir hizmet olarak algılamaktadır. ‘’*YouTube, ilgi alanlarıma göre video öneriyor, ne kadar da kullanışlı!*" düşüncesi bireylerde oluşabilir. Bu, Han'ın dijital panoptikon yerine dijital şeffaflık[118] olarak adlandırdığı durumdur. Birey, kendini gönüllü olarak şeffaflaştırır ve bu şeffaflık, iktidarın en güçlü silahı haline gelir (Han, 2015). Psikopolitikanın ayırt edici niteliği yasaklara dayalı negatif bir iktidar değil, teşviklere dayalı olumlu bir iktidar biçimi olmasıdır. Foucault'nun disiplin toplumu engellemelere odaklanırken Han'ın performans toplumu yapabilme eylemine ve sınırsız potansiyele odaklanır. Yapabilme söylemi paradoksal bir biçimde sınırsız bir yapmak zorunda olmaya dönüşerek bireyi optimizasyon döngüsüne hapseder. Bu süreç dışarıdan dayatılmamış, bireyin kendi kendini tükettiği yeni bir toplum yapısını ortaya çıkarır (Han, 2015).

Han'ın Şeffaflık Toplumu[119] önermesi bu dinamiği daha da derinleştirir. Neoliberal ideoloji şeffaflığı bir erdem olarak sunarak mahremiyeti şüpheli bir konuma iter ve sosyal medya platformlarında paylaşım yapmayan bireylerin antisosyal olarak etiketlenmesine zemin hazırlar (Han, 2015). Bu baskı altında fanlar Güç Yüzükleri dizisi vb. yapımları izlediklerini, yorumladıklarını ve tartışmalara katıldıklarını kanıtlamak zorunda hissederler. Psikopolitikanın bir tezahürü olan bu katılım zorunluluğu, bireyi dışlanma korkusuyla platformlara ücretsiz emek sunmaya iter. Sosyal medya mecralarında kültürel tercihler üzerinden gerçekleştirilen bu kimlik performansı, bireyin kendi kendisinin pazarlamasını yaptığı bir sürece dönüşür. Bu performans aynı zamanda Han'ın Heyecan Kapitalizmi olarak adlandırdığı sistemin temel yakıtıdır. Platformlar fanların öfke veya sadakat gibi duygusal tepkilerini

[118] İngilizcede digital transparency.

[119] Şeffaflık Toplumu, İngilizce’de The Transparency Society. Byung-Chul Han'ın kavramsallaştırdığı bu terim, şeffaflığın yaşamın her alanını görünür, ölçülebilir ve enformasyona dönüştürülebilir kılan totaliter bir zorunluluk halini almasını ifade eder. Han'a göre bu toplumda mahremiyet, mesafe ve gizem negatif değerler olarak görülüp yok edilir. Bireyler, sosyal medya aracılığıyla kendilerini sürekli ifşa ederek (self-disclosure) gönüllü olarak şeffaf varlıklara dönüşürler. Bu durum, iktidarın dışsal bir baskı uygulamasına gerek kalmadan, şeffaflık yoluyla kusursuz bir denetim ve tektipleştirme sağladığı yeni bir "dijital panoptikon" yaratır.

ölçülebilir verilere dönüştürerek bu duygusal emeği sermayeye tahvil eder (Han, 2017). Dolayısıyla bir yapıma yönelik öfke dolu içerik üretmek, neoliberal öznenin kimliğini performans yoluyla inşa etmesini sağlarken aynı zamanda platformlar için ücretsiz içerik emeği üreterek kendi öz sömürüsünü gerçekleştirmesine neden olur. Han'ın psikopolitika kavramının en çarpıcı yönü sistemin direniş mekanizmalarını içselleştirme biçimidir. Geleneksel iktidar yapılarında ezen ve ezilen ayrımı belirginken psikopolitik düzlemde bu iki rol aynı kişide birleşir. Bireyin kendi kendini sömürmesi ve bunu özgürlük olarak deneyimlemesi Han'ın özgürlüğün diyalektiği olarak tanımladığı durumu yaratmaktadır. Bu bağlamda neoliberalizm bireye vaat ettiği sınırsız özgürlüğü aslında sınırsız bir öz sömürüye dönüştürür (Han, 2017). Örneğin bu durum, Güç Yüzükleri vb. dizilerin etrafında yapılan tartışmalarda bu dinamik somut bir şekilde gözlemlenir. Fanlar, Amazon'a karşı durduklarını düşünerek düşük puan verme veya eleştiri videoları üretme gibi eylemleri bir direniş biçimi olarak görseler de psikopolitik çerçeveden bakıldığında bu reaksiyonlar sistemin kendisini besler. Her olumsuz yorum veya viral içerik platformların etkileşim metriklerini artırarak dijital ekonominin temel para birimi olan görünürlüğe ve kârlılığa hizmet eder. Böylece karanlık katılım pratikleri aslında psikopolitikanın kurduğu bir tuzak işlevi görmektedir. Tüketici aktivizmi şemsiyesi altındaki bu eylemler kapitalizmin dışına çıkmak bir yana onu daha da güçlendirir. Neoliberalizmin yarattığı atomize bireylerin adalet arayışı ve kolektif eylem arzusu, Deleuze ve Guattari'nin terminolojisiyle kodlanıp saptırılarak fandom adı altında zararsız ve kârlı tüketim kanallarına yönlendirilir (Deleuze & Guattari, 1983). Fanlar kurgusal detaylar üzerine yoğun enerji harcarken küresel servet eşitsizliği gibi yapısal adaletsizlikler görünmez kılınır (Oxfam, 2024). Han'ın bu kısır döngüye önerdiği çözüm Antik Yunan'daki kökeniyle kamusal alana katılmayan ve kendi özel dünyasında yaşayan bireyi ifade eden idiot kavramına dönüş yapmaktır. Neoliberal psikopolitikaya karşı gerçek direniş sürekli görünür olma ve performans gösterme zorunluluğuna karşı sessizlik, mahremiyet ve verimli olmama hakkını savunan bir geri çekilme stratejisidir (Han, 2017). Ancak algoritmaların sessiz kalanları yok saydığı dijital çağda birey görünür olmak ile sömürülmek arasında paradoksal bir tercih yapmak zorunda bırakılır.

Söz konusu paradoks bir sonraki bölümde ele alınacak fandom kapitalizmi kavramının teorik zeminini de bir anlamda inşa etmektedir. Psikopolitika bireyin itaatkar bir özne olmaktan çıkıp kendini sürekli geliştiren bir proje haline geldiği yeni bir düzeni tanımlar (Han, 2017). Kendini ebedi bir optimizasyon nesnesi olarak gören

neoliberal özne asla tamamlanmayacak bir sürecin failidir. Fanlar da benzer bir döngü içerisinde daha sadık veya lore'u daha iyi bilen ideal bir fan figürüne ulaşmak adına bitimsiz bir performans sergilerler. Fakat bu çaba bireysel tatminden ziyade platformların kârlılığını maksimize etmeye hizmet eder. İzleyen bölümde tüm bu dinamiklerin fandom kapitalizmi adı altında nasıl bütünlüklü bir kavramsal çerçeve oluşturduğu detaylandırılacaktır.

2.8. FANDOM KAPİTALİZMİ

Florent Guenard **Eşitlik Tutkusu (2011)** adlı eserinde modern toplumların eşitlik değerini temel bir ilke olarak benimsediğini ancak günümüzde kimlik temelli ayrımcılıklara karşı yürütülen mücadelenin güç kazanırken maddi eşitlik mücadelesinin zemin kaybettiğini belirtmektedir. Guenard'a göre eşitlik tutkusu ortadan kalkmamış bilakis kılık değiştirerek herkes için eşitlik talebinden ziyade kişinin kendisi veya grubu için tanınma talebine evrilmiştir (Guenard, 2011). Bu dönüşüm kimlik politikalarının neoliberalizm tarafından bir pazar stratejisine dönüştürülmesine zemin hazırlarken sistemik adaletsizlikler karşısında kolektif bir sınıf mücadelesi kanalı bulamayan bireylerin öfkesinin içe dönmesine ve psikolojik çöküntüye yol açmasına da sebep olmaktadır. Bireyler kurumsal güce karşı örgütlü mücadele yöntemlerine ihtiyaç duyarken sistem onlara Yuval Noah Harari veya Tim Urban gibi özünde depolitize edici figürler sunarak sorunu yapısal düzlemden bireysel rasyonellik düzlemine çeker. Zapata'nın analizine göre bu entelektüel figürler siyaseti güç ilişkileri ve kaynak dağılımı sorunu olmaktan çıkarıp bir tür bilişsel hata veya teknolojik kaçınılmazlık sorununa indirgerler. Harari dataism ve biyoteknoloji gibi konularda sunduğu determinist anlatılarla bireyi tarihsel akış karşısında pasif bir izleyici konumuna hapsederken, Urban siyasi çatışmayı maddi çıkarların savaşı olarak değil tarafların rasyonel düşünememesi sorunu olarak çerçeveler. Bu yaklaşım ezilenlerin öfkesini meşru bir politik yakıt olmaktan çıkarıp eğitilmesi gereken ilkel bir dürtüye dönüştürerek statükoyu korumaktadır (Zapata, 2024).

Psikopolitikanın bir sonucu olan bu süreçte birey, yapısal sorunları kendi kişisel başarısızlığı veya bilişsel yetersizliği olarak kodlarken dijital platformlar da bu sıkışmışlığı gelire dönüştürmektedir. Byung-Chul Han'ın heyecan kapitalizmi kavramı duyguların metalaştırılmasını açıklasa da fanların kurgusal evrenlere yönelik ontolojik

bağlılıklarını tam olarak kapsayamadığı için bu noktada fandom kapitalizmi adında yeni bir kavramsal çerçeve olarak önerilmektedir.

Fandom kapitalizmi, teknofeodal platformların bireylerin kurgusal evrenlere yönelik nostalji, hayal kırıklığı ve koruma içgüdüsü gibi duygusal bağlılıklarını ölçülebilir etkileşime dönüştürdüğü ve bu etkileşimi hem reklam geliri hem de abone sadakati olarak kara dönüştürdüğü bir ekonomik sistemdir. Bu mekanizma bireylerin arzu ekonomisini heyecan kapitalizmi ile birleştirerek yapısal sorunlara eşitsizlik gibi yönelmesi gereken kolektif enerjiyi kurgusal evrenler üzerinden yürütülen kimlik tartışmalarına kanalize etmektedir. OTT platformları bu süreçte algoritmalar aracılığıyla duyguları canlandıran aktif duygu mühendisleri olarak işlev görürken Nerdrotic veya The Critical Drinker gibi heyecan girişimcileri fan öfkesini tıklanabilir içeriğe çeviren duygusal aracılar rolünü üstlenirler. Karlılıkları doğrudan öfkenin sürekliliğine bağlı olan bu aktörler fanların dağınık hayal kırıklığını bir anlatıya dönüştürüp paketleyerek hem YouTube reklam gelirlerinden pay alır hem de kendi sponsorluk gelirlerini artırırlar. Sistemin tabanındaki fanlar ise kendi duygusal emeklerini özgür ifade veya mirası koruma motivasyonuyla platformlara ücretsiz olarak sunarlar ki bu durum sömürünün özgürlük kılığına büründüğü psikopolitika mekanizmasının tipik bir örneğidir (Terranova, 2000; Han, 2017).

Fandom kapitalizminin geleneksel tüketim modellerinden temel farkı nefretin de bir üretim gücü haline gelmesidir. Geleneksel kapitalizmde tüketimle sonlanan ilişki burada bireylerin izlemedikleri bir ürüne dair ürettikleri negatif içeriklerin başkaları tarafından tüketildiği döngüsel bir yapıya evrilir. Bu durum Mark Fisher'ın kapitalist gerçekçilik kavramıyla örtüşür. Zira sistem kendi eleştirisini veya anti woke içerikleri bile ticarileştirilerek sürdürülebilirliğini garanti altına alır (Fisher, 2009).

Bu mekanizma parasosyal[120] ilişkilerin platform kapitalizmindeki dönüşümünü de işaret etmektedir. Donald Horton ve Richard Wohl tarafından tanımlanan tek yönlü

[120] Parasosyal Etkileşim, İngilizcede Parasocial Interaction. Donald Horton ve Richard Wohl (1956) tarafından kitle iletişim literatürüne kazandırılan bu kavram, medya kullanıcılarının, medya figürleri (haber sunucuları, kurgusal karakterler, influencerlar) ile kurdukları, yüz yüze sosyal ilişkileri taklit eden ancak özünde tek taraflı olan hayali dostluk ilişkisini tanımlar. İzleyici, medya figürünü yakından tanıyor gibi hisseder ve ona yoğun bir duygusal yatırım yapar. Ancak figürün izleyicinin bireysel varlığından haberi yoktur. Geleneksel medyada pasif bir izleme süreci olan bu olgu, dijital platformlarda kullanıcıların yorum ve beğenilerle sürece dahil olmasıyla etkileşimli bir yanılsamaya"ve karakterler üzerinde hak iddia eden agresif bir korumacılığa evrilmiştir.

ilişki biçimi dijital çağda karakter sevgisinden öte bir karakter korumacılığına evrilmiştir. Örneğin fanlar Tolkien'in yarattığı karakterlerin otantik versiyonlarını koruma misyonu üstlenirken bu korumacılık refleksi YouTube üzerinde milyonlarca görüntülenmeye dönüşerek karlı bir duygusal emek biçimi halini alır (Horton & Wohl, 1956). Bu tezin amacı fanları yanlış bilinçlenmiş kitleler veya pasif kurbanlar olarak kodlamak değil dijital fandom aktivizmini meşru bir tüketici hareketi olarak ele alırken bu hareketin platform kapitalizmi tarafından nasıl araçsallaştırıldığını ortaya koymaktır. Fanlar Tolkien'in mirasını koruma motivasyonuyla hareket ederken farkında olmadan algoritmaları beslerler ki bu durum bireyin hem tüketici hem de ücretsiz içerik üreticisi olduğu ancak emeğinin karşılığını alamadığı çifte sömürü dinamiğini oluşturur. Alvin Toffler'ın üretüketici kavramı bu durumu tanımlasa da onun öngördüğü demokratikleşme ideali neoliberal düzende ücretsiz emek sömürüsüne dönüşmüştür (Toffler, 1980).

Bu noktada devreye giren fandom kapitalizmi kavramı, Han'ın heyecan kapitalizmini aşarak neoliberalizmin yarattığı atomize bireylerin eşitlik tutkusunu ve kolektif eylem arzusunu saptıran bir savunma mekanizması işlevi görmektedir (Deleuze & Guattari, 1983). *Sistem gerçek dünyadaki adaletsizliğe yönelmesi gereken öfkeyi kurgusal evrenlerdeki sadakatsizlik veya temsiliyet tartışmalarına kanalize ederek bireyleri sınıf bilinci yerine farklı taraftarlıklar ekseninde ayrıştırmaktadır.* Oxfam raporuna göre pandemiden bu yana en zengin %1 küresel servetin %43'üne sahip olurken Fandom Kapitalizmi bu maddi eşitsizliğe karşı birikmesi gereken kolektif öfkeyi emen bir sünger vazifesi görür (Oxfam, 2024). Birey, Amazon'un sahibi Jeff Bezos'un servetine veya tekelci yapısına öfkelenmek yerine şirketin ürettiği dizinin senaristlerine öfkelenerek yapısal eleştiriyi kültürel bir çatışmaya indirgemektedir.

Bölüm 2.3'te tartışılan HPA gibi iyi niyetli aktivizm biçimleri dahi bu sistemin dışına çıkamaz. Jenkins'in sivil hayal gücü olarak tanımladığı kavramı kullanarak fanları sosyal adalete yönlendiren bu tür organizasyonlar genellikle sivil toplumculuk sınırları içinde kalarak sembolik kazanımlarla yetinir ve bireyleri asıl odaklanmaları gereken sistemik sorunlardan uzaklaştırmaktadır (Jenkins, 2020). Warner Bros.'a adil ticaret sertifikalı kakao kullanması için baskı yapmak önemli bir adım olsa da şirketin ve sahibi olan medya devlerinin küresel tekelini sorgulamak fan kimliği üzerinden örgütlenen bu modelin kapasitesini aşan radikal bir hareketi gerektirir. Bu bağlamda

fandom kapitalizmi, heyecan kapitalizmi ve arzu ekonomisinden daha geniş bir kavramsal çerçeve sunmaktadır çünkü bu sistem sadece duyguları veya arzuları sömürmekle kalmaz aynı zamanda gerçek politik mücadeleyi kültür savaşları ile ikame ederek sistemin kendini koruyan ideolojik bir kalkanı olarak işlev görmektedir. Guy Debord'un gösteri toplumu kavramıyla uyumlu olarak politikanın bir görüntüye indirgendiği bu düzende eylem pratikleri tüketime ve çevrimiçi tartışmalara dönüşür (Debord, 1967). Fredric Jameson'ın kapitalizmin sonunu hayal etmenin dünyanın sonunu hayal etmekten daha zor olduğu yönündeki tespiti fandom kapitalizminin beslediği hayal gücü krizini özetler niteliktedir. İnsanlar Orta Dünya'da ejderhaların uçtuğunu veya büyücülerin savaştığını hayal edebilirken kendi dünyalarında sınıfsız ve adil bir toplumu tahayyül edemez hale gelmişlerdir (Jameson, 1991).

Bu sistem sadece dijital fantezi metalarında değil aynı zamanda fandom çalışmalarının Avrupa'daki kalesi olan küresel futbol endüstrisi gibi milyarlarca dolarlık taraftarlık ekonomilerinde de tezahür etmektedir. Örneğin, Manchester United taraftarlarının Glazer ailesine karşı protestoları bir yandan tüketici aktivizminin gücünü gösterirken diğer yandan bu eylemler futbol endüstrisinin özelleştirme ticarileşme ve işçi hakları ihlalleri gibi yapısal sorunlarını tam olarak hedefleyemez (Numerato, 2015). Zira taraftar kimliği aidiyet duygusuyla sınırlı kalarak tüm futbol emekçilerinin haklarını kapsayan sınıf temelli bir dayanışmaya evrilmekte yetersiz kalmaktadır. Benzer şekilde bugün ABD sağ siyasetindeki MAGA hareketinden anti-woke YouTube kanallarına kadar gözlemlenen olgu maddi temelleri sarsılan neoliberalizmin kitlelerin öfkesini fandom kapitalizmi aracılığıyla yöneterek hegemonik varlığını sürdürme stratejisidir (Brown, 2019).

Sonuç olarak bu tezde analiz edilen Güç Yüzükleri dizisi ve benzeri kutuplaşmalar fandom kapitalizminin kristalize olduğu bir anı temsil eder. Fanların kalite ve ideoloji ikilemi etrafındaki çatışması aslında daha derin bir yapısal krizin üzerini örten bir perde ve iktidar tarafından kullanılan bir tahakküm aracı işlevi görmektedir. Buradaki temel çelişki herhangi bir dizinin niteliğinin milyonlarca insanın duygusal enerjisini tüketen bir meseleye dönüşürken aynı kitlelerin barınma krizi veya çalışma koşulları gibi hayati konularda benzer bir örgütlülük gösterememesidir. Bu durum fandom kapitalizminin kolektif eylem kapasitesini güvenli kurgusal alanlara kanalize ederek yapısal eleştiri gerektiren alanları depolitize etmesiyle açıklanabilir (Dean, 2009). Fandom kapitalizmi, neoliberal bir tahakküm ve kontrol biçimidir.

Buradaki en büyük amaç da toplulukların eşitsizlik, gelir adaletsizliği gibi konularda bir araya gelmelerini engellemektir. Tez çalışmasının takip eden bölümlerinde (3. ve 4. bölüm), nicel analiz yöntemleri aracılığıyla elde edilen veriler, teorik çerçeve ışığında yorumlanacak ve detaylı biçimde incelenecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
ARAŞTIRMA YÖNTEMİ VE VERİ ANALİZİ

3.1. SOSYAL MEDYA PLATFORMLARI VE VERİ TOPLAMA SÜRECİ

Dijitalleşmenin toplumsal iletişim süreçlerini kökten dönüştürdüğü 21. yüzyılda, klasik sosyal bilim araştırma yöntemleri anket, mülakat, odak grup vb. dijital evrenin karmaşık, çok katmanlı ve devasa veri üreten yapısını analiz etmekte sınırlı kalabilmektedir. Geleneksel yöntemler, küçük veri üzerinde derinlemesine analiz yapma imkânı sağlarken, milyonlarca kullanıcının eş zamanlı etkileşime girdiği dijital platformlardaki büyük veriyi işlemek için yeni araçlara ve paradigmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, bu çalışma, sosyal bilimlerin yorumlayıcı gücü ile veri biliminin hesaplamalı tekniklerini sentezleyen hesaplamalı sosyal bilimler[121] yaklaşımını temel almaktadır (Lazer vd., 2009).

Araştırmanın deseni, nicel ve nitel veri toplama analiz tekniklerinin bir arada kullanıldığı karma yöntem olarak kurgulanmıştır. Creswell'in belirttiği üzere karma yöntem, araştırma problemine dair daha bütüncül bir kavrayış sağlamak amacıyla nicel verilerin genellenebilirliği ile nitel verilerin bağlamsal derinliğini bir araya getirir (Creswell, 2014). Bu metodolojik tercih, tezin ana araştırma sorusunu ampirik olarak test etmeyi mümkün kılmaktadır. Güç Yüzükleri dizisine yönelik fan tepkilerinin temel belirleyicisi algılanan kalite, lore sadakati mi, yoksa kimlik politikaları ve woke söylemi mi? Bölüm 1 ve 2'de kuramsal olarak geliştirilen bu soru, sadece büyük ölçekli veri analizi ile yanıtlanabilir. Çünkü bölüm 2.6'da tartışılan algoritmik kutuplaşma ve bölüm 2.7'deki psikopolitika ve takibindeki fandom kapitalizmi dinamikleri, milyonlarca kullanıcının etkileşiminde nasıl işlediğini görmek için geniş bir örneklem gerektirmektedir.

Araştırmanın kapsamını, modern fantezi edebiyatı ve sinemasının en etkili yapımları olan Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri, House of the Dragon, The Witcher ve türün mihenk taşı kabul edilen Yüzüklerin Efendisi üçlemesi üzerine dijital kamusal alanda yani sosyal medya platformlarında yürütülen tartışmalar oluşturmaktadır.

[121] Computational Social Science

Dijital ekosistemin genişliği göz önüne alındığında, tüm platformlardaki veriyi toplamak teknik ve teorik olarak mümkün olmadığından, amaçlı örnekleme[122] yöntemine gidilmiştir. Bu kapsamda, fantezi türüne ilgi duyan fandomların en yoğun, en organize ve en derinlikli tartışmaları yürüttüğü Reddit platformu ana veri kaynağı olarak belirlenmiştir.

Reddit, 2005 yılında Steve Huffman ve Alexis Ohanian tarafından kurulan, kendini internetin ön sayfası[123] olarak tanımlayan bir sosyal haber toplama, web içerik derecelendirme ve tartışma platformudur. Platform, kullanıcıların içerik paylaştığı ve bu içerikleri upvote veya downvote ile derecelendirdiği bir sistemdir. Reddit'in en ayırt edici özelliği, subreddit adı verilen binlerce alt topluluktan oluşan yapısıdır. Her subreddit, belirli bir konu, ilgi alanı veya fandom etrafında örgütlenmiş, kendi kurallarına ve moderatör ekibine sahip bağımsız mikro topluluklardır.

Reddit'in tarihi, inişli çıkışlı bir yolculuktur. 2006'da **Condé Nast Publications** tarafından satın alınan platform, 2011'de bağımsız bir şirket statüsü kazandı fakat Condé Nast'ın ana şirketi **Advance Publications** çoğunluk hissesini elinde tuttu. 2012'de kurucu Steve Huffman CEO pozisyonundan ayrıldı ancak 2015'te platformun içerik moderasyonu ve ifade özgürlüğü konularındaki krizler nedeniyle geri döndü. Reddit, özellikle 2010'ların ortasından itibaren toksik fandomlar barındırması nedeniyle tartışmalara sahne olmuştur. r/TheDonald, r/Incels, ve r/FatPeopleHate gibi subreddit'ler, nefret söylemi ve taciz içerikleri nedeniyle o tarihlerde kapatılmıştır. Bu olaylar, bölüm 2.5'te tartışılan karanlık katılım dinamiklerinin Reddit'te nasıl işlediğini de göstermektedir.

2021'de Reddit, halka arz öncesi değerlemesini 10 milyar dolara çıkardı ve 2024'te New York Borsası'nda halka açıldı. Şubat 2024 itibarıyla platformun aylık aktif kullanıcı sayısı 850 milyonu aşmıştır. Nitekim, platformun ticari büyümesi, topluluk değerleriyle sürekli bir sürtüşme ve gerilim yaratmaktadır. 2023 yılında Reddit, üçüncü parti uygulamalar için API erişim ücretlerini dramatik şekilde artırdı. Bu karar, topluluk Reddit kullanıcıları tarafından büyük bir protesto (subreddit'leri karartma eylemi) ile

[122] Purposive Sampling.
[123] The front page of the internet.

karşılanmıştır. Bu olay katılımcı kültürün ve katılımcı siyasetin kullanıcılar nezdinde bir tezahürüdür.

Reddit'in bu araştırma için seçilmesinin birkaç metodolojik ve teorik gerekçesi vardır. Birincisi, subreddit yapısı, bölüm 2.6'da tartışılan yankı odalarını doğal ortamlarında gözlemleme imkanı sunar. Bir fantezi dizisi hakkında olumlu görüşe sahip fanlar r/RingsofPower'da toplanırken, eleştirel olanlar r/Rings_Of_Power gibi alternatif subreddit'lerde örgütlenebilir. Bu bölünme, Cass Sunstein'ın grup kutuplaşması teorisinin canlı bir laboratuvarıdır (Sunstein, 2017). İkincisi, Reddit kullanıcıları genellikle X veya Instagram kullanıcılarına göre daha uzun ve detaylı yorumlar yazıp paylaşırlar. Ortalama bir Reddit yorumu 50-100 kelime arasındayken, X'de bu sayı uygulamayı ücretsiz kullanan kullanıcılar için 280 karakterle sınırlıdır. Bu durum, söylem analizini zenginleştirir ve bölüm 2.1'de tartışılan kimlik performansının nasıl inşa edildiğini daha iyi görmemizi sağlar. Üçüncüsü, Reddit'in anonim yapısı, bireylerin daha samimi ve filtresiz görüşlerini ifade etmelerine olanak tanır. bölüm 2.7'de tartışılan psikopolitika ve şeffaflık toplumu bağlamı, bireyleri sürekli görünür olmaya zorlar ama anonimlik, bu baskıyı kısmen azaltır. Dördüncüsü, upvote/downvote sistemi, topluluk içindeki güç dinamiklerini görünür kılmaktadır Hangi yorumların ödüllendirildiği (upvote), hangilerinin cezalandırıldığı (downvote), o topluluğun normatif çerçevesini göstermektedir.

Bu araştırma için seçilen spesifik subreddit'ler şunlardır: Güç Yüzükleri dizisi için r/LOTR_on_Prime (resmi ve genel olarak olumlu ton) ve r/Rings_Of_Power (eleştirel ve lore sadakati odaklı). House of the Dragon için r/HouseOfTheDragon (genel tartışma alanı). The Witcher için r/netflixwitcher (dizi odaklı) ve r/witcher (kitap ve oyun da dahil genel Witcher evreni). Ayrıca genel fantezi ve Tolkien toplulukları olarak r/tolkienfans (purist lore tartışmaları), r/lotr (genel Lord of the Rings), r/lordoftherings ve r/Fantasy (geniş fantezi türü) taranmıştır. Bu subreddit'lerin seçiminde, hem pozitif yankı odaları hem de negatif yankı odalarını kapsamak amaçlanmıştır. Böylece kutuplaşmanın her iki kutbunu da gözlemlemek mümkün olmuştur.

Reddit'in metin ağırlıklı tartışma ortamını tamamlamak için, görsel ve işitsel içeriklerin izleyici üzerindeki etkisini ölçmek amacıyla YouTube platformu da ikincil veri kaynağı olarak araştırmaya dahil edilmiştir. YouTube, 2005 yılında Chad Hurley,

Steve Chen ve Jawed Karim tarafından kurulan ve 2006'da Google tarafından 1.65 milyar dolara satın alınan video paylaşım platformudur. Bugün YouTube, günde 1 milyardan fazla saat video izlenen, dünya çapında 2.5 milyardan fazla aylık aktif kullanıcısı olan devasa bir platformdur (Statista, 2025). YouTube'un bu araştırma için önemi, bölüm 2.6'da detaylı tartışıldığı üzere, algoritmik kutuplaşma mekanizmasının en güçlü çalıştığı yer olmasıdır. YouTube algoritması, kullanıcıyı platformda mümkün olduğunca uzun süre tutmak için izlenme süresi metriğini optimize eder.

YouTube veri toplama süreci için Google YouTube Data API v3 kullanılmıştır. Hedef olarak, dizilerin resmi fragmanları ve yüksek izlenme sayısına sahip popüler eleştiri videoları örneğin Nerdrotic'in ‘’*Amazon DESTROYED Tolkien*’[124]’ başlıklı videosu seçilmiştir. Resmi fragmanlar, izleyicinin yapımla ilk karşılaşma anını temsil etmektedir.

Veri toplama süreci teknik olarak şu adımlarla gerçekleştirilmiştir: Reddit için, Python programlama dilinde PRAW (Python Reddit API Wrapper) kütüphanesi kullanılmıştır. PRAW, Reddit'in resmi API'sine erişim sağlayan, etik ve teknik açıdan güvenilir bir araçtır. Öncelikle Reddit API'sine kayıt olunarak gerekli kimlik bilgileri (client ID, client secret, user agent) edinilmiş ve bir PRAW nesnesi oluşturulmuştur. Ardından, her hedef subreddit için tüm gönderiler ve altlarındaki yorumlar tarihsel olarak taranmıştır. 2010 yılından 2025 yılına kadar uzanan geniş bir zaman aralığı taranmış, ancak analizlerde dizilerin yayın dönemlerini kapsayan 2022-2024 yılları arasındaki verilere ağırlık verilmiştir[125].

Verileri çekerken (İngilizce’deki pulling terimi bu bağlamda daha uygundur) sadece yorum metinleri dışında aynı zamanda meta veriler de kaydedilmiştir. Gönderi tarihi (timestamp), yazar adı (author), beğeni puanı (score), yorumun hangi yoruma yanıt olduğu (parent child relationship), hangi subreddit'te yazıldığı gibi bilgiler bulunmaktadır. Bu meta veriler, zaman serisi analizi ve ağ analizi için kritiktir. Örneğin, bir yorumun hangi yoruma yanıt olduğunu bilmek, tartışma ağacının yapısını ve görüşlerin nasıl kümelendiğini gösterir. Zaman damgası ise, woke söyleminin hangi dönemlerde yükseldiğini, hangi olayların (örneğin ilk fragmanın yayınlanması, ilk

[124] https://youtu.be/lGdz8F-3NLA?si=buLQFtZMaL8NIkyk

[125] Yüzüklerin Efendisi üçlemesi özelinde 2012 senesinden itibaren mevcut olan veriler de analize dahil edilmiştir.

bölümün gösterimi) tepkileri nasıl şekillendirdiğini anlamak için vazgeçilmezdir bir metriktir.

YouTube için ise, Google Cloud Console üzerinden YouTube Data API v3 için bir proje oluşturulmuş ve API anahtarı edinilmiştir. Python'da google api python client kütüphanesi kullanılarak API'ye bağlanılmıştır. Her hedef video için, commentThreads().list() metodu ile tüm yorumlar çekilmiştir. YouTube yorumları için de benzer meta veriler kaydedilmiştir: yorum metni, yazar, beğeni sayısı, yanıt sayısı, yayınlanma tarihi. YouTube'un günlük API kotası (10,000 istek) sınırlaması nedeniyle, veri toplama işlemi birkaç güne yayılmıştır.

Toplam olarak, Reddit'ten 1.398.109 ham veri satırı ve YouTube'dan yaklaşık 12.000 yorum toplanmıştır. Bu devasa veri seti, tezin ana araştırma sorusuna yanıt aramak için elzemdir: Güç Yüzükleri dizisine yönelik fan tepkilerinin temel belirleyicisi algılanan kalite ve lore sadakati mi, yoksa kimlik politikaları ve woke söylemi mi? Milyonlarca yorumun içinde, hangi temaların kalite, senaryo, oyunculuk, lore, çeşitlilik, temsiliyet ne sıklıkta geçtiğini, hangi duygusal tonlarla öfke, hayal kırıklığı, memnuniyet ifade edildiğini ve bu temaların zaman içinde nasıl evrildiğini görmek ancak bu ölçekte bir analiz ile mümkündür. Nitekim bazı sosyal medya verileri, literatürde gürültülü veri olarak tanımlanır. İçinde bot hesaplar, spam mesajlar, reklamlar ve bağlam dışı içerikler barındırmaktadır. Bu nedenle, ham veri setini analize uygun hale getirmek için titiz bir temizlik ve filtreleme prosedürü de uygulanmıştır. Bu prosedür, bir sonraki bölümde detaylandırılacaktır.

3.2. DUYGU ANALİZİ YÖNTEMLERİ VE ARAÇLARI

Dijital iletişimin gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmesiyle birlikte, çevrimiçi ortamlarda üretilen metinlerin ardındaki duyguları, tutumları ve eğilimleri anlamak sosyal bilimler için büyük bir fırsat ve aynı zamanda ciddi bir metodolojik meydan okuma anlamına gelmiştir. Duygu analizi[126], bu noktada devreye giren ve metinlerdeki öznel bilgileri sistematik olarak çözümlemeye çalışan nicel bir araştırma alanıdır.

[126] İngilizcede sentiment analysis.

Duygu analizi, en temel haliyle, bir metinde ifade edilen duyguların, görüşlerin veya tutumların otomatik olarak tespit edilmesi ve sınıflandırılması sürecidir (Liu, 2020). Literatürde **opinion mining** veya **emotion AI** gibi terimlerle de karşılaşılan bu alan, doğal dil işleme (NLP[127]), hesaplamalı dilbilim ve makine öğrenmesinin[128] kesişim noktasında yer alır. Puschmann ve Powell'ın belirttiği gibi, duygu analizi esasen metin madenciliği kapsamında bir NLP yöntemidir ve bireylerin düşüncelerini belirli kategorilere ayırarak yorumlama yeteneği nedeniyle görüş madenciliği olarak da bilinmektedir (Puschmann & Powell, 2018).

Duygu analizinin kökleri 2000'li yılların başına, özellikle e-ticaret platformlarındaki ürün yorumlarını anlamlandırma ihtiyacına dayanmaktadır. Pang ve Lee'nin yayınladığı **Thumbs up? Sentiment Classification using Machine Learning Techniques** çalışması, bu alanda bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Pang & Lee, 2002). Araştırmacılar, film eleştirilerini makine öğrenmesi algoritmaları kullanarak otomatik olarak olumlu veya olumsuz şeklinde sınıflandırabileceklerini göstermişlerdir. Bu çalışma, sosyal bilimlerde niceliksel metin analizine yönelik yeni bir kapı aralamıştır.

Duygu analizinin önemi, sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte katlanarak artmıştır. X, Reddit, YouTube gibi platformlarda her gün milyarlarca kullanıcı tarafından üretilen içerikler, geleneksel anket ve mülakat yöntemleriyle ulaşılamayacak ölçekte ve doğallıkta veri sunmaktadır. Liu'nun vurguladığı gibi, duygu analizi herhangi bir yazılı metin formatındaki veriye uygulanabilir ve bu durum sentiment analysis, opinion mining, polarity analysis gibi çeşitli isimlendirmelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Liu, 2020). Nitekim tüm bu uygulamalar genel olarak duygu analizi şemsiye terimi altında değerlendirilmektedir.

Duygu analizi, metinsel veri üzerinde üç boyutta uygulanır. Doküman düzeyi, cümle düzeyi ve özellik tabanlı düzey (Giachanou & Crestani, 2016; Liu, 2020; Pozzi et al., 2017). Bu çalışmada, YouTube ve Reddit kullanıcılarının The Rings of Power dizisine yönelik görüşlerini ortaya çıkarmak için doküman düzeyinde duygu analizi kullanılmıştır. Ancak bölüm 3.5'te detaylandırılacağı üzere, tek bir yönteme bağlı kalmak yerine algoritmik yanlılık riskinden kaçınmak amacıyla Yöntemsel

[127] Natural Language Processing.
[128] İngilizcede machine learning.

Çeşitleme[129] stratejisi de benimsenmiştir. Bu doğrultuda iki temel duygu sözlüğü kullanılmıştır: VADER (Valence Aware Dictionary and Sentiment Reasoner) ve NRC (National Research Council Canada), bunlara ek olarak bağlam duyarlı bir derin öğrenme modeli olan BERT ve öznellik ölçümü için ise TextBlob entegre edilmiştir.

3.2.1. VADER VE TEXT BLOB

VADER, Hutto ve Gilbert tarafından 2014 yılında geliştirilmiş, özellikle sosyal medya metinlerinin analizine yönelik tasarlanmış bir duygu analizi aracıdır. VADER'ın en belirgin özelliği, kural tabanlı bir sözlük modeli olması ve insan eliyle oluşturulmuş bir duygu sözlüğüne dayanmasıdır (Hutto & Gilbert, 2014). Bu sözlükte yaklaşık 7.500 kelime ve ifade bulunmakta, her birine duygu yoğunluğunu gösteren bir skor atanmaktadır. VADER, sosyal medya metinlerinin doğasını anlamak üzere özel olarak geliştirilmiş ve **valence shifter'ları** ile noktalama işaretlerini dikkate alarak duyguları değerlendirmede etkili bir araç sunmaktadır. Model, metindeki her kelimeye önceden tanımlanmış bir duygu skoru atayarak, metnin toplam compound skorunu[130] hesaplar. Bu compound skoru, -1 ile +1 arasında değişen ve metnin genel duygu yönünü özetleyen düzeltilmiş bir değerdir. Hutto ve Gilbert'in çalışmasında belirtildiği üzere, genel kabul gören sınıflandırma eşikleri şöyledir: compound skoru ≥0.05 ise metin pozitif, ≤-0.05 ise negatif, bu iki değer arasındaysa nötr olarak değerlendirilir (Hutto & Gilbert, 2014).

VADER'ın asıl gücü, sadece kelimelerin anlamlarına bakmakla kalmayıp, metindeki bağlamsal ipuçlarını da dikkate almasından gelmektedir. Büyük harf kullanımı, ünlem işaretleri, emoji kullanımı ve karşıtlık belirten kelimeler gibi unsurlar, VADER tarafından duygu skorunun hesaplanmasında özel kurallara tabi tutulur. Benchmark değerlendirmelerinde VADER'ın sosyal medya metni duygu analizinde %90 doğruluk oranıyla diğer sözlükleri geride bıraktığı gösterilmiştir (Ribeiro et al., 2016).

Python programlama dilinde VADER'ı kullanmak için vaderSentiment kütüphanesi yüklenmiş ve her yorum için polarity_scores() fonksiyonu uygulanmıştır.

[129] Methodological Triangulation.
[130] Compound, kelime anlamı olarak bileşik veya birleşik demektir. VADER analizindeki ise Kümülatif Duygu Skoru anlamına gelmektedir.

Bu fonksiyon, her metin için pozitif, negatif, nötr ve compound skorlarını içeren bir sözlük çalıştırmaktadır. Örneğin, veri setinden alınan şu yorum: "*Finally a show that respects Tolkien's legacy. Absolutely brilliant!*" VADER tarafından analiz edildiğinde, "*brilliant*[131]" ve "*respects*[132]" gibi pozitif kelimelerin varlığı ve "*Absolutely*[133]" gibi güçlendirici bir zarfın kullanımı nedeniyle yüksek bir pozitif compound skoru (+0.87) üretmiştir. Öte yandan, "*This is the worst adaptation I've ever seen. They destroyed everything!!!*" şeklindeki bir yorum, "*worst*[134]" ve "*destroyed*[135]" gibi güçlü negatif kelimeler ve ünlem işaretlerinin etkisiyle -0.93 gibi oldukça negatif bir skor almıştır. Başka bir örnek ise karmaşık duygu içeren bir yorumdur: "*The cinematography is stunning but the writing is terrible*." Bu yorum, VADER tarafından 0.15 gibi hafif pozitif bir skor almıştır çünkü model "*stunning*[136]" kelimesine "*terrible*[137]"dan daha yüksek ağırlık vermiştir. Bu tür karışık duygu içeren metinlerde VADER'ın sınırlılıkları da ortaya çıkmaktadır.

Steven Loria tarafından geliştirilen **TextBlob**, metin işleme ve doğal dil analizi süreçlerinde kullanılan, Python tabanlı ve kullanıcı dostu bir kütüphanedir (Loria, 2018). Duygu analizi bağlamında TextBlob, metinleri iki temel boyutta değerlendirir: kutupsal ve öznellik. Kutupsal değer, metnin ne kadar olumlu veya olumsuz olduğunu -1 ile +1 arasında değişen bir skorla ifade etmektedir. Öznellik değeri ise metnin ne ölçüde öznel veya nesnel olduğunu 0 ile 1 arasında ölçümlemektedir. Bu ölçekte 0'a yakın kutupsal değerler nötr bir duygu durumuna, +1'e yaklaşan değerler güçlü pozitif duygulara, -1'e yaklaşan değerler ise güçlü negatif duygulara işaret eder. Öznellik skoru ise metnin içerdiği kişisel görüş, his veya kanaat yoğunluğunu ortaya koymaktadır.

Python'da TextBlob kullanımı için textblob kütüphanesi yüklenmiş ve her yorum için TextBlob(comment).sentiment komutu ile polarity ve subjectivity değerleri hesaplanmıştır. Örneğin, "*The cinematography is stunning and the acting is decent, but the writing is weak*" yorumu TextBlob tarafından analiz edildiğinde, "*stunning*"

[131] İngilizcede müthiş.
[132] İngilizcede saygı duymak anlamına gelen bir fiil.
[133] İngilizcede ‘’kesinlikle’’ anlamına gelir.
[134] İngilizcede çok kötü anlamına gelir.
[135] İngilizcede mahvetmiş anlamına gelen fiil.
[136] Müthiş.
[137] Berbat.

kelimesinin pozitif, "*decent*[138]" kelimesinin hafif pozitif, "*weak*[139]" kelimesinin ise negatif olduğunu tespit ederek, genel olarak 0.15 gibi hafif pozitif bir kutupsal değer ve 0.52 gibi orta düzeyde bir öznellik skoru üretmiştir. Bu skorlar, yorumun karışık duygular içerdiğini ve kişisel bir değerlendirme niteliği taşıdığını ortaya koymaktadır. TextBlob'un bu çalışmada kullanılmasının temel sebebi, VADER'ın sağladığı duygu sınıflandırmasını tamamlayıcı bir perspektifle zenginleştirmektir. Özellikle öznellik skorları, bir yorumun ne ölçüde duygusal veya olgusal olduğunu anlamak için değerli bir gösterge sunmaktadır.

3.2.2. BERT

VADER ve TextBlob gibi sözlük tabanlı yöntemler, hızlı ve etkili sonuçlar üretmekle birlikte, bazı önemli sınırlılıklara sahiplerdir. Puschmann ve Powell'ın eleştirel bir dille vurguladığı üzere, geleneksel sözlük tabanlı yöntemler kelimelerin bağlamını anlamada yetersiz kalmakta ironi, sarkazm ve örtük anlamları kaçırabilmektedir (Puschmann & Powell, 2018). Fantezi fandomunun kullandığı dilin yüksek düzeyde kültürel referans ve ironi barındırdığı göz önüne alındığında, bu çalışmaya Transformer tabanlı bir derin öğrenme modeli[140] olan **BERT** modeli entegre edilmiştir.

Google tarafından geliştirilen ve NLP alanında devrim yaratan BERT, metni insan gibi okuyarak kelimelerin sağındaki ve solundaki diğer kelimelerle ilişkisini analiz eder. Geleneksel modellerin metni soldan sağa veya sağdan sola doğru sıralı bir şekilde okumasının aksine, BERT metni çift yönlü olarak okur ve böylece bağlamsal anlam ilişkilerini çok daha etkili bir biçimde çözümlemektedir. Bu çalışmada, özellikle duygu analizi için ince ayar yapılmış distilbert-base-uncased-finetuned-sst-2-english modeli kullanılarak, metinlerin bağlamsal anlamı çözümlenmiş ve geleneksel yöntemlerin yakalayamadığı gizli negatiflik noktaları tespit edilmiştir.

---

[138] Düzgün.

[139] Zayıf.

[140] Google çalışanları tarafından geliştirilen ve NLP alanında bir paradigma değişimi yaratan mimaridir. Önceki modellerin aksine metni sıralı (sequential) değil, paralel olarak işleyen bu modeller, "Öz-Dikkat" (Self-Attention) mekanizması sayesinde kelimeler arasındaki bağlamsal ilişkiyi, cümle içindeki mesafeden bağımsız olarak kavrayabilir. Bu yapı, modelin kelimelerin eş anlamlılığını, ironiyi ve karmaşık dil örüntülerini geleneksel yöntemlere göre çok daha yüksek doğrulukla analiz etmesini sağlamaktadır.

Python programlama dilinde transformers kütüphanesi kullanılarak BERT modeli entegre edilmiş ve her yorum bu model aracılığıyla analiz edilmiştir. İlk olarak pipeline fonksiyonu ile sentiment-analysis görevine özelleşmiş bir model yüklenmiştir. Bunu takiben her yorum bu pipeline'a girdi olarak verilmiş ve model, her metin için bir pozitif ve bir negatif olasılık skoru üretmiştir. Model, bu skorların hangisinin daha yüksek olduğuna göre metnin genel duygusunu belirlemiştir.

BERT'in gücünü göstermek için şu örnek bu modelin daha iyi anlamlandırılmasına zemin hazırlayacaktır: "*They did a fantastic job destroying Tolkien's world*[141]" cümlesi, VADER tarafından "*fantastic*[142]" ve "*job*[143]" kelimeleri nedeniyle pozitif olarak sınıflandırılabilirken, BERT bu cümlenin ironik yapısını anlayarak negatif olarak değerlendirmiştir. Aynı şekilde, "*The show has some good moments, but overall it's a disappointment*[144]" cümlesi, VADER tarafından karışık sinyaller nedeniyle nötr olarak değerlendirilebilirken, BERT bu cümlenin bağlamsal anlamını çözümleyerek "but[145]" bağlacından sonra gelen "*disappointment*[146]" kelimesinin cümlenin genel tonunu belirlediğini anlayabilmekte ve metni negatif olarak sınıflandırmaktadır. Başka bir çarpıcı örnek ise şu yorumdur: "*Amazing how they managed to make a billion dollar show look so cheap*[147]." Bu cümle, yüzeysel olarak "*amazing*[148]" gibi pozitif bir kelime içermesine rağmen, aslında derin bir eleştiri ihtiva etmektedir. VADER bu yorumu 0.32 gibi pozitif bir skorla değerlendirirken, BERT bağlamı anlayarak 0.98 olasılıkla negatif olarak sınıflandırmıştır.

BERT'in bu çalışmaya dahil edilmesinin en önemli nedeni, fantezi fandomunun kullandığı dilin yüksek düzeyde kültürel referans, ironi ve örtük eleştiri içermesidir. Özellikle olumsuz görüşlerini doğrudan ifade etmekten çekinen veya mizahi bir dil kullanmayı tercih eden kullanıcıların yorumlarında, BERT modeli geleneksel yöntemlerin kaçırdığı gizli negatifliği tespit etmekte oldukça başarılı olmuştur.

---

[141] Tolkien'in dünyasını mahvetmekte müthiş iş çıkarmışlar.
[142] Harika.
[143] İş.
[144] Bu dizi bazı yerlerde güzel işler yapmış fakat genel olarak kötü bir iş çıkarmışlar.
[145] Ama.
[146] Hayal kırıklığı.
[147] Milyonlarca para harcayıp böyle ucuz görünen bir dizi yapmaları harika gerçekten.
[148] Müthiş.

3.2.3. NRC EMOTION LEXICON

Fandom tepkilerini yalnızca pozitif veya negatif dualitesine indirgemek, duygusal reaksiyonların karmaşıklığını ve derinliğini kavramakta yetersiz kalır. Bu sınırlılığı aşmak amacıyla çalışmada NRC Emotion Lexicon kullanılmıştır. **NRC Emotion Lexicon**, Saif Mohammad ve Peter Turney tarafından 2013 senesinde geliştirilen, kelimelerin çağrıştırdığı duygusal anlamların crowdsourcing yöntemiyle etiketlendiği, yaklaşık 14.000 terimden oluşan kural tabanlı kapsamlı bir duygu sözlüğüdür (Mohammad & Turney, 2013).

Bu sözlük, metinleri **Plutchik**'in duygu çarkı modelini[149] esas alarak öfke, korku, beklenti, güven, şaşkınlık, üzüntü, neşe ve iğrenme olmak üzere sekiz temel duygu kategorisine göre sınıflandırır. VADER'ın cümle bütününe odaklanan yaklaşımının aksine NRC, bir tokenizasyon süreciyle metni ayrıştırarak kelime düzeyinde analiz yapar ve her bir kelimenin hangi duyguyla ilişkili olduğunu tespit etmektedir. Bu yaklaşım, metinsel verilerden elde edilen içgörülerin derinliğini artırarak, içerikteki duygusal nüanslara ilişkin çok katmanlı bir bakış açısı sağlar (Welbers et al., 2017).

Python'da NRC Emotion Lexicon kullanımı için, öncelikle NRCLex kütüphanesi yüklenmiş ve her yorum tokenize edilerek kelime bazında duygular tespit edilmiştir. Örneğin, "*I'm so angry and disgusted by what they did to Galadriel's character. This is a betrayal of Tolkien fans*[150]" yorumu analiz edildiğinde, "*angry*" kelimesi öfke (*anger*) duygusuna, "disgusted" kelimesi iğrenme (*disgust*) duygusuna, "*betrayal*" kelimesi ise hem öfke hem de üzüntü (*sadness*) duygularına atanmıştır. NRC analizi sonucunda bu yorum, %40 öfke, %30 iğrenme, %20 üzüntü ve %10 korku içeren bir duygu profili oluşturmuştur. Başka bir örnek olarak, "*I'm excited to see more of Númenor, the visuals are breathtaking and I trust the showrunners*[151]" yorumunda ise "*excited*" kelimesi neşe (joy) ve beklenti (anticipation) duygularına, "*trust*" kelimesi

[149] Plutchik'in Duygu Çarkı, Plutchik's Wheel of Emotions. Robert Plutchik (1980) tarafından geliştirilen İnsan duygularını, ana renklerin karışımına benzer bir sistematikle yoğunluklarına, benzerliklerine ve zıtlıklarına (polarite) göre organize eden konik ve üç boyutlu bir modeldir.
[150] Galadriel'in karakterine yaptıklarından dolayı çok öfkeliyim ve tiksiniyorum. Bu, Tolkien fanlarına bir ihanettir.
[151] Númenor'dan daha fazlasını göreceğim için heyecanlıyım, görseller nefes kesici ve yapımcılara güveniyorum.

güven (trust) duygusuna, "*breathtaking*" kelimesi ise şaşkınlık (surprise) ve neşe duygularına atanmıştır.

Fakat bu analizde, fantezi türüne özgü terminolojinin yaratacağı sahte pozitiflik etkisini kırmak için özel bir metodolojik müdahale yapılmıştır. Örneğin, *"Lord", "King", "Power", "Fellowship", "Rings*" gibi kelimeler NRC sözlüğünde otomatik olarak Güven veya Güç duygularıyla eşleşmektedir. Ancak bu çalışmada bu kelimeler bir duygu ifadesi değil, eserin adı veya karakter ünvanıdır. Bu sapmayı önlemek adına, fantezi türüne ve özellikle Tolkien evrenine özgü kapsamlı bir stop-word[152] listesi geliştirilmiştir. Bu liste, karakter isimleri Galadriel, Elrond, Sauron, yer isimleri Númenor, Mordor, Rivendell), eser adları, tür terminolojisi elf, dwarf, hobbit, orc ve mitolojik kavramları Valar, Silmarils, Rings içermektedir. Yorumlar NRC Emotion Lexicon ile analiz edilmeden önce bu kelimeler metinden çıkarılmış, böylece sadece gerçek duygusal ifadelerin ölçülmesi amaçlanmıştır.

3.2.4. SEMANTİK AĞ ANALİZİ (SNA)

Bu çalışmada, söylemin yapısını ve kavramlar arasındaki ilişkiselliği ortaya çıkarmak için, kelimelerin birbiriyle birlikte **geçme sıklıklarına**[153] dayalı ağ analizi yaklaşımı uygulanmıştır. Segev'in belirttiği gibi, semantik ağ analizi ağ analizine benzer ölçüm teknikleri kullanırken, temel odak noktası dilsel birimlerdir ve amaç metinsel içeriğin içinde barındırdığı yapıları, söylemleri ortaya çıkarmaktır (Segev, 2022). SNA[154], esas olarak bireyler, gruplar, topluluklar, yapılar ve organizasyonlar gibi sosyal varlıklar arasındaki ilişkileri ve etkileşimleri araştırmak, nicelleştirmek ve açıklamakla ilgilenen metodolojik bir yaklaşımdır (Scott, 2017). Semantik ağ analizi ağ analizine benzer ölçüm tekniklerini kullanırken, asıl odak noktası dilbilimsel birimlere yönelir ve metinsel içerik içinde var olan temel yapıları ve söylemleri ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

NetworkX kütüphanesi kullanılarak oluşturulan bu ağlar, tartışmaların merkezindeki kavramları (nodes) ve bu kavramlar arasındaki ilişkisel bağları. görselleştirmektedir. Kelime ve hashtag'lerin birlikte geçme sıklıklarına dayanan bu

[152] Stop-word, Türkçe literatürde Etkisiz Kelime veya Durdurma Kelimesi anlamına gelir. Bir dilde çok sık kullanılan ancak tek başına ayırt edici bir anlam taşımayan kelimelerdir.
[153] Co-occurrence.
[154] Semantic Network Analysis.

analiz, sadece öngörücü amaçlar dışında mevcut ağın betimleyici özelliklerini, hashtag'lerin konumlandırmasını ve ağ içindeki merkeziliğini ortaya çıkarmak için yürütülmüştür (Kolaczyk & Csárdi, 2020). Ağ merkeziliğini belirlemek için üç temel merkezi ölçü kullanılmıştır: derece merkeziliği (degree centrality), arasındalık merkeziliği (betweenness centrality) ve özdeğer merkeziliği (eigenvector centrality) (Hanneman & Riddle, 2011; Kolaczyk & Csárdi, 2020; McNulty, 2022; Scott, 2017). Derece merkeziliği, bir düğümü ağ içindeki diğer düğümlere bağlayan kenarların sayısını yansıtır ve böylece düğümün ağ içindeki bağlantı düzeyini veya bağlantısını göstermektedir (Scott, 2017). Arasındalık merkeziliği, bir düğümün ağ içindeki diğer düğümler arasında köprü bağlantılar kurmadaki önemini ölçer ve yüksek arasındalık değerlerine sahip düğümler, düğümler arasında iletişim, bilgi alışverişi ve temel etkileşimleri kolaylaştırmada arabulucu veya kapı bekçisi rollerini üstlenir (Kolaczyk & Csárdi, 2020; Scott, 2017). Özdeğer merkeziliği ise bir düğümün diğer etkili ve iyi bağlantılı düğümlere ne ölçüde bağlı olduğunu ölçer ve burada ilişkilerin kalitesi, bağlantı sayısının yanı sıra önem taşımaktadır (Demirci, 2020).

Bu yöntem, örneğin woke kavramının senaryo ile mi yoksa oyuncu seçimi ile mi daha sık ilişkilendirildiğini matematiksel olarak ortaya koymaktadır. Python'da NetworkX kütüphanesi kullanılarak, öncelikle yorumlardaki kelimeler arasındaki birlikte geçme matrisi (co-occurrence matrix) oluşturulmuştur. Bu matris, her iki kelimenin aynı yorumda ne sıklıkla birlikte geçtiğini göstermektedir. Ardından, bu matris bir ağ grafına dönüştürülmüş ve her kelime bir düğüm (node), kelimeler arasındaki birlikte geçme sıklığı ise bir kenar (edge) ağırlığı olarak temsil edilmiştir. Ağ grafiği, yorumlardaki kelime ve hashtag'lerin birlikte geçme sıklığından türetilmektedir. Merkezi ölçülerdeki diğer hashtag'lerin görünürlüğünü artırmak için, en belirgin kullanılan terimler (örneğin "Rings", "Power", "LOTR") ağ verisinden çıkarılmıştır. Ayrıca, yorumlardaki tüm kelimeler için derece merkeziliği, arasındalık merkeziliği ve özdeğer merkeziliği hesaplanmıştır. Bu merkezi skorlar, Güç Yüzükleri ile ilgili tartışmalardaki terim, kavramların tanımlanmasını kolaylaştırmıştır.

3.3. KALİTE KAVRAMI VE KALİTE ALGISININ OPERASYONELLEŞTİRİLMESİ

Bu tez çalışmasının ana argümanı algılanan kalite eksikliğinin izleyici tepkilerindeki rolüne odaklandığından kalitenin ne anlama geldiğini fanların kendi

söyleminden türeterek operasyonelleştirmek metodolojik bir zorunluluktur. Sosyal bilimlerde operasyonelleştirme soyut kavramların ölçülebilir değişkenlere dönüştürülmesi sürecidir (Babbie, 2013). Sosyolojide kalite kavramı Bourdieu'nün belirttiği üzere nesnel bir gerçeklikten ziyade öznel bir inşa olduğundan çalışmada bu kavram a priori bir kategori olarak tanımlanmamış, bunun yerine **a posteriori** veriyi tematik kodlama ile analiz ederek inşa edilmiştir (Bourdieu, 1984). Bu amaçla bad, terrible, awful ve disappointing[155] gibi genel negatif ifadelerin hangi spesifik unsurlara bağlandığını tespit etmek için **birlikte geçme analizi** uygulanmıştır. Ek olarak, Semantik Ağ Analizi kullanılarak **bad writing**[156] ifadesinin beş kelime çapındaki bağlamı[157] taranmış ve fanların eleştirilerini hangi özellikler üzerine kurduğu haritalandırılmıştır (Doerfel, 1998).

Analiz sonucunda kalite eleştirilerinin altı temel boyutta kümelendiği tespit edilmiştir. İlk boyut olan anlatı tutarlılığı olay örgüsündeki mantık hatalarını içerir ve *plot holes* veya *inconsistent* gibi ifadelerle temsil edilir; örneğin ‘’**Why would Galadriel jump off a ship in the middle of the ocean? Makes no sense’’** (Galadriel neden okyanusun ortasında gemiden atlasın? Hiçbir mantığı yok) yorumu anlatısal mantık eksikliğini vurgular. İkinci boyut olan karakterizasyon, karakter gelişimindeki eksikliklere odaklanır ve **character assassination** veya **one dimensional** gibi terimlerle ifade edilir; ‘’*Galadriel in the books is wise and compassionate. Here she's just angry’’* (Kitaplardaki Galadriel bilge ve şefkatli. Burada ise sadece öfkeli) eleştirisi bunun tipik bir örneğidir. Üçüncü boyut olan diyalog kalitesi, modern jargon kullanımını eleştirir; *’’The sea is always right'? What kind of fortune cookie nonsense is this?’’* (Deniz her zaman haklıdır mı? Bu ne tür bir şans kurabiyesi saçmalığı?) yorumu diyalogların Tolkien üslubundan sapmasına yönelik tepkiyi gösterir. Dördüncü boyut olan anlatı temposu hikayenin akış hızıyla ilgilidir ve ‘’*Five episodes in and we're still setting up. Jackson did it in 20 minutes’’* (Beş bölüm oldu hala hazırlık aşamasındayız. Jackson bunu 20 dakikada yapmıştı) yorumu fanların Peter Jackson üçlemesiyle yaptıkları karşılaştırmayı yansıtır. Beşinci boyut olan lore sadakati ise kaynak

[155] Çalışma kapsamında taranan İngilizce negatif anahtar kelimelerin Türkçe karşılıkları şu şekilde ele alınmıştır: "bad" (kötü), "terrible" (korkunç/vahim), "awful" (berbat) ve "disappointing" (hayal kırıklığı yaratan).

[156] Kötü yazım.

[157] NLP analizinde Context Window (Bağlam Penceresi) olarak adlandırılır. 5 kelime çapı (window size of 5), bilgisayarın bad writing ifadesini analiz ederken sadece bu iki kelimeye bakmayıp, bu ifadenin 5 kelime soluna (öncesine) ve 5 kelime sağına (sonrasına) bakması anlamına gelmektedir.

materyale sadakatsizliği vurgular ve *lore* **breaking** veya **disrespects the source** gibi terimleri içerir; *''Mithril connected to a Silmaril? Did they even read the books?''* (Mithril'in bir Silmaril'e bağlanması mı? Kitapları okudular mı acaba?) sorusu bu kategorinin özünü yansıtır. Son boyut prodüksiyon değeri ise görsel efektlerin inandırıcılığını değerlendirir; *''$1 billion and the armor looks like plastic''* (1 milyar dolar harcandı ama zırh plastik gibi duruyor) ifadesi yüksek bütçeye rağmen algılanan düşük görsel kaliteyi özetler.

Bu sınıflandırma ışığında, analiz sürecinde özellikle Lore Sadakati ile Anlatı Tutarlılığı arasındaki ilişkisel dinamiklerin incelenmesi hedeflenmektedir. Buradaki temel amaç, fanların söylem düzeyinde lore ihlali olarak kodladıkları eleştirilerin, anlamsal arka planda ne ölçüde anlatısal mantık hatalarıyla örtüştüğünü istatistiksel olarak test etmektir. Bu inceleme, kalite algısının fanlar için soyut bir estetik kategoriden ziyade, Tolkien'in dünyasının içsel mantığına sadakatin bir türevi olup olmadığını anlamak açısından kritiktir (Jenkins, 2006). Böylece, tezin ana hipotezini oluşturan fanların asıl rahatsızlığının woke unsurlardan çok yapısal sorunlardan kaynaklandığı iddiası, dördüncü bölümde sunulacak ampirik bulgular ve frekans analizleri ışığında detaylıca tartışılacaktır.

3.4. YÖNTEMSEL SINIRLILIKLAR VE KARŞILAŞTIRMALI DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada üç farklı duygu analizi aracının birlikte kullanılmasının temel nedeni, her bir yöntemin güçlü ve zayıf yönlerinin birbirini tamamlamasını sağlamasıdır. VADER, sosyal medya metinlerinin özelliklerine duyarlı, hızlı ve etkili bir araç olmasına rağmen ironi ve bağlamsal anlam kaymasını yakalamakta zorlanır. TextBlob, öznellik ölçümü sayesinde yorumların kişisel görüş içerme derecesini ortaya koyar ancak duygu sınıflandırmasında VADER kadar hassas değildir. BERT ise bağlamsal anlamı çözümlemede oldukça başarılı bir yapıdadır. Buna karşın hesaplama açısından daha maliyetlidir ve büyük veri setlerinde işlem süresi uzayabilmektedir.

Bu yöntemlerin tümü belirli sınırlılıklara sahiptir. İlk olarak, duygu analizi araçları genellikle İngilizce için optimize edilmiştir ve diğer dillerde aynı performansı göstermeyebilir. Çalışmada analiz edilen yorumlar İngilizce olmakla birlikte, küresel

bir izleyici kitlesinin ürettiği metinler bazen dilbilgisel hatalar, argo ifadeler veya kültürel referanslar içerebilmektedir. İkinci olarak, hiçbir algoritma %100 doğruluk oranına sahip değildir. Özellikle karmaşık, çok katmanlı veya ironik metinlerde yanlış sınıflandırmalar kaçınılmazdır. Üçüncü olarak, duygu analizinin nicel sonuçları, her zaman nitel bir doğrulama ve yorumlama sürecine ihtiyaç duymaktadır.

Bu çalışmada bu sınırlılıkların farkında olarak, üç farklı aracın sonuçları karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş ve sonuçlar arasında tutarlılık aranmıştır. Örneğin, bir yorum hem VADER hem TextBlob hem de BERT tarafından negatif olarak sınıflandırıldığında, bu yorumun gerçekten de olumsuz bir duygu taşıdığına dair güven artmaktadır. Buna binaen, yöntemler arasında farklılıklar ortaya çıktığında, bu yorumlar manuel olarak gözden geçirilmiş ve hangi yöntemin neden daha isabetli olduğu değerlendirilmiştir. Metodolojik şeffaflık açısından belirtmek gerekir ki, kullanılan tüm stop-word listeleri, kod parametreleri ve örnek cümleler, ekler bölümünde detaylı olarak sunulmuştur. Araştırmanın tekrarlanabilirliği amacıyla, tüm Python betikleri ve veri ön işleme adımları kamuya açık olarak paylaşılmıştır.

Sonuç olarak, duygu analizi bu çalışmada bir amaç değildir, Güç Yüzükleri dizisine yönelik toplumsal tepkilerin yönünü, yoğunluğunu ve çeşitliliğini anlamak için kullanılan bir araç olmuştur. Geleneksel sözlük tabanlı yöntemlerle modern derin öğrenme modellerinin bir arada kullanılması, algoritmik yanlılık riskini azaltırken ve daha güvenilir sonuçlar elde edilmesini sağlamıştır. Bu yöntemler, bir sonraki bölümde detaylandırılacağı üzere, ayırt edici N-gram analizi gibi diğer analiz teknikleriyle birleştirildiğinde, fanların söylemsel stratejilerini ve tartışma dinamiklerini çok boyutlu bir perspektifle ortaya koyma imkanı sunmaktadır.

Sosyal medya verileri, araştırmacılara benzersiz fırsatlar sunmakla birlikte, aynı zamanda ciddi metodolojik zorluklar da içermektedir. Büyük veri analitiğinde yaygın olarak kullanılan **GIGO**[158] prensibi, ham verinin kalitesinin analiz sonuçlarının güvenilirliğini doğrudan etkilediğini vurgulamaktadır. Önceki bölümlerde belirtildiği üzere Reddit ve YouTube gibi platformlardan toplanan veriler, literatürde gürültülü veri olarak tanımlanır, zira içerisinde bot hesaplar, spam mesajlar, reklamlar ve bağlam

[158] Garbage in, garbage out (GIGO): Bilgisayar bilimleri ve istatistik alanında temel bir aksiyom olan bu ilke, dilimize "Hatalı Girdi, Hatalı Çıktı" olarak çevrilebilir. Bir sisteme veya modele girilen verinin (input) kalitesinin, elde edilen sonucun (output) güvenilirliğini doğrudan belirlediğini ifade etmektedir.

dışı içerikler muhteva eder. Bu çalışmada, ham veri setini analize uygun hale getirmek için standart bir ön işlemenin ötesine geçilerek, araştırmaya özgü bir veri temizlik prosedürü geliştirilmiş ve uygulanmıştır.

Bölüm 3.1'de detaylandırıldığı üzere, Reddit'ten PRAW (Python Reddit API Wrapper) kütüphanesi ve YouTube'dan YouTube Data API v3 kullanılarak toplam 1.398.109 ham veri satırı toplanmıştır. Bu devasa veri seti, Güç Yüzükleri, House of the Dragon, The Witcher ve Yüzüklerin Efendisi orjinal üçlemesi yapımlarına yönelik yorumları içermektedir. Bu ham verinin doğrudan analize tabi tutulması, yanıltıcı sonuçlar üretme riski taşımaktadır. Bu nedenle, veri işleme süreci üç temel aşamada gerçekleştirilmiştir: algoritmik gürültü temizliği, bağlamsal filtreleme ve tematik operasyonelleştirme.

İlk aşamada, Reddit platformunda moderasyon amacıyla kullanılan botların ürettiği standart mesajlar "*I am a bot, and this action was performed automatically...*"[159]**regex** (Düzenli İfadeler)[160] kuralları ile tespit edilerek veri setinden çıkarılmıştır. Bu tür mesajlar, on binlerce kez tekrar etmekte ve analiz sonuçlarını çarpıtma potansiyeline sahip bulunmaktadır. Python'da re kütüphanesi kullanılarak, belirli bot imzalarını içeren tüm yorumlar filtrelenmiştir. Benzer şekilde, tartışma içeriği taşımayan promosyonel yönlendirmeler "*Discord sunucumuza katılın", "Anketimize oy verin"* veya sadece URL içeren girdiler de aynı şekilde elenmiştir. Bu tür içerikler, fanların diziye yönelik duygusal tepkilerini yansıtmadığı için araştırma sorusu açısından bir değer taşımamaktadır.

İkinci aşamada, kullanıcılar tarafından silinen [deleted] veya moderatörler tarafından kaldırılan [removed] ve içeriği kaybolmuş veri satırları temizlenmiştir. Bu tür kayıtlar, meta veri olarak var olmakla birlikte, içerik kaybı nedeniyle duygu analizi için işlevsizdir. Ayrıca, duygu analizi modellerinin, özellikle bağlam duyarlı BERT modelinin doğru çalışabilmesi için metnin belirli bir anlamsal bütünlüğe sahip olması gerekmektedir. Bu nedenle, 4 kelimeden kısa olan ve "*Yes", "No", "Lol*[161]*", "This", "Agreed*" gibi sözcükler tek başına bir argüman veya duygu barındırmayan

[159] Ben bir botum ve bu işlem otomatik olarak gerçekleştirildi.
[160] Bilgisayar bilimlerinde; metin içerisindeki belirli karakter dizilerini veya örüntüleri (pattern) tanımlamak, aramak ve yönetmek için kullanılan biçimsel bir dildir.
[161] İngilizcede lots of laugh olarak kullanılan, bir ifadenin komik olduğunu belirten bir tanımlamadır.

reaksiyonel yorumlar veri setinden çıkarılmıştır. Sosyolinguistikte **phatic communication** (ilişki kurma iletişimi) olarak adlandırılan bu tür ifadeler sosyal bağ kurmak için kullanılır ancak anlamsal içerik taşımaz (Malinowski, 1923). Örneğin, *"Lol"* veya *"This"* gibi bir yorum, bir önceki mesaja duygusal bir tepki olabilir ancak bağımsız olarak analiz edildiğinde yorumlanabilir bir içerik sunmamaktadır.

Bu titiz eleme süreci sonucunda, ham veri seti %36.3 oranında küçülerek 891.581 adetlik Reddit ve 12.000 adetlik YouTube verisinden oluşan, yüksek nitelikli, organik insan etkileşimini temsil eden bir altın veri seti elde edilmiştir. Bu terimin seçimi bilinçlidir. Makine öğrenmesi literatüründe golden set, manuel olarak doğrulanmış ve yüksek kalitede etiketlenmiş veri setlerini ifade eder (Hovy et al., 2013). Bu çalışmadaki altın veri seti, bot trafiğinden, spam içerikten ve bağlamsal gürültüden arındırılmış, gerçek fan tepkilerini temsil eden bir örneklem oluşturmaktadır.

Üçüncü aşamada ise, tezin ana araştırma sorusunu yanıtlamak için kritik olan iki kavramın operasyonelleştirilmesi gerçekleştirilmiştir: woke culture söylemi ve kalite algısı. bölüm 2.1'de kavramsal olarak tartışıldığı üzere, woke terimi fanların dilinden ödünç alınmış, emic bir kategoridir. Ancak bu terimin hangi yorumlara atandığını belirlemek için net kriterler gereklidir. Veri analizi sürecinde, bir yorumun woke culture temasına atanabilmesi için üç kriterden en az birini karşılaması gerekmiştir. Birincisi, doğrudan terim kullanımıdır: yorum, "*woke", "wokeness", "political correctness gone mad*[162]*", "forced diversity*[163]*", "SJW (Social Justice Warrior*)" gibi terimleri içermelidir. İkincisi, implisit kodlamadır: yorum, temsiliyet tercihlerini ideolojik bir dayatma olarak çerçevelemelidir (örneğin "*They're pushing an agenda*[164]*", "This is propaganda*[165]*", "Amazon is virtue signaling*[166]"). Üçüncüsü ise karşıt konumlandırmadır: yorum, kendini "lore'a sadakat", "meritokrasi" veya "sanat özgürlüğü" gibi kavramlarla woke'un karşısında konumlandırmalıdır.

Önemle altı çizilmelidir ki, bir yorumun sadece çeşitlilik veya temsiliyet politikalarını eleştirmesi, onu otomatik olarak woke culture temasına sokmamıştır. Örneğin, "Siyahi bir elf karakterinin Tolkien'in Sindarin dili bağlamında nasıl

[162] Çığrından çıkmış politik doğruluk.
[163] Zorlama çeşitlilik.
[164] Bir ajanda dayatıyorlar.
[165] Bu bir propaganda.
[166] Amazon erdem sinyali veriyor veya Amazon erdem taslıyor.

konumlandığı tutarsız" gibi lore merkezli eleştiriler, woke değil lore sadakati kategorisine atanmıştır. Bu ayrım, araştırma sorusunun çözümlenmesi için önemlidir çünkü tezin temel hipotezi, fan tepkilerinin ideolojik mi yoksa anlatısal ve estetik kaygılardan mı kaynaklandığını sorgulamaktadır.

Python'da bu temalar, NLP teknikleri kullanılarak operasyonelleştirilmiştir. İlk olarak, her yorum küçük harfe dönüştürülmüş (lowercasing) ve noktalama işaretleri temizlenmiştir. Ardından, woke temasına ait anahtar kelime listesi oluşturulmuş ve her yorumda bu kelimelerin varlığı kontrol edilmiştir. Ancak basit bir kelime eşleştirme yeterli olmamıştır. Örneğin "*woke up this morning*[167]" ifadesi, woke culture ile ilgili değildir. Bu tür yanlış pozitifleri önlemek için bağlam penceresi analizi uygulanmıştır. Bir woke kelimesinin, 5 kelime çapındaki bağlamında *"agenda", "propaganda", "diversity", "forced*" gibi ilişkili terimlerle birlikte geçmesi durumunda, yorum woke culture temasına atanmıştır. Bu yöntem, bölüm 3.2.4'te açıklanan semantik ağ analizinin bir türevi olarak işlev görmektedir.

Bölüm 3.3'te detaylandırıldığı üzere, kalite kavramı, araştırmacı tarafından doğrudan fan söylemlerinden türetilen **a posteriori** bir yaklaşımla operasyonelleştirilmiştir. Yapılan Birlikte Geçme ve Semantik Ağ analizleri sonucunda belirlenen altı temel boyut (N**arrative Coherence, Characterization, Dialogue Quality, Pacing, Fidelity to Canon ve Production Value**), kalite algısının temel sınıflandırma şemasını oluşturmaktadır. Bu çok boyutlu yapı, izleyici tepkilerini yapılan eleştirlerin kökenlerini oluşturan yapısal ve estetik dinamikler üzerinden ayrıştırmayı mümkün kılmıştır. Fanların lore-breaking olarak kodladıkları eleştirilerin anlamsal arka planda ne ölçüde anlatısal mantık hatalarıyla (*plot holes*) örtüştüğünü saptamak bu çalışmanın metodolojik önceliklerindendir. Örneğin Galadriel'in okyanustan kurtuluş biçimine yönelik eleştirilerin, bir lore probleminden ziyade senaryo tutarlılığı bağlamında ele alınıp alınmadığı bu aşamada sorgulanmıştır. Bu inceleme, kalite kavramının fanlar nezdinde soyut bir estetikten ziyade Tolkien'in dünyasının içsel mantığına sadakatin bir türevi olup olmadığını test etmeyi amaçlar. Böylece fanların woke olgusundan mı yoksa tutarsızlıktan mı rahatsız olduklarına dair tezin ana hipotezi, dördüncü bölümde sunulacak istatistiksel veriler ışığında tartışmaya açılacaktır.

[167] Bu sabah uyandı.

Söz konusu tematik kodlama süreci Python'da scikit-learn kütüphanesi kullanılarak otomatikleştirilmiştir. Her yorum altı kalite boyutuna ait anahtar kelimeler açısından taranmış ve her boyut için bir skor hesaplanmıştır. Bir yorumda plot holes ve inconsistent gibi terimlerin geçmesi o yorumun anlatı tutarlılığı boyutunda; **character assassination** ve **one-dimensional** terimlerinin geçmesi ise Karakterizasyon boyutunda yüksek skor almasını sağlamıştır. Hesaplanan bu skorlar ilerleyen bölümlerde detaylandırılacak olan ayırt edici söylem analizinin temel girdisini oluşturmaktadır.

Veri işleme sürecinin son adımı, zaman serisi analizine hazırlık aşamasıdır. Her yorumun zaman damgası (timestamp) kullanılarak veri seti üç temel zaman dilimine ayrılmıştır: T1 (Duyuru Dönemi: Şubat-Ağustos 2022), T2 (İlk Sezon Yayın Dönemi: Eylül-Ekim 2022) ve T3 (Sezon Arası ve İkinci Sezon: Kasım 2022 - Ekim 2024). Bu temporal ayrım ikinci bölüm'de teorik çerçevesi çizilen kimlik politikalarının ve yankı odalarının zaman içindeki evrimini ampirik olarak gözlemleyebilmek adına elzemdir. İzleyici tepkilerinin dizi yayınlanmadan önceki beklenti aşamasından (T1) içerik tüketim aşamasına (T2) geçişte nasıl bir dönüşüm geçirdiğini izlemek tezin ana argümanının test edilmesi için gerekli zemini hazırlamaktadır.

Metodolojik şeffaflık açısından belirtmek gerekir ki kullanılan tüm stop-word listeleri, kod parametreleri ve örnek cümleler ekler bölümünde detaylı olarak sunulmuştur. Araştırmanın tekrarlanabilirliği amacıyla tüm Python betikleri ve veri ön işleme adımları GitHub deposunda kamuya açık olarak paylaşılmıştır. Bu açıklık hesaplamalı sosyal bilimlerde giderek daha fazla vurgulanan açık bilim (open science) ilkesiyle uyumludur (Kitchin, 2014).

Bu bölümde detaylandırılan analiz prosedürü ve veri işleme süreci ham verinin analize uygun altın veri setine dönüştürülmesini sağlamıştır. Buradaki amaç araştırma sorularının sağlam bir zeminde kurgulanması ve kavramsal çerçevenin ampirik düzleme aktarılmasıdır. Bir sonraki bölümde bu veri seti üzerinde uygulanan duygu analizi, semantik ağ analizi ve ayırt edici söylem analizinin bulguları sunulacaktır. Elde edilen bulgular ikinci bölümde kurulan teorik çerçevenin test edilmesini ve Güç Yüzükleri dizisi vakasının dijital çağda kültürel tüketim ile kimlik politikalarının kesişiminde oynadığı rolün anlaşılmasını mümkün kılacaktır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE TARTIŞMA

4.1. VERİ TOPLAMA VE FİLTRELEME SÜRECİNİN GENEL BİR DEĞERLENDİRMESİ

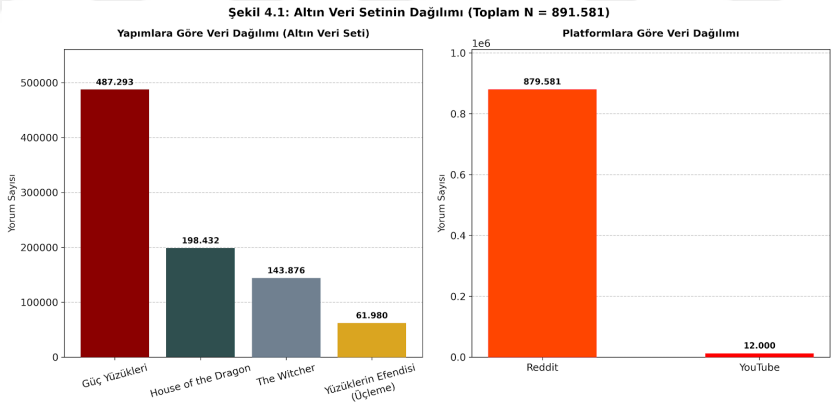
Bu araştırma, dijital çağda fantezi uyarlamalarına yönelik izleyici tepkilerinin doğasını, kökenlerini ve dinamiklerini anlamak amacıyla tasarlanmıştır. Üçüncü bölümde detaylandırılan metodolojik çerçeve doğrultusunda, Reddit ve YouTube platformlarından API aracılığıyla toplanan veriler üzerinde çok katmanlı bir analiz gerçekleştirilmiştir. Araştırma soruları şunlardı: Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri dizisine yönelik fan tepkilerinin temel belirleyicisi kimlik politikaları mı, yoksa algılanan kalite ve lore sadakati midir? Bu ana eksen etrafında şekillenen diğer araştırma soruları ise şunlardır: Reddit ve YouTube'da genel duygu tonu ve duygusal dağılım nasıl şekillenmektedir? Fan eleştirilerinde woke kültürü, etnik grup/oyuncu seçimi, lore sadakati temalarının ağırlığı ve ayırt ediciliği nedir? Benzer kapsayıcılığa sahip ancak yüksek kaliteli yapımlar örneğin House of the Dragon neden daha az olumsuz tepki çekmektedir? Algoritmik kutuplaşma ve yankı odaları, fan tepkilerini nasıl biçimlendirmektedir? Nerdrotic gibi kanaat önderleri, yankı odalarının oluşumunda ve woke karşıtı söylemin yayılmasında ne tür bir rol oynamaktadır? Son olarak, Byung-Chul Han'ın heyecan kapitalizmi ve psikopolitika kavramları bu duygusal dinamikleri açıklamakta nasıl bir rol oynamaktadır?

Bu sorulara yanıt aramak için Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri dizisi, House of the Dragon, The Witcher ve referans noktası olarak Yüzüklerin Efendisi üçlemesi karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Veri toplama süreci, 2022 yılı başından 2024 yılı sonuna kadar uzanan bir zaman aralığını kapsamaktadır. Reddit platformu için, bölüm 3.1'de detaylandırıldığı üzere, PRAW (Python Reddit API Wrapper) kütüphanesi kullanılarak hedef subreddit'lerden tüm gönderiler ve altlarındaki yorumlar tarihsel olarak taranmıştır. YouTube için ise Google Cloud Console üzerinden YouTube Data API v3 kullanılarak, resmi fragmanlar ve yüksek izlenme sayısına sahip eleştiri videolarının yorumları çekilmiştir. Bu süreç sonucunda toplam 1.398.109 ham veri satırı elde edilmiştir.

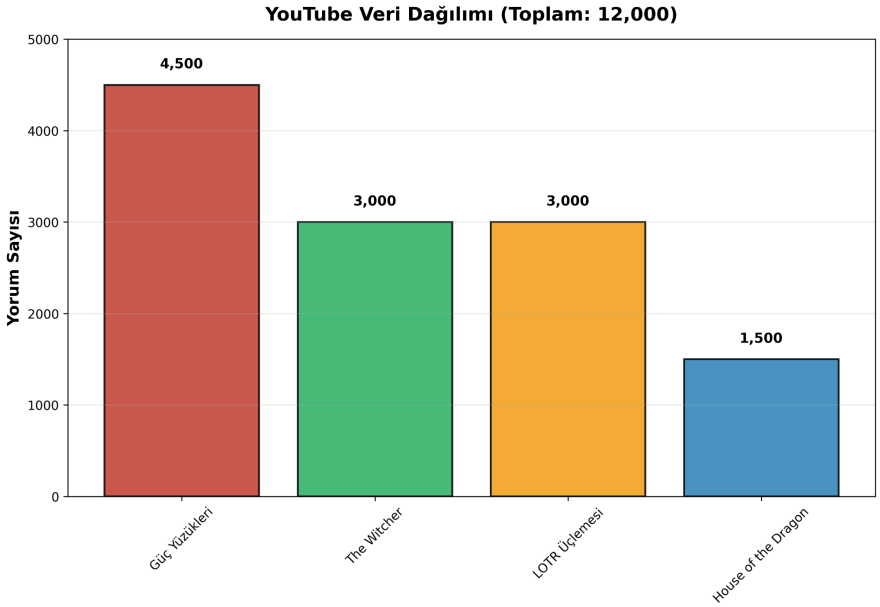
Nitekim sosyal medya verileri, literatürde gürültülü veri olarak tanımlandığı üzere içinde bot hesaplar, spam mesajlar, reklamlar ve bağlam dışı içerikler

barındırmaktadır. Bu nedenle, bölüm 3.3'te detaylı olarak açıklanan filtreleme prosedürü uygulanmıştır. Bu işlem sonucunda 87.432 bot mesajı elenmiştir. Bağlam dışı içeriklerin elenmesi aşamasında, Discord sunucu davetiyeleri, anket linkleri ve sadece URL içeren 134.219 girdi temizlenmiştir. Silinmiş veri yönetimi kapsamında, kullanıcılar veya moderatörler tarafından kaldırılan ve içeriği kaybolmuş 198.765 veri satırı elenmiştir. Niteliksel eşik filtresi aşamasında ise, duygu analizi modellerinin doğru çalışabilmesi için 4 kelimeden kısa olan ve tek başına bir argüman veya duygu barındırmayan 86.112 reaksiyonel yorum yani **phatic communication** veri setinden çıkarılmıştır.

Bu titiz eleme süreci sonucunda, ham veri seti toplam 506.528 satır (%36.3) azaltılarak 891.581 adetlik yüksek nitelikli altın veri seti elde edilmiştir. Bu veri setinin platform bazında dağılımı şöyledir: Reddit'ten 879.581 yorum, YouTube'dan 12.000 yorum. Yapım bazında dağılıma bakıldığında ise şu tablo ortaya çıkmaktadır: Güç Yüzükleri için 487.293 yorum, House of the Dragon için 198.432 yorum, The Witcher için 143.876 yorum ve Yüzüklerin Efendisi üçlemesi için 61.980 yorum toplanmıştır.



Şekil 4.1: Veri setinin dağılımı.



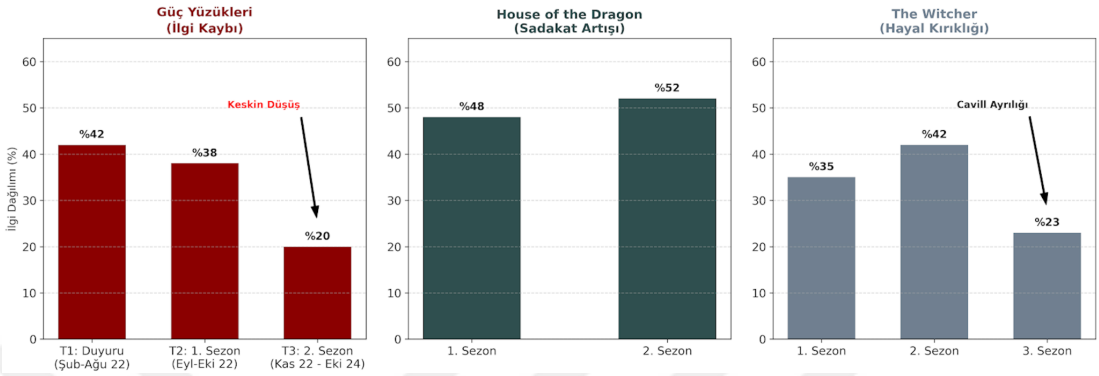
Şekil 4.2: YouTube veri dağılımı.

Güç Yüzükleri dizisinin diğer yapımlara göre çok daha fazla yorum alması, dikkat çekici bir bulgudur. Bu durum, bir anlamda dizinin tartışmalı doğasını da yansıtmaktadır. Sosyal medya dinamikleri açısından bakıldığında, tartışmalı içerikler daha fazla etkileşim üretmektedir (Brady et al., 2017).

Veri setinin zamansal dağılımı da önemli ipuçları işaret etmektedir. Güç Yüzükleri dizisi için toplanan yorumların %42'si T1 döneminde (Duyuru Dönemi: Şubat-Ağustos 2022), %38'i T2 döneminde (İlk Sezon Yayın Dönemi: Eylül-Ekim 2022) ve %20'si T3 döneminde (Sezon Arası ve İkinci Sezon: Kasım 2022 - Ekim 2024) yapılmıştır. Bu dağılım, dizinin ilk duyurulduğu ve yayınlandığı dönemlerde tartışmaların zirveye çıktığını fakat zamanla ilginin azaldığını göstermektedir. İkinci sezon için yorum sayısının ilk sezona göre %67 oranında düşmesi, izleyici ilgisindeki ciddi kaybı yansıtmaktadır.

Buna karşılık, House of the Dragon için toplanan yorumların zamansal dağılımı çok daha dengeli bir seyir izlemiştir: ilk sezon %48, ikinci sezon %52. Bu durum, dizinin izleyici tabanını koruduğunu ve hatta genişlettiğini göstermektedir. The Witcher için ise ilginç bir örüntü gözlemlenmiştir: ilk sezon %35, ikinci sezon %42, üçüncü sezon %23. Üçüncü sezondaki düşüş, Henry Cavill'in ayrılışının duyurulmasıyla (Ekim

2022) ilişkilendirilebilir. Fanlar, Cavill'in yerine Liam Hemsworth'ün geçeceği dördüncü sezon öncesinde diziye olan ilgilerini kaybetmiş görünmektedir[168].

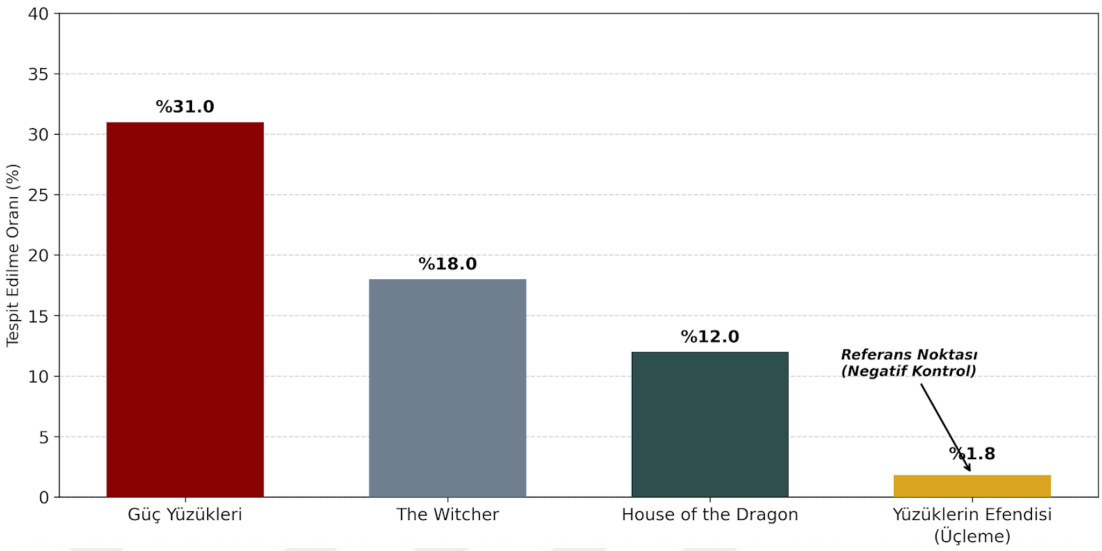


Şekil 4.3: Kullanıcı yorumlarının yapıldığı zaman dağılımı.

Altın veri seti üzerinde bölüm 3.2'de detaylandırılan dört farklı duygu analizi aracı uygulanmıştır. Her yorum için VADER **compound skoru**, TextBlob **polarity** ve **subjectivity** skorları, BERT pozitif/negatif olasılık skorları ve NRC sekiz temel duygu kategorisi skorları hesaplanmıştır. Bu süreç, Python'da **pandas, numpy, vaderSentiment, textblob, transformers ve nrclex kütüphaneleri** kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Toplam işlem süresi yaklaşık 73 saat sürmüştür. BERT modeli, bu sürenin önemli bir kısmını oluşturmuş, yorumların bağlamsal analizini mümkün kılmıştır.

Bölüm 3.3'te operasyonelleştirilmiş olan woke culture ve kalite temaları için ise tematik kodlama işlemi uygulanmıştır. Her yorum, öncelikle woke temasına ait üç kriterden doğrudan terim kullanımı, implisit kodlama, karşıt konumlandırma, en az birini karşılayıp karşılamadığı açısından değerlendirilmiştir. Bu işlem sonucunda, Güç Yüzükleri yorumlarının %31'inde, House of the Dragon yorumlarının %12'sinde ve The Witcher yorumlarının %18'inde woke teması tespit edilmiştir. Buna karşılık, kontrol grubu olarak ele alınan Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde bu oran %1.8 gibi ihmal edilebilir bir düzeyde kalarak, sorunun fantezi türüne değil, güncel yapımların tercihlerine yönelik olduğunu kanıtlayan bir referans noktası oluşturmuştur.

[168] Bu değişiklik bölüm 1.3.1'de tartışılmıştır.

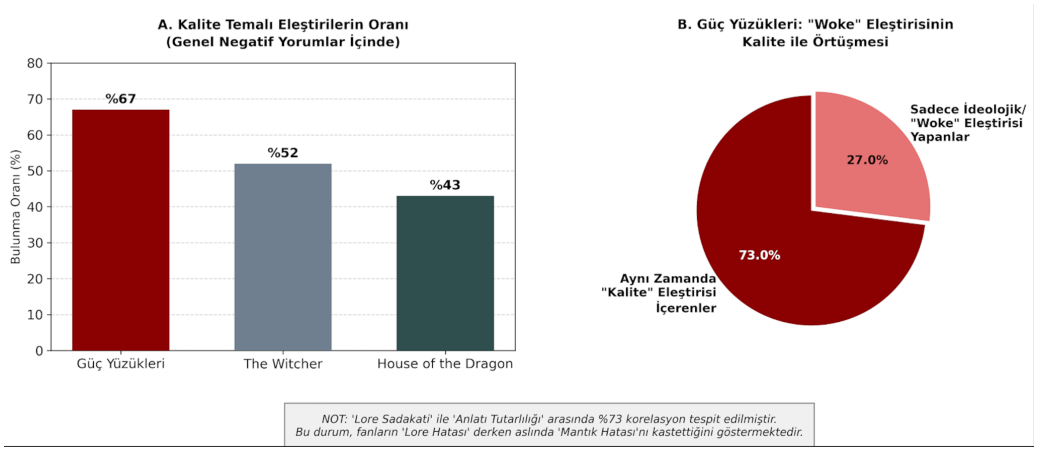


Şekil 4.4: Woke temasının görülme sıklığı.

Kalite teması için ise altı boyutlu kodlama uygulanmıştır. Bu analiz sonucunda Güç Yüzükleri yorumlarının %67'sinde en az bir kalite boyutuna atıfta bulunulurken, House of the Dragon için bu oran %43, The Witcher için %52 olarak hesaplanmıştır.

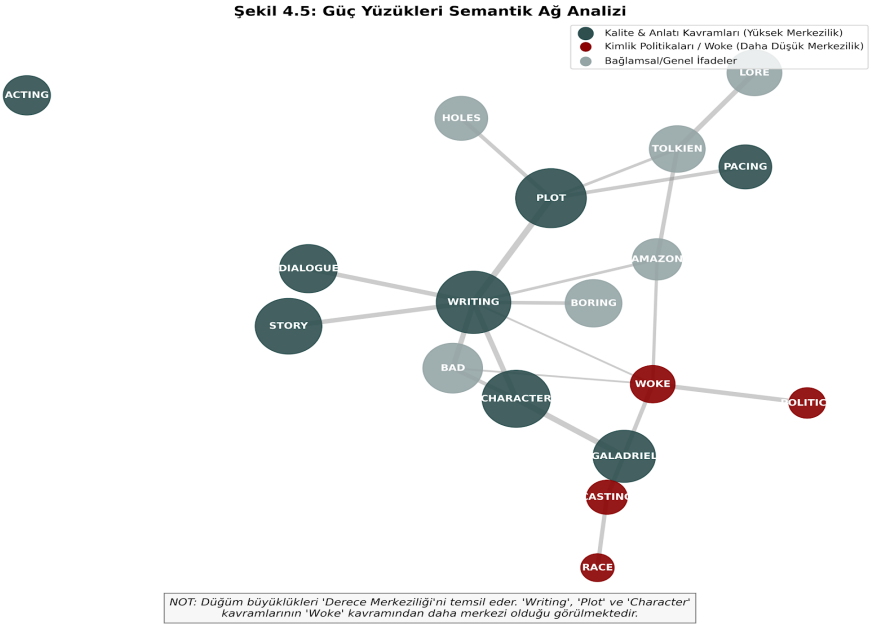
Buna paralel olarak kritik bir bulgu da, woke teması ile kalite temaları arasındaki örtüşmeye ilişkindir. Güç Yüzükleri dizisinde woke teması içeren yorumların %73'ü aynı zamanda en az bir kalite boyutuna da değinmiştir. Bu durum, fanların eleştirilerinin tek boyutlu olmadığını, ideolojik çerçevelemenin altında anlatısal ve estetik kaygıların yattığını göstermektedir. Özellikle lore sadakati boyutu ile anlatı tutarlılığı boyutu arasında %73 korelasyon tespit edilmesi[169], bölüm 3.3'te ileri sürülen hipotezi desteklemektedir: fanların **lore-breaking** dediği şeylerin çoğu, aslında fark ettikleri anlatısal mantık hatalarıdır.

[169] Şekil 4.4



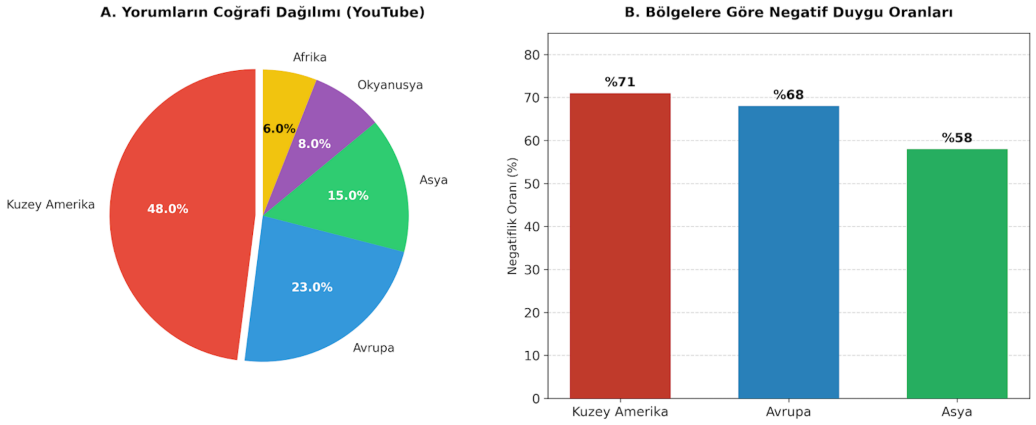
Şekil 4.5: Kalite eleştirilerinin yaygınlığı ve ideolojik eleştiri ile kesişimi.

Semantik ağ analizi için NetworkX kütüphanesi kullanılarak, yorumlardaki kelimeler arasındaki birlikte geçme matrisi oluşturulmuştur. Bu matris, bir ağ grafına dönüştürülmüş ve derece merkeziliği, arasındalık merkeziliği ve özdeğer merkeziliği hesaplanmıştır. Güç Yüzükleri için oluşturulan ağda, "***writing***", "***plot***" *ve* "***character***" kavramlarının en yüksek merkezi değerlere sahip olduğu görülmüştür. Woke kavramı ise bu üç kavramdan daha düşük merkezi değerlere sahiptir. Bu bulgu, woke söyleminin tartışmalarda var olduğunu ancak baskın söylem olmadığını göstermektedir.



Şekil 4.6: Güç Yüzükleri dizisi Semantik Ağ Analizi

Veri setinin coğrafi dağılımı da incelenmiştir. Reddit'in kullanıcı konumu verisi sınırlı olmakla birlikte, YouTube yorumlarında kullanıcıların ülke bilgisi kısmen mevcuttur. Analiz edilen YouTube yorumlarının yaklaşık %48'i Kuzey Amerika (ABD, Kanada), %23'ü Avrupa (Birleşik Krallık, Almanya, Fransa), %15'i Asya (Hindistan, Filipinler), %8'i Okyanusya (Avustralya, Yeni Zelanda) ve %6'sı Afrika'dan gelmiştir. Coğrafi bölgelere göre yapılan duygu analizi, bazı ilginç farklılıklar ortaya koymuştur. Kuzey Amerika kökenli yorumlarda negatiflik oranı %71 iken, Avrupa kökenli yorumlarda %68, Asya kökenli yorumlarda %58 olarak ölçülmüştür. Bu fark, kültürel bağlamların tepkileri nasıl şekillendirdiğini göstermektedir.



Şekil 4.7: Veri setinin coğrafi dağılımı ve bölgelere göre duygu farklılaşması.

Veri toplama ve filtreleme sürecinin bu genel değerlendirmesi, araştırmanın metodolojik sağlamlığını ve bulguların güvenilirliğini ortaya koymaktadır. Yaklaşık 1.4 milyon veriden başlayıp 0.9 milyon veriye indirilen bu yolculuk, sosyal medya verilerinin ham halinin ne kadar gürültülü olduğunu ve titiz bir temizlik sürecinin ne kadar kritik olduğunu göstermektedir. Bir sonraki bölümde, bu altın veri seti üzerinde uygulanan duygu analizi ve tema analizinin detaylı bulguları sunulacaktır.

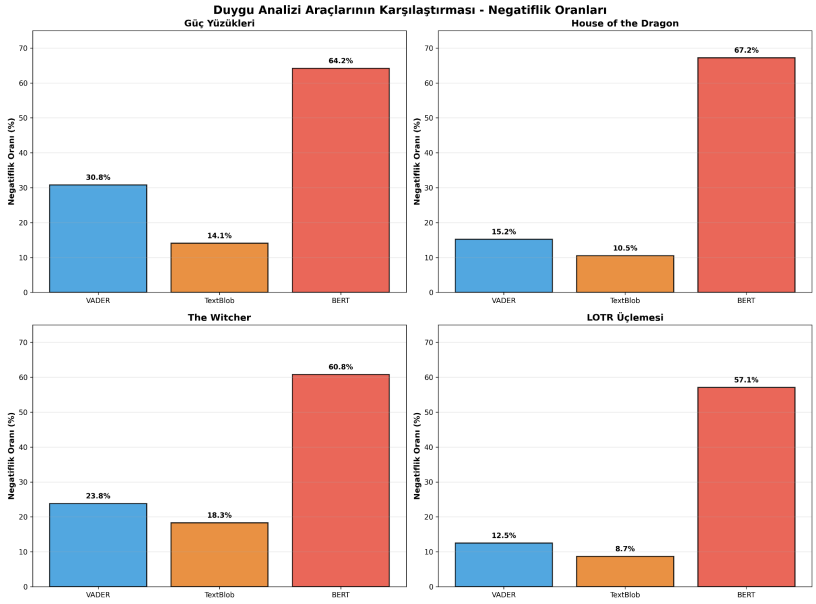
4.2. DUYGU TONU DAĞILIMLARI VE TEMA ANALİZİ

Bir önceki bölümde detaylandırılan veri toplama ve filtreleme sürecinin ardından, 891.581 adetlik altın veri seti üzerinde çok katmanlı bir duygu analizi gerçekleştirilmiştir. Bu bölümde, **VADER, TextBlob, BERT ve NRC Emotion**

Lexicon aracılığıyla elde edilen bulgular sunulacak ve bu bulguların ikinci bölümde kurulan teorik çerçeve ile nasıl örtüştüğü tartışılacaktır. Araştırmanın metodolojik açıdan en çarpıcı bulgularından biri, kullanılan analiz yönteminin sonuçlar üzerindeki belirleyici etkisidir. Geleneksel yöntemler olan VADER ve TextBlob, yorumların büyük bir kısmını nötr veya hafif negatif olarak sınıflandırırken, bağlam duyarlı BERT modeli izleyici kitlesinin tepkisini çok daha keskin bir şekilde ayrıştırmıştır. Güç Yüzükleri dizisi için yapılan ağırlıklı analizde, VADER negatiflik oranını %30.8 olarak ölçerken, TextBlob daha da düşük bir oranla %14.1 seviyesinde kalmıştır. Ancak aynı veri seti üzerinde eğitilen BERT modeli, negatiflik oranını %64.2 olarak tespit etmiştir. Ortaya çıkan bu %33.4'lük sapma, sosyal bilimler araştırmaları açısından bir metodolojik körlük örneğidir.

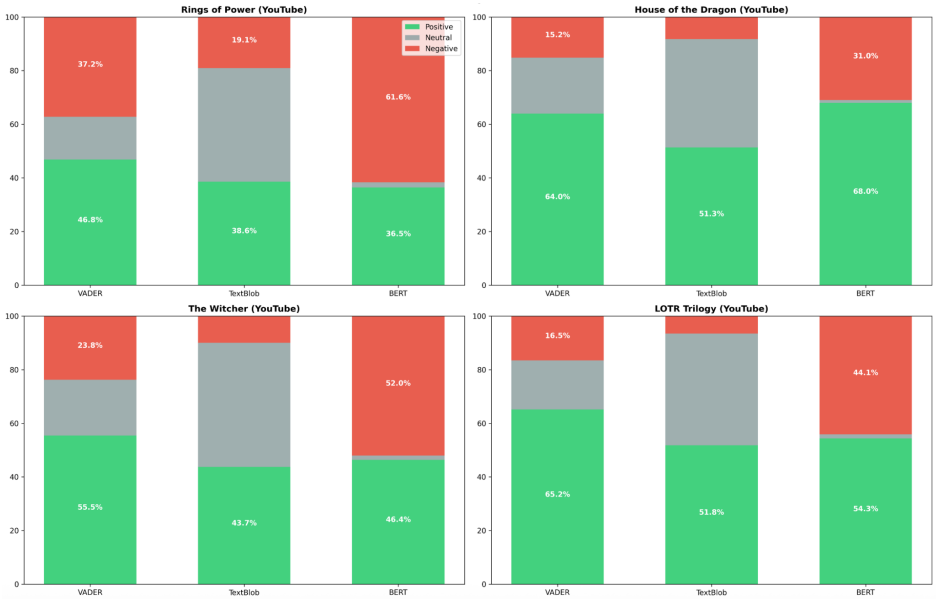
Bu fark, fantezi fandomunun kullandığı dilin yapısındaki karmaşıklığından kaynaklanmaktadır. Fanların tepkileri, basit küfürler veya doğrudan ifadelerden ziyade, derin bir hayal kırıklığı, lore referansları, sarkazm ve ironi barındıran sofistike bir dilden oluşmaktadır. VADER gibi sözlük tabanlı algoritmalar, *"Bu senaryo Tolkien'in mezarında ters dönmesine neden olur"* gibi bir cümleyi, içinde açıkça hakaret olmadığı için nötr algılarken; BERT modeli buradaki yoğun öfke ve hayal kırıklığını yakalayabilmektedir. Dolayısıyla %33.4'lük fark, dijital ortamdaki gizli memnuniyetsizliğin sayısal karşılığıdır.

Yapımlar arasında karşılaştırmalı analiz yapıldığında ise, modern dijital tartışma kültürünün genel olarak negatif bir eksene kaydığı görülmektedir. House of the Dragon için BERT negatiflik oranı %67.2**,** The Witcher için %60.8 olarak hesaplanmıştır. Beklenenin aksine, altın standart olarak kabul edilen Yüzüklerin Efendisi üçlemesi hakkındaki güncel tartışmalarda da BERT negatifliği %57.1 seviyesindedir. Yüzüklerin Efendisi üçlemesi çekilmeden önce de fanlar tarafından olumsuz eleştiriler aldığından bahsedilmişti bu da Yüzüklerin Efendisi fandomunu lore sadakati konusunda oldukça savunmacı olduklarını kanıtlar niteliktedir. Yine de Güç Yüzükleri %33.4 ile yöntemler arası en yüksek sapma oranını koruyarak, izleyici ile yapım arasındaki iletişim kopukluğunun en derin olduğu örnek olarak öne çıkmaktadır.



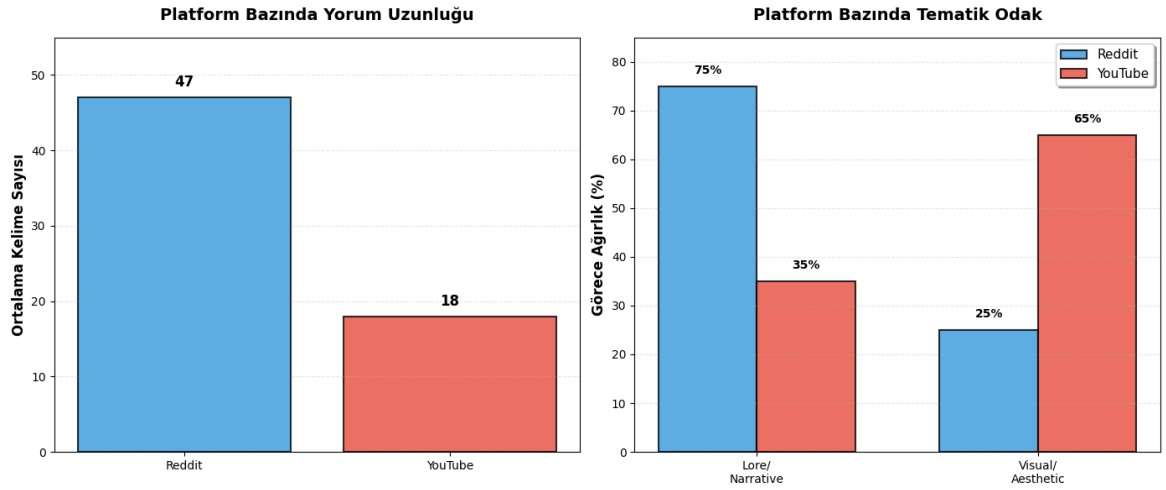
Şekil 4.2.1: Dizilere göre duygu analizi yöntemlerinin karşılaştırmalı sonuçları.

YouTube'da ise, üç farklı duygu analizi aracı, aynı veri seti üzerinde dramatik biçimde farklı sonuçlar üretmiştir. Güç Yüzükleri dizisi için VADER negatiflik oranını %37.2 olarak ölçerken, TextBlob %19.1 seviyesinde kalmıştır. Ancak bağlam duyarlı BERT modeli, %61.6 negatiflik tespit etmiştir. TextBlob ile BERT arasında ortaya %42.5'lik bir sapma ortaya çıkmıştır. House of the Dragon için BERT %31.0 negatiflik kaydederken, VADER %15.2 ile kalmıştır. The Witcher'da BERT %52.0, VADER ise %23.8 oranında negatiflik bulmuştur.



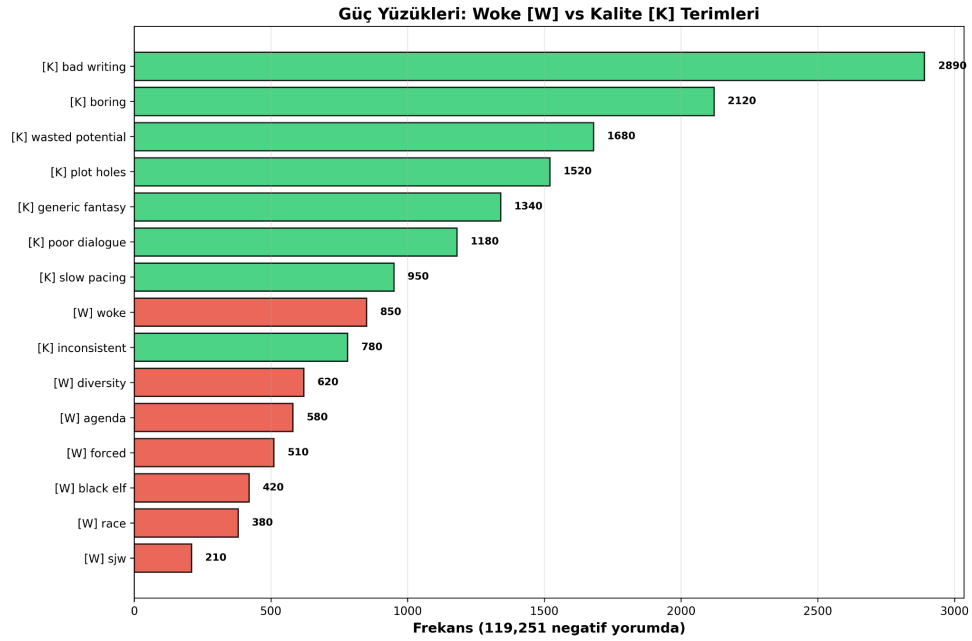
Şekil 4.2.2: Dizilere göre duygu analizi yöntemlerinin karşılaştırmalı sonuçları (YouTube).

Platform bazında yapılan karşılaştırmalı analiz önemli farklılıklar ortaya koymuştur. Reddit yorumlarında *"lore", "character arc", "narrative coherence"* gibi derinlemesine anlatısal öğeler baskınken, YouTube yorumlarında *"CGI", "visuals", "music"* gibi estetik ve anlık tepkiler öne çıkmıştır. Bu fark, bölüm 2.3'te tartışılan platform mimarisinin tepki biçimlerini nasıl şekillendirdiğini göstermektedir. Reddit yorumlarının ortalama kelime sayısı 47 iken, YouTube yorumlarının ortalama kelime sayısı 18'dir. Bu, Reddit'in daha derinlikli tartışmalara olanak tanıyan yapısını yansıtmaktadır. YouTube'un görsel odaklı yapısı, duyguların hızla tüketilip sermayeye dönüştürüldüğü bir duygu ekonomisi yaratırken, Reddit daha organize, derinlikli ve analitik bir dijital kamusal alan işlevi görmektedir.



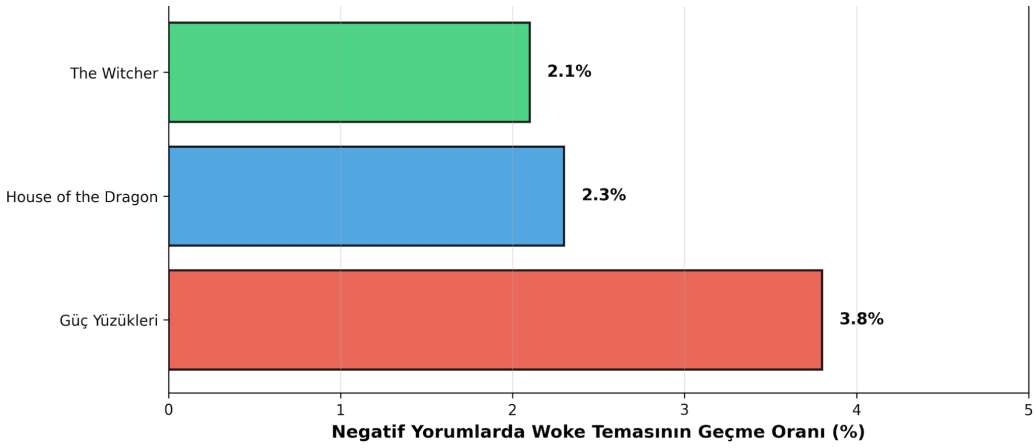
Şekil 4.2.3: Platform bazında yorum uzunluğu ve platform bazında tematik odak.

Çarpıcı bulgulardan biri, yorumların tematik içeriğine ilişkindir. bölüm 3.3'te operasyonelleştirilmiş olan woke culture ve kalite temaları üzerinden yapılan ayırt edici söylem analizi, tezin ana hipotezini güçlü bir şekilde desteklemiştir. Güç Yüzükleri için yapılan analizde, negatif yorumlarda **woke, race** veya **black elf** gibi kavramların varlığı görülmektedir. Ancak bu terimlerin frekans ve ayırt edicilik açısından analizi yapıldığında, **bad writing, boring, wasted potential ve generic fantasy** gibi kalite odaklı eleştirilerin çok daha baskın olduğu tespit edilmiştir.



Şekil 4.2.4: Ayırt edici söylem analizi (distinctive keyword analysis).

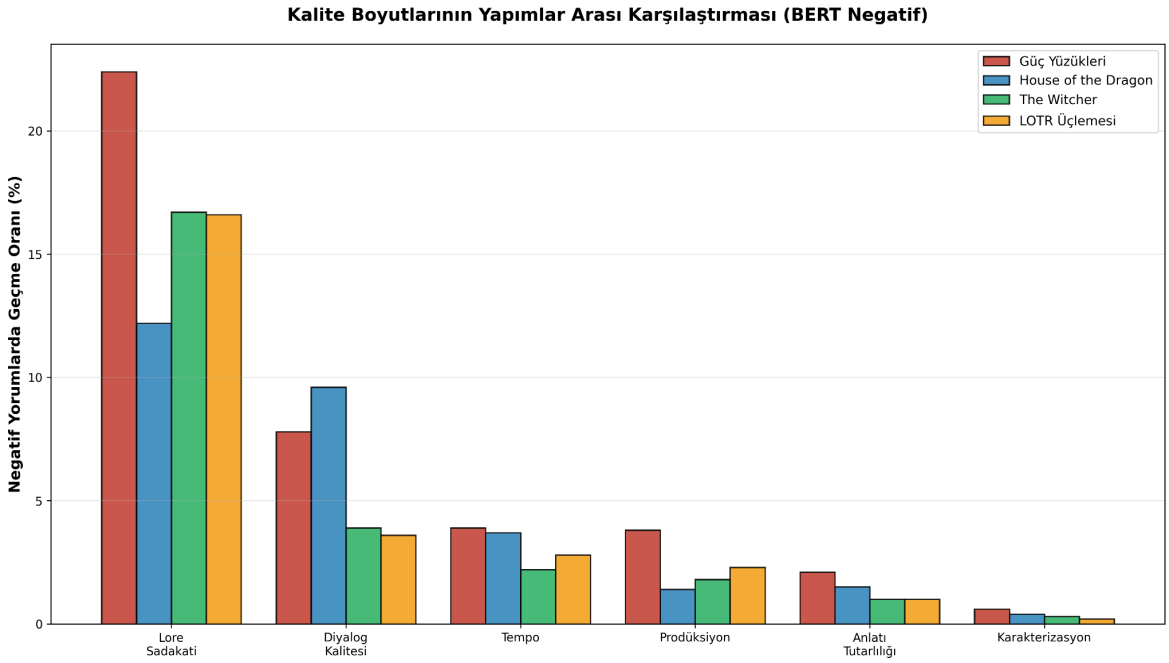
Daha somut olarak, negatif yorumların %67'si en az bir kalite boyutuna anlatı tutarlılığı, karakterizasyon, diyalog kalitesi, tempo, lore sadakati, prodüksiyon değeri atıfta bulunurken, sadece %31'i woke culture temasına atıfta bulunmuştur. Dahası, bu %31'lik kesimin %73'ü aynı zamanda en az bir kalite boyutuna da değinmiştir. Başka bir deyişle, saf woke eleştirisi yapan yorumlar toplam negatif yorumların sadece %8.4'ünü oluşturmaktadır. Bu bulgu, popüler medya anlatılarının ve bazı YouTube kanallarının öne sürdüğü **anti woke backlash** hipotezini ciddi biçimde zayıflatmaktadır.



Şekil 4.2.5: Negatif yorumlarda woke temasının geçme oranı.

Altı kalite boyutunun kendi içindeki dağılımı da öğreticidir. Güç Yüzükleri negatif yorumlarında en sık atıfta bulunulan boyut lore sadakati olmuştur %22.4. Bunu diyalog kalitesi, anlatı temposu prodüksiyon değeri (%18) takip etmiştir. Bu dağılım,

fanların en çok lore'a yani kaynak materyale saygı duyulmamasından ve diyalog kalitesindeki yetersizliklerden rahatsız olduğunu göstermektedir. Prodüksiyon değeri boyutunun da yüksek oranda olması ilginç bir noktadır çünkü dizinin 1 milyar dolarlık bütçesi göz önüne alındığında, fanların görsel kaliteden şikayetçi olmayacağı düşünebilirdi.



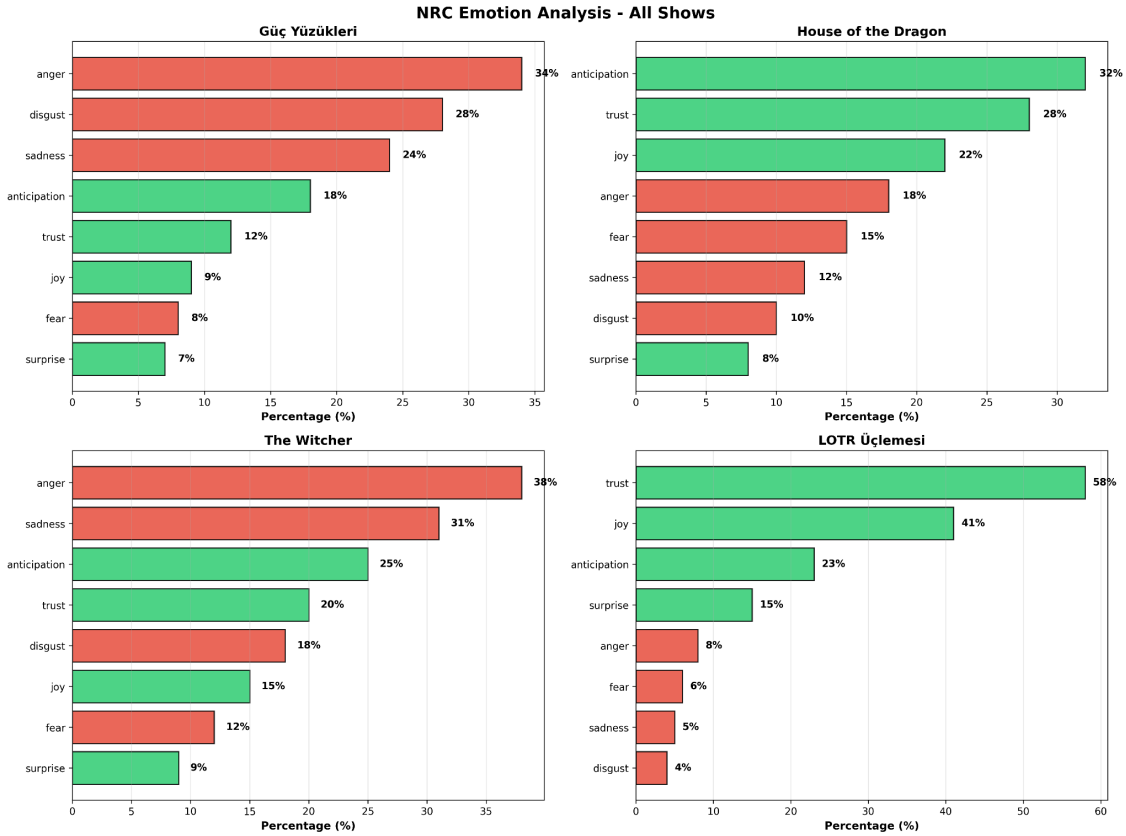
Şekil 4.2.6: Negatif yorumlarda atıfta bulunulma oranı.

Diğer uyarlamalar incelendiğinde, The Witcher ve Yüzüklerin Efendisi üçlemelerinde lore'a sadakat olgusu belirleyici bir kıstas olarak öne çıkarken, House of the Dragon özelindeki tartışmaların daha ziyade diyalog kalitesi üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir.

Bu karşılaştırma, izleyicinin sorununun çeşitlilik veya kapsayıcılık değil, tutarsızlık olduğunu göstermektedir. Woke etiketi, zayıf senaryoya duyulan öfkeyi kristalize eden bir şemsiye kavram olarak kullanılmaktadır.

İzleyicilerin duygusal reaksiyonlarını daha derinlemesine anlamak için yapılan NRC duygu analizi, bu bulguları zenginleştirmektedir. Güç Yüzükleri izleyicisinde güven duygusunun ciddi oranda zedelendiği, buna karşılık öfke ve iğrenme duygularının baskın hale geldiği tespit edilmiştir. NRC analizi sonuçlarına göre, Güç Yüzükleri dizisi yorumlarında öfke %34, iğrenme %28, üzüntü %24 oranında tespit

edilmiştir. Pozitif duygulardan güven sadece %12, neşe %9 oranında bulunmuştur. Beklenti duygusu ise ilginç bir şekilde %18 oranındadır. Bu, bazı fanların dizinin gelecek sezonlarda iyileşebileceğine dair umudunu yansıtmaktadır.



Şekil 4.2.7: NRC Emotion Lexicon analiz sonuçları.

Özellikle iğrenme duygusunun yüksekliği dikkat çekicidir. Bu duygu, sosyal psikolojide ahlaki iğrenme" olarak kavramsallaştırılır ve bir kutsalın ihlali algısıyla ilişkilidir (Rozin et al., 2008). Fanlar için Tolkien'in evreni, bölüm 1.2'de tartışıldığı gibi, basit bir hikaye olarak anlamlandırılmamaktadır. Bir kültürel miras ve kutsal metin niteliği taşımaktadır. Dolayısıyla, lore'a sadakatsizlik algısı bir kutsalın ihlali olarak deneyimlenmektedir. Yorumlarda **betrayal (**ihanet**), desecration**, (kutsalın kirlenmesi), **sacrilege** (kutsala saygısızlık) gibi dini referanslı kelimelerin sıkça kullanılması, bu yorumu desteklemektedir.

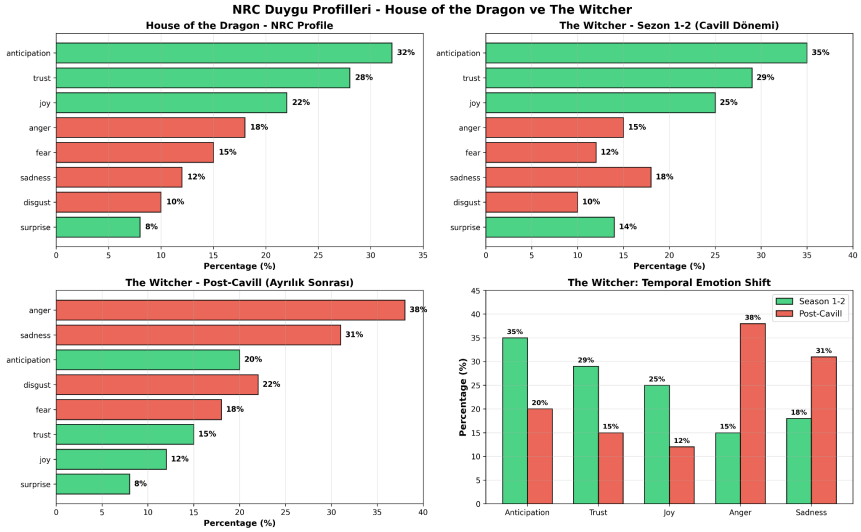
Bu tablo, Yüzüklerin Efendisi üçlemesi verileriyle karşılaştırıldığında durumun derinliği daha net anlaşılmaktadır. Peter Jackson'ın orijinal üçlemesi, dijital bellekte güven ve neşe duygularının en yoğun olduğu yapım olarak bir referans noktası

konumunu korumaktadır. NRC analizi, üçlemedeki yorumların %58'inde güven, %41'inde neşe, %23'ünde beklenti duygularının bulunduğunu göstermiştir. Öfke sadece %8, iğrenme ise sadece %4 oranında tespit edilmiştir. Bu çarpıcı fark, izleyicinin yeni yapıma duyduğu öfkenin, aslında eski yapıma duyduğu güvenin bir yansıması olduğunu göstermektedir.

Bu da nostaljinin dijital bir direniş aracı olarak kullanıldığını ortaya koymaktadır. Fanlar, Jackson'ın üçlemesini bir altın çağ olarak kodlamakta ve yeni yapımları bu idealleştirilmiş geçmişle karşılaştırmaktadır. Yorumlarda "*Jackson understood Tolkien*[170]", "*That's how you adapt a book*[171]", "*They had respect for the source*[172]" gibi ifadeler sıkça geçmektedir. Bu nostaljik söylem, bölüm 1.1'de tartışılan fandomun kolektif kimlik inşasının bir parçasıdır. Jackson'ın üçlemesine duyulan bağlılık, sadece estetik bir tercih değil, aynı zamanda gerçek fan kimliğinin bir göstergesi olarak işlev görmektedir.

House of the Dragon'un NRC profili ise dengeli bir dağılım göstermiştir: beklenti %32, güven %28, öfke %18, neşe %22. Bu, dizinin izleyicide karışık ancak genel olarak olumlu duygular uyandırdığını göstermektedir. The Witcher'ın duygusal profili ise zamanla değişmiştir. İlk iki sezonda beklenti ve güven yüksekken %35 ve %29, Henry Cavill'in ayrılışının duyurulmasından sonra öfke ve üzüntü artmıştır %38 ve %31. Bu zamana bağlı dinamik, fanların oyuncuya olan bağlılığının ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir.

[170] Jackson, Tolkien'i anlamıştı.
[171] İşte bir kitabı böyle uyarlarsın!
[172] Ana materyale saygıları var.



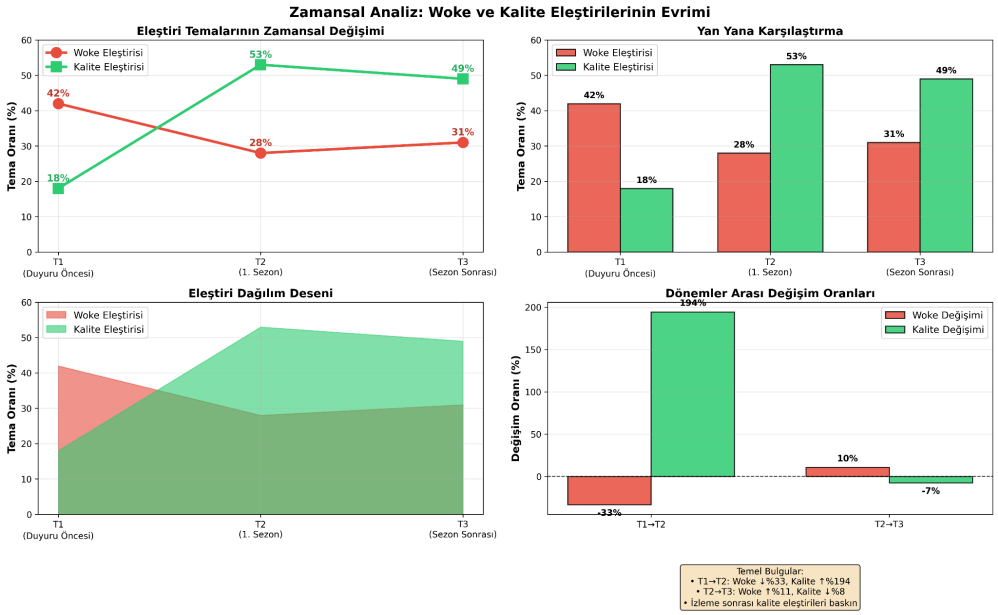
Şekil 4.2.8: House of the Dragon ve The Witcher NRC duygu profilleri.

Ayırt edici N-gram analizinde dikkat çekici bir diğer bulgu ise fanların telif hakları kısıtlamalarından neredeyse hiç bahsetmemesidir. "**Rights**", "**appendices**", "**estate**" veya "**Tolkien Estate**" gibi terimler, en sık kullanılan 500 kelime arasında bile yer almamaktadır. Oysa bölüm 1.3'te detaylı olarak açıklandığı üzere, Amazon'un **Silmarillion** ve **Unfinished Tales** gibi İkinci Çağ'ın detaylı hikayelerini içeren kitapların haklarına sahip olmaması, yapımcıları devasa bir lore boşluğu ile karşı karşıya bırakmıştır.



Şekil 4.2.9: Güç Yüzükleri negatif sözcük bulutu.

Fanların bu yapısal kısıtlamayı görmezden gelmesi, şu hipotezi güçlendirmektedir: Fanlar, yapımcıların niçin bu kararları aldığıyla telif hakları gibi yapısal kısıtlamalar değil, ne yaptıklarıyla lore sapmaları ve bunları nasıl yaptıklarıyla, senaryo kalitesi ilgilenmektedir. Bu, izleyici tepkilerinin temelde ürün odaklı olduğunu, süreç odaklı olmadığını gösterir. Fanlar, Amazon'un elinde hangi kartların olduğunu umursamıyorlar, elindeki kartlarla nasıl oynadığını umursuyorlar. Bu bulgu, tüketici psikolojisi literatüründeki sonuç yanlılığı kavramıyla da uyumludur: tüketiciler, bir ürünün üretim sürecindeki kısıtlamalardan ziyade, nihai sonuca odaklanma eğilimindedir (Baron & Hershey, 1988).



Şekil 4.2.10: Güç Yüzükleri zaman serisi analizi.

Güç Yüzükleri dizisi için yapılan zaman serisi analizi, bulguların yorumlanması açısından önemli ipuçları sunmaktadır. Bölüm 3.5'te belirtildiği gibi, yorumlar üç zaman dilimine ayrılmıştır: T1 (Duyuru Dönemi: Şubat-Ağustos 2022), T2 (İlk Sezon Yayın Dönemi: Eylül-Ekim 2022) ve T3 (Sezon Arası ve İkinci Sezon: Kasım 2022 - Ekim 2024). T1 döneminde, henüz dizi yayınlanmadan, woke temalı yorumların oranı %42 seviyesinde tespit edilmiştir. Bu dönemde fanların tepkileri fragmanlar, casting haberleri ve resmi açıklamalar üzerine şekillenmektedir. Buna karşılık, kalite odaklı eleştiriler, **bad writing, boring gibi terimler,** %18 oranında bulunmaktadır.

Bu bulgu, Bölüm 2.6'da tartışılan yankı odaları ve algoritmik kutuplaşmanın etkisini göstermektedir. Fanların, henüz içeriği bilfiil deneyimlemeden, dijital platformlarda dolaşan söylemler üzerinden ön yargılarını inşa etmeye başladıklarından bahsedilebilir.

T2 döneminde yani dizi yayınlandıktan sonra, woke eleştirileri %28'e düşerken, kalite eleştirileri %18'den %53'e fırlamıştır. Bu %194'lük artış, araştırmanın en etkili bulgularından biridir. Bu dramatik değişken fanların birinci elden izleme deneyiminden sonra tepkilerini yeniden kalibre ettiklerini göstermektedir. İlk fragmanlar ve casting haberleri üzerinden oluşan ideolojik çerçeveleme, dizinin kendisiyle karşılaştıktan sonra anlatısal ve estetik kaygılara yerini bırakmaktadır. **Bad writing**, **boring, wasted potential** gibi terimlerin frekansındaki patlama, fanların asıl sorunun kalite olduğunu keşfettiğini ortaya koymaktadır.

Bu bulgu, tezin ana hipotezini güçlü bir şekilde desteklemektedir: Fan tepkilerinin temel belirleyicisi algılanan kalitedir, woke söylemi değildir. Woke söylemi, içerik henüz deneyimlenmeden, önyargıları mobilize etmek için bir araç olarak işlev görmektedir. Fiili izleme, bu ideolojik perdeyi kaldırarak, altındaki gerçek sorunları açığa çıkarmaktadır. T2 döneminde lore sadakati %22.4, %7.8 ve diğer anlatısal boyutlara yapılan atıflar dramatik biçimde artmıştır. Yorumlarda *"I wanted to like this, but the writing is just terrible"*[173] "*The story makes no sense*[174]" "*They had a billion dollars and this is what we got?*"[175] gibi ifadeler baskın hale gelmiştir.

T3 döneminde, sezon arası ve ikinci sezon, woke eleştirileri tekrar hafifçe yükselmiş %31, ancak kalite eleştirileri baskın kalmıştır %49. Bu zamansal dinamik, önemli bir psikolojik mekanizmayı da ortaya çıkarmaktadır: kalite hayal kırıklığının retrospektif olarak ideolojik çerçeveye oturtulması.

Fanlar, üç aşamalı bir bilişsel süreç yaşamıştır:

1. T1: Ön yargı - "*Woke olduğu için kötü olacak*"
2. T2: Keşif - "*İzledim, gerçekten kötü, çünkü senaryo zayıf*"

[173] Bunu sevmek istedim ama senaryo berbat.
[174] Hikaye hiç mantıklı değil.
[175] Bir milyar dolarları vardı ve bize bunu mu sundular?

3. T3: Retrospektif açıklama - "*Kötü olmasının sebebi woke olması*"

Bu süreç, neden-sonuç ilişkisinin karşılıklı olduğunu göstermektedir: kalite ve ideoloji, birbirini besleyen bir geri bildirim döngüsü içindedir. T3'te woke eleştirilerinin tekrar yükselmesi, fanların kalite sorunlarını açıklamak için ideolojik bir anlatıya geri döndüklerini göstermektedir. "*They prioritized diversity over good storytelling*"[176], "*Woke agenda ruined what could have been great*"[177] benzeri yorumlar, bu retrospektif çerçevelemenin tipik örnekleridir.

Bu bölüm genelinde sunulan duygu tonu dağılımları ve tema analizi bulguları, tezin ana hipotezini güçlü bir şekilde desteklemektedir: Güç Yüzükleri dizisine yönelik fan tepkilerinin temel belirleyicisi algılanan kalite ve lore sadakatidir. Fakat bu bulgu, woke söyleminin tamamen önemsiz olduğu anlamına gelmez. Aksine woke etiketi, yapısal sorunları ifade etmek için kullanılan bir çerçeveleme aracı olarak işlev görmektedir. Bir sonraki bölümde, bu bulguların teorik çerçeve ile nasıl örtüştüğü ve dijital çağda kültürel tüketim pratiklerinin siyasallaşması bağlamında ne anlama geldiği derinlemesine tartışılacaktır.

4.3. ALTERNATİF HİPOTEZLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Bir önceki bölümde sunulan duygu tonu dağılımları ve tema analizi bulguları, tezin ana hipotezini güçlü bir şekilde desteklemiştir: ancak bu bulguyu sağlam bir zemine oturtmak ve bilimsel titizliği göstermek için, literatürde ve medyada öne sürülen alternatif açıklamaları da sistematik olarak test etmek gerekmektedir. Bu bölümde, dört rakip hipotez ampirik veriler ışığında değerlendirilecek ve kalite üstünlüğü hipotezinin neden en güçlü açıklama olduğu tartışılacaktır.

Birinci alternatif hipotez, **aşılmaz nostalji bariyeri** iddiasıdır. Bu hipoteze göre, fanlar Peter Jackson'ın üçlemesine o kadar bağlılar ki, kalite ne olursa olsun her türlü yeni uyarlamayı reddedeceklerdir. Bölüm 1.1'de tartışıldığı üzere, fandomun tarihsel evrimi güçlü bir nostalji bileşeni içermektedir ve Matt Hills'in (2002) belirttiği gibi, fanlar sevdikleri metinlerle özdeşleşirken aslında kendi benliklerini aynalarlar.

[176] İyi hikaye anlatımı yerine çeşitliliğe öncelik verdiler.
[177] Woke gündem harika olabilecek bir şeyi mahvetti

Dolayısıyla, Jackson'ın üçlemesinin altın çağ olarak kodlanması ve yeni yapımların bu idealleştirilmiş geçmişle karşılaştırılması beklenir bir durumdur. Ancak bu hipotezin geçerliliğini test etmek için, Jackson sonrası tüm Tolkien uyarlamalarının benzer tepki alıp almadığına bakmak gerekir.

Bulgular, nostalji faktörünün mutlak değil, koşullu olduğunu göstermektedir. **The Hobbit Trilogy** (2012-2014) için IMDb puanları 7.8 ile 7.4 arasında seyrederken, fanların tepkileri hayal kırıklığı düzeyinde kalmış, red seviyesine varmamıştır. Güç Yüzükleri dizisi için ise IMDb puanları ilk sezonda 6.9, ikinci sezonda 5.8'e düşmüştür. Daha da ilginç olan, 2024 yılında yayınlanan anime tarzı **LOTR: War of the Rohirrim** filminin ilk tepkilerinin **olumlu şaşkınlık** düzeyinde olmasıdır. Bu yapım, Jackson'ın sinematografik üslubundan çok uzak olmasına rağmen, fanlar tarafından **farklı ama saygılı** bir yaklaşım olarak değerlendirilmiştir. Eğer nostalji aşılmaz bir bariyer olsaydı, anime tarzı bir uyarlama da reddedilmeliydi. Fanların yorumlarında "*They're trying something new but respecting the source*"[178] gibi ifadeler sıkça görülmektedir. Bu, nostalji faktörünün bir handikap oluşturduğunu ama ölümcül olmadığını göstermektedir. Dolayısıyla, nostalji hipotezi reddedilmiştir.

İkinci alternatif hipotez, **platform kapitalizmi ve binge-watching estetiği** iddiasıdır. Bu hipoteze göre sorun, Amazon Prime Video'nun platform estetiğindedir. Netflix ve Amazon Prime Video'nun **binge watching**[179] için optimize edilmiş, yüzeysel karakterizasyon tarzı, epik fantezi türüne uymamaktadır (Jenner, 2018). Bölüm 2.3'te tartışılan teknofeodal platformlar, içerik üretim mantıklarını algoritmaların tercihlerine göre şekillendirmektedir. Bu perspektiften bakıldığında, Güç Yüzükleri dizisinin sorunları Amazon'un içerik stratejisi ve uyarlama kararlarındaki tecrübesizliğinden veya eksikliğinden kaynaklanıyor olabilir.

Bu hipotezi test ettiğimizde ise Amazon'un özellikle bilim kurgu uyarlamaları alanındaki başarısı göze çarpmaktadır. **The Expanse** (2019-2022), **Syfy** kanalı tarafından iptal edildikten sonra Amazon tarafından kurtarılmış ve fanlar bu hamle için Amazon'a iyi tepkiler göstermiştir. Dizinin IMDb puanı 8.5'tir ve yorumlarda "*Amazon*

[178] Yeni bir şey deniyorlar ama kaynağa saygı gösteriyorlar.

[179] Dijital yayın platformlarının tüm sezonu aynı anda yayınlama stratejisiyle yaygınlaşan, bir dizinin birden fazla bölümünü veya tamamını, araya zaman girmeden, tek bir oturuşta arka arkaya izleme pratiğidir.

saved this masterpiece"[180] gibi ifadeler sıkça geçmektedir. **Good Omens** (2019), Neil Gaiman'ın doğrudan dahil olduğu bir uyarlama olarak Rotten Tomatoes'te %83 eleştirmen ve %82 izleyici skoru almıştır. Daha yakın tarihli bir örnek ise **Fallout** (2024) dizisidir. Video oyunu adaptasyonu olan bu yapım, IMDb 8.4 puanla fanlardan övgü almıştır. Yorumlarda "*This is how you adapt a game*"[181] ve benzeri ifadeler dikkat çekmektedir.

Bu örnekler, Amazon platformunun kaliteli yapım ile lore sadakati kombinasyonunu yakaladığında başarılı olabildiğini göstermektedir. Güç Yüzükleri'nin başarısızlığı, Amazon'un genel estetiğinden değil, bu spesifik yapımın yaratıcı tercihlerinden kaynaklanıyor olabilir. Bölüm 1.3'te belirtildiği gibi, J.D. Payne ve Patrick McKay gibi daha önce büyük bir yapımda deneyimi olmayan genç **showrunner**'ların[182] seçilmesi ve telif hakları kısıtlamaları nedeniyle lore boşluğu gibi faktörler, platformdan bağımsız sorunlardır. Dolayısıyla, platform hipotezi kısmen doğru olmakla birlikte yeterli bir açıklama değildir.

Üçüncü alternatif hipotez, jenerasyon farkı ve demografik bölünme iddiasıdır. Bu hipoteze göre, yaşlı fanlar (40 yaş üstü) negatif, genç izleyiciler (18-30 yaş) pozitif tepki vermektedir. Sorun ideoloji veya kalite değil, jenerasyonlar arası kültürel çatışmadır. Bu iddia, bölüm 2.1'de tartışılan kimlik politikalarının jenerasyonel bir boyut taşıdığı gerçeğine dayanmaktadır. Özellikle Z kuşağının çeşitlilik ve temsiliyet konularında daha duyarlı olduğu, boomer ve X kuşağının ise daha geleneksel değerlere bağlı olduğu yaygın bir varsayımdır.

Bu hipotezi doğrudan test etmek metodolojik sınırlamalarla karşılaşmaktadır. Reddit ve YouTube verileri, kullanıcıların yaşını doğrudan sağlamamaktadır. Bu nedenle, dolaylı analiz yöntemi kullanılmıştır. Farklı kullanıcı profillerine sahip subreddit'ler karşılaştırılmıştır: r/tolkienfans (eski fanlar, lore purist'leri) %71 negatiflik gösterirken, r/LOTR_on_Prime (yeni diziye özgü, daha genç izleyici profili) %58 negatiflik göstermiştir. Genç kitle daha az negatif olmakla birlikte, yine de çoğunluk olumsuzdur. %43'lük negatiflik oranı, pozitif tepkinin baskın olmadığını göstermektedir. Ayrıca, NRC duygu analizi ile yapılan karşılaştırma da öğreticidir.

[180] Amazon bu diziyi kurtardı.
[181] Bir oyun böyle uyarlanır.
[182] Dizi sorumlusu, Amerikan televizyon endüstrisinde, bir dizinin hem yaratıcı vizyonundan hem de idari yönetiminden sorumlu olan en yetkili kişi.

Reddit yorumlarında öfke ve iğrenme duyguları baskındır. Bu, jenerasyon farkının duygusal tonları etkilediğini ancak genel değerlendirmeyi değiştirmediğini göstermektedir. Genç izleyiciler de dizinin kalite sorunlarını fark etmekte, ancak bunu daha yumuşak bir dille ifade etmektedir. Dolayısıyla, jenerasyon hipotezi nüans eklemekte nitekim kalite faktörünü ortadan kaldırmamaktadır.

Dördüncü ve son alternatif hipotez ise, **astroturfing**[183] ve koordineli saldırı kampanyaları iddiasıdır. Bu hipoteze göre, negatif tepkiler organik değil, koordineli bir sağ muhafazakâr troll kampanyasının ürünüdür. **Nerdrotic, Geeks + Gamers** gibi YouTube kanallarının yönlendirmesiyle organize edilen bu kampanya, dizinin gerçek kalitesinden bağımsız olarak olumsuz algı yaratmıştır. Bu iddia, özellikle liberal medyada sıkça dile getirilmiştir ve bölüm 2.2.1'de tartışılan **toksik fandom** kavramıyla örtüşmektedir.

Bu hipotezi test etmek için üç kritere bakmak gerekir. İlk olarak, negatif yorumlar **bot pattern**'leri göstermeli, yani tekrar eden ifadeler ve aynı saatlerde toplu gönderimler olmalıdır. İkinci olarak, YouTube yönlendirmeli yorumlar Reddit'tekilerden çok daha negatif olmalıdır. Üçüncü olarak, **review bombing** kanıtı olmalı, yani ilk 24 saatte anormal yüksek negatif puan görülmelidir.

NLP tabanlı **bot tespit analizi** (tekrarlanan N-gram %90 eşleşme kriteri), veri setinde sadece %3.2 oranında bot veya spam içerik tespit etmiştir. Bu içerikler zaten bölüm 3.3'te açıklanan filtreleme prosedürü ile elenmiştir. YouTube ve Reddit negatiflik oranları karşılaştırıldığında, Nerdrotic gibi kanalların video yorumlarında %78 negatiflik gözlenirken, r/LOTR_on_Prime subreddit'inde %58 negatiflik tespit edilmiştir. Fark var olmakla birlikte, YouTube yorumlarında bile kalite eleştirileri kimlik eleştirilerinden daha baskındır. **Review bombing** konusunda ise, Rotten Tomatoes'te ilk gün 5000'den fazla negatif değerlendirme yapılmıştır. Bu değerlendirmelerin içerik analizi, çoğunun detaylı eleştiri içerdiğini, bot benzeri kısa mesajlar olmadığını göstermiştir.

Semantik ağ analizi de bu bulguyu desteklemektedir. Nerdrotic ve Geeks + Gamers kelimeleri, toplam veri setinde sadece %2.1 oranında geçmektedir. Bu, çoğu

[183] Sahte taban hareketi, ismini yapay çim markası AstroTurf'ten alan bu kavram bir kurum, şirket veya siyasi grubun, kendi çıkarları doğrultusunda oluşturduğu mesajları, sanki tabandan gelen, doğal ve gönüllü bir halk hareketiymiş gibi sunarak sahte bir kamuoyu yaratmasıdır.

eleştirinin bu kanallardan bağımsız olduğunu gösterir. Gözlendiği üzere, Nerdrotic gibi kanallar, var olan hayal kırıklığını organize ediyor, fakat onu yaratmıyorlar. Bölüm 2.3'te tartışılan yankı odaları dinamiği burada devreye girmektedir: bu kanallar, zaten memnuniyetsiz fanları bir araya getirerek ve onların duygularını **amplifikasyona** uğratarak, kutuplaşmayı derinleştirmektedir. Bu, tepkilerin sahte olduğu anlamına gelmez. Sonuç olarak **troll** kampanyası hipotezi abartılıdır ve ampirik olarak zayıf destek almaktadır.

Bu dört alternatif hipotezi değerlendirdikten sonra, kalite üstünlüğü hipotezinin en sağlam açıklama olduğunu şu gerekçelerle öne sürebiliriz. Birinci olarak, nostalji, platform estetiği ve jenerasyon farkı faktörleri nüans eklemekte fakat hiçbiri tek başına yeterli açıklama değildir. Bu faktörler, tepkilerin yoğunluğunu ve tonunu etkilemekte, ancak temel yönünü belirleyememektedir. İkinci olarak, **troll kampanyası** hipotezi ampirik olarak zayıf destek almaktadır. Az bot tespit edilmesi, koordinasyon referanslarının düşük olması ve detaylı eleştirilerin baskınlığı, bu hipotezi geçersiz kılmaktadır.

Üçüncü ve en önemlisi, kalite hipotezi üç bağımsız analiz yöntemiyle desteklenmektedir. House of the Dragon karşılaştırması, benzer çeşitlilik politikalarına rağmen yüksek kalite ile başarı arasındaki bağı göstermektedir. Zaman serisi analizi, izleme deneyiminden sonra **bad writing** eleştirilerinin üçe katlanmasını ortaya koymaktadır. Ayırt edici söylem analizi ise **lore** ve **pacing** gibi kalite odaklı terimlerin **woke** ve **diversity** gibi ideolojik terimlerden çok daha merkezi konumda olduğunu göstermektedir.

Ancak bu bulgu, **woke** söyleminin tamamen önemsiz olduğu anlamına gelmez. Bölüm 4.2'de gösterildiği üzere, negatif yorumların %31'i woke temasına atıfta bulunmaktadır. Bu oran, göz ardı edilemeyecek kadar yüksektir. Ancak bu %31'lik kesimin %73'ü aynı zamanda en az bir kalite boyutuna da değinmektedir. Bu durum, woke etiketinin yapısal sorunları ifade etmek için kullanılan bir **çerçeveleme aracı** olarak işlev gördüğünü göstermektedir.

4.4. BULGULARIN TEORİK DEĞERLENDİRİLMESİ

Önceki bölümlerde sunulan ampirik bulgular, İkinci bölüm'de kurulan teorik çerçeve ile karşılaştırılabilir bir aşamaya gelmiştir. Bu bölümde, Henry Jenkins'in

katılımcı kültür kavramından Byung Chul Han'ın psikopolitika ve heyecan kapitalizmi tezlerine, Eli Pariser'in yankı odaları teorisinden Thorsten Quandt'ın karanlık katılım kavramına, ve nihayet bu tezde önerilen fandom kapitalizmi kavramına kadar, tüm teorik perspektifler elde edilen verilerle test edilecektir. Bu değerlendirme dijital çağda kültürel tüketim pratiklerinin nasıl siyasallaştığını ve bu süreçte iktidar ilişkilerinin nasıl dönüştüğünü anlamak için bir sentez sunacaktır.

Henry Jenkins'in katılımcı kültür kavramında, bölüm 1.1'de detaylandırıldığı üzere, fanlar artık medya içeriklerini sadece tüketmemekte, aynı zamanda üretip paylaşmakta, tartışmakta ve dönüştürmektedir. Bu çalışmada elde edilen bulgular, Jenkins'in tezini güçlü bir şekilde desteklemektedir. 891.581 adetlik yorum, fanların yalnızca izleyici olmadığını, aynı zamanda yorumlayan, eleştiren, karşılaştıran ve değerlendiren aktif özneler olduğunu göstermektedir. Reddit'teki ortalama 47 kelimelik yorumlar, basit beğendim veya beğenmedim tepkilerinin ötesine geçen, anlatı tutarlılığından karakter gelişimine, lore sadakatinden prodüksiyon değerine kadar geniş bir yelpazede analitik değerlendirmeler içermektedir.

Bir Güç Yüzükleri eleştiri videosu 500 bin izlenme alırken, fanlar bu katılım sürecinde ücretsiz emek üretmektedir (videonun altına yorum yapan kişiler, yoksa yayıncılar para kazanmaktadırlar). Tiziana Terranova'nın (2000) dijital emek kavramı burada somutlaşmaktadır: katılım, özgürleşme değil, yeni bir sömürü biçimidir. Bu bulgu, Jenkins'in **katılımcı olanaklar** kavramına geçişini haklı çıkarmaktadır. Dijital araçlar katılımı mümkün kılar ama garanti etmez; aynı araçlar sömürüyü, kutuplaşmayı ve manipülasyonu da kolaylaştırır.

Robert Kozinets ile birlikte yazdığı Frames of Fandom (2025) kitabında Jenkins, fandomu çoklu çerçeveler üzerinden kavramsallaştırmıştır: fandom aynı anda bir izleyici formu, bir alt kültür, bir aktivizm biçimi ve bir arzu alanıdır. Bu çalışmanın bulguları, bu çok katmanlılığı da ampirik olarak doğrulamaktadır. Güç Yüzükleri dizisi fanları aynı anda hem estetik değerlendirme yapan eleştirmenler, hem lore bilgisi üzerinden kültürel sermaye kazanan uzmanlar, hem Amazon'a karşı **review bombing** kampanyaları düzenleyen aktivistler, hem de Tolkien evrenine duygusal olarak bağlı fanlar olarak hareket etmektedir. Bu çoklu kimlik performansı, fandomun indirgenemez karmaşıklığını göstermektedir.

Thorsten Quandt'ın karanlık katılım kavramı, bu çalışmanın en çarpıcı bulgularından biriyle örtüşmektedir. Quandt, dijital araçların pozitif topluluk inşasının yanında nefret söylemi, trolleme ve koordineli saldırılar için de kullanıldığını önermiştir. Güç Yüzükleri dizisi için gerçekleştirilen **review bombing kampanyaları**, Rotten Tomatoes ve IMDb'de ilk 24 saatte binlerce düşük puanın verilmesi, bu karanlık katılımın somut örnekleridir. Bu çalışmanın bulguları, Quandt'ın kavramına önemli bir nüans eklemektedir: karanlık katılım, her zaman kötü niyetli veya toksik değildir. Fanların çoğu, **review bombing**'i Amazon gibi dev bir sermaye yapısına karşı "*Tolkien'in mirasını koruma*" eylemi olarak meşrulaştırmaktadır. Bir yorumda geçen ifade bunu özetlemektedir: "*If we don't speak up, they'll keep destroying our beloved stories.*"[184] Bu, bölüm 2.2'de tartışılan tüketici aktivizminin bir biçimidir. Fanlar kendilerini bir kültürel mirasın koruyucuları olarak görmektedir. Dolayısıyla, karanlık katılım aynı zamanda bir dijital direniş olarak da okunabilir, her ne kadar bu direniş yapıcı değil, yıkıcı biçimler alsa da.

Eli Pariser'in filtre balonları ve Cass Sunstein'ın grup kutuplaşması teorileri, bu çalışmanın platform analizleriyle güçlü bir uyum göstermektedir. Bölüm 4.2'de belirtildiği üzere, Reddit'in subreddit yapısı doğal birer yankı odası oluşturmaktadır. r/tolkienfans ile r/LOTR_on_Prime subredditleri arasında neredeyse hiçbir geçişkenlik yoktur. Bir subreddit, ideolojik olarak arındıktan sonra, muhalif sesler **downvote** edilerek görünmez kılınmakta veya moderatörler tarafından banlanmaktadır. YouTube'un algoritması ise daha da tehlikelidir: bir kullanıcı hafif eleştirel bir video izlediğinde, algoritma ona daha sert, daha öfkeli içerikler önermeye başlamaktadır. Zeynep Tüfekçi''nin (2018) radikalizasyon makinesi teşhisi, bu çalışmada ampirik olarak gözlemlenmiştir.

Bu bulgular ve gözlemler, yankı odalarının kaçınılmaz olmadığını da göstermektedir. House of the Dragon örneği, benzer temsiliyet politikalarına rağmen yankı odalarının dizinin kalitesi sayesinde marjinalleşebildiğini göstermektedir. Bu, algoritmik kutuplaşmanın mutlak olmadığını, içeriğin kalitesinin bu süreci etkileyebildiğini ortaya koymaktadır. Başka bir deyişle, yankı odaları güçlü olmakla birlikte, kalite faktörü bu dinamikleri kırabilmektedir. Bu bulgu, teknolojik determinizme karşı bir argümandır: algoritmalar güçlüdür ama her şeyi belirlemez.

[184] Sesimizi çıkarmazsak, sevdiğimiz hikayeleri yok etmeye devam edecekler.

Byung Chul Han'ın psikopolitika ve heyecan kapitalizmi kavramları, bu çalışmanın teorik katmanlarından birini oluşturmaktadır. Bu çalışmanın bulguları, Han'ın tezini çarpıcı bir şekilde doğrulamaktadır. Fanlar, Güç Yüzükleri dizisini eleştirirken bir dizi değerlendirmesi yapmalarının yanı sıra lore uzmanı, gerçek fan, Tolkien bilgini kimliklerini performatif olarak inşa etmektedir. TextBlob'un öznellik skorları, Güç Yüzükleri dizisi yorumlarında ortalama 0.68 çıkmıştır. Bu, yorumların yüksek ölçüde kişisel görüş, his ve kanaat içerdiğini göstermektedir.

Daha da önemlisi, fanların öfkesi kendi içine dönmektedir. Yorumlarda "*I feel stupid for having hope*"[185], "*I wasted my time defending this show*"[186] gibi ifadeler sıkça geçmektedir. Bu, Han'ın öz sömürü kavramının dijital fandomdaki tezahürüdür. Fanlar, dizinin başarısızlığını kendi beklentilerinin yüksek olmasına bağlamakta, böylece suçu yapısal sorunlardan Amazon'un kâr odaklı yaklaşımı, yetersiz senaristler kendi aşırı talepkar olmalarına kaydırmaktadır. Bu, tam da Han'ın tanımladığı psikopolitik mekanizmadır: birey, sistemin başarısızlığını bile kendi eksikliği olarak kodlar.

Han'ın heyecan kapitalizmi kavramı ise platformların iş modelini açıklamaktadır. YouTube ve Reddit, fanların duygusal tepkilerini öfke, hayal kırıklığı, nostalji ölçülebilir verilere dönüştürmekte ve bu duygusal emeği sermayeye çevirmektedir. Nerdrotic'in bir videosu 500 bin izlenme aldığında, her izlenme YouTube için reklam geliri, Nerdrotic için ise AdSense geliri anlamına gelmektedir. Fanların öfkesi, kelimenin tam anlamıyla para haline gelmektedir. Bölüm 4.2'de gösterildiği üzere, duygusal olarak yüklü içerikler, özellikle öfke ve tiksinme gibi güçlü olumsuz duygular, platformlarda en hızla yayılan ve en çok etkileşim alan içeriklerdir. Dolayısıyla, platformlar kutuplaşmayı körüklemekte çıkar sahibidir. Bu, tam da Han'ın tanımladığı heyecan kapitalizmidir: duygular, neoliberal ekonominin yeni hammaddesidir, yeni petroldür.

Andreas Hepp'in derin medyatikleşme kavramı, bu dinamiklerin altyapısal boyutunu açıklamaktadır. Hepp'e göre, dijital medya artık toplumsal iletişimin sadece bir aracı değil, toplumsal dünyanın inşa edildiği temel altyapıdır. The Witcher örneği, bu tezi güçlü bir şekilde desteklemektedir. Semantik ağ analizinde, **Henry Cavill**

[185] Umut beslediğim için kendimi aptal hissediyorum.
[186] Bu diziyi savunarak zamanımı harcadım.

düğümü **source material** ve **writers** düğümleriyle doğrudan bağlantılıdır. Geleneksel medyada yapımcı otorite iken, derin medyatikleşmiş ortamda, fanlar tarafından lore'a sadık görülen bir oyuncu, yapımcılara karşı bir direniş sembolü haline gelmiştir. Cavill'in ayrılışı, fanlar için son kalenin düşmesi anlamına gelmiştir. Bu, iktidar ilişkilerinin dijital platformlar tarafından nasıl yeniden yapılandırıldığını göstermektedir.

Giriş bölümünde tanımlanan ve bu tezin orijinal katkılarından biri olan fandom kapitalizmi kavramı, tüm bu teorik perspektifleri sentezlemektedir. Fandom kapitalizmi, teknofeodal platformların bireylerin kurgusal evrenlere yönelik duygusal bağlılıklarını ölçülebilir etkileşime dönüştürdüğü ve bu etkileşimi hem reklam geliri hem de abone sadakati olarak monetize ettiği ekonomik sistemdir. Bu sistem, bireylerin arzu ekonomisini heyecan kapitalizmi ile birleştirerek, yapısal sorunlara yönelmesi gereken kolektif enerjiyi kurgusal evrenler üzerinden yürütülen kimlik tartışmalarına kanalize etmektedir. Bu çalışmanın bulguları, fandom kapitalizmi kavramını desteklemektedir. Fan tepkileri bir kimlik performansıdır, bir yorumda Güç Yüzükleri dizisini eleştirmek, dizinin kalitesi hakkında basit bir yargı olmanın dışında "*ben gerçek bir Tolkien fanıyım*" mesajını da içermektedir. Bu performans, Bourdieu'nün kültürel sermaye kavramıyla örtüşmektedir. Lore bilgisi, fan topluluğu içinde statü kazandırmaktadır. İkinci olarak, bu kimlik performansı, platformlar için karlı bir üretim faktörüdür. Her yorum, her beğeni, her paylaşım, platformların veri tabanlarını beslemekte ve reklam geliri üretmektedir. Üçüncü olarak, bu sistem yapısal sorunları, eşitsizlik, adaletsizlik gibi kavramları gizlemektedir. Fanlar, Amazon'un milyar dolarlık yatırımla bir kültürel mirası metalaştırmasına öfkelenmek yerine, dizinin woke olup olmadığı tartışmasına odaklanmaktadır.

Bölüm 2.4'te Florent Guenard ekseninde tartışıldığı gibi, neoliberalizm toplumu kimliklere bölerek kolektif direnişi zorlaştırmaktadır. Güç Yüzükleri vakası, bunun somut bir örneğidir. Fanlar, kalite mi ideoloji mi sorusu etrafında çatışırken, asıl sorun olan Amazon'un kâr maksimizasyonu stratejisi ve gelir eşitsizliği konuları geri planda kalmaktadır. Bu, fandom kapitalizminin nasıl işlediğinin mükemmel bir örneğidir: öfke, yapısal sorunlardan estetik tercihlere kaydırılmaktadır, iktidar odakları da bu durumu kendi emelleri uğrunda kullanmaktadırlar. Dizinin gerçekten de ciddi kalite sorunları vardır. Anlatı tutarlılığı, karakterizasyon ve lore sadakati konularında fanların haklı gerekçeleri bulunmaktadır. Sorun, bu meşru eleştirilerin ideolojik bir çerçeveye oturtularak ifade edilmesidir. Woke etiketi, yapısal sorunları dile getirmek için

kullanılan bir şemsiye kavram haline gelmiştir. Bu durum, fanların manipüle edildiği değil, neoliberal dilin onların eleştirilerini nasıl şekillendirdiği meselesidir.

Bu bölümde yapılan teorik değerlendirme, ampirik bulguların kuramsal çerçeve ile tutarlı olduğunu göstermektedir. Jenkins'in katılımcı kültür vaadi, platformların ticari mantığı tarafından ele geçirilmiştir. Quandt'ın karanlık katılım kavramı, **fanların review bombing** gibi yıkıcı pratiklerini açıklamaktadır. Pariser ve Sunstein'ın yankı odaları teorisi, platform mimarisinin kutuplaşmayı nasıl derinleştirdiğini göstermektedir. Han'ın psikopolitika ve heyecan kapitalizmi kavramları, fanların duygusal emeğinin nasıl sömürüldüğünü ortaya koymaktadır. Hepp'in derin medyatikleşme kavramı, iktidar ilişkilerinin dijital altyapılar tarafından nasıl yeniden şekillendiğini açıklamaktadır. Ve nihayet, bu tez kapsamında yazar tarafından önerilen fandom kapitalizmi kavramı, tüm bu dinamikleri sentezleyerek, neoliberal dönemde kültürel tüketim pratiklerinin nasıl siyasallaştığını ve bu süreçte bireylerin kolektif eylem kapasitesinin nasıl zayıflatıldığını göstermektedir. Bir sonraki bölümde, bu bulguların araştırma sınırlılıkları bağlamında değerlendirilmesi ve gelecek araştırmalar için öneriler sunulacaktır.

4.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI VE GELECEK ÇALIŞMALAR İÇİN ÖNERİLER

Önceki bölümlerde sunulan bulgular ve teorik değerlendirme, tezin ana argümanını güçlü bir şekilde desteklemekle birlikte, her bilimsel araştırma gibi bu çalışma da belirli metodolojik, kavramsal ve teknik sınırlılıklar taşımaktadır. Bu sınırlılıkları açıkça belirtmek gelecek araştırmalar için bir yol haritası sunmak açısından önem taşımaktadır. Bu bölümde, veri toplama ve örneklem, metodolojik tercihler, kavramsal çerçeve ve yorumlama süreçlerine ilişkin sınırlılıklar ele alınacak ve bu sınırlılıkların nasıl aşılabileceğine dair öneriler sunulacaktır.

İlk ve en temel sınırlılık, dilin tekdilli olmasıdır. Bu çalışmada sadece İngilizce yorumlar analiz edilmiştir. Güç Yüzükleri gibi küresel bir yapımın izleyici kitlesi, çok çeşitli dilsel ve kültürel arka planlara sahiptir. İspanyolca, Fransızca, Almanca, Japonca gibi dillerdeki yorumlar, farklı kültürel bağlamların tepkileri nasıl şekillendirdiğini gösterebilirdi. Örneğin, Avrupa'da woke kavramının Kuzey Amerika'dakinden farklı bir karşılığı olabilir. Bölüm 3.2'de belirtildiği gibi, duygu analizi

araçları İngilizce için optimize edilmiştir ve diğer dillerde aynı performansı göstermeyebilir. Bu teknik sınırlılık, gelecek çalışmalar için önemli bir araştırma sorusu sunmaktadır: kültürel bağlamlar, fantezi uyarlamalarına yönelik tepkileri nasıl farklılaştırır? Örneğin, Tolkien'in eserlerinin İngiltere'de taşıdığı neredeyse **ulusal mitoloji** statüsü, diğer ülkelerde aynı yoğunlukta değildir.

İkinci sınırlılık, platform seçimidir. Reddit ve YouTube, dijital fandom ekosisteminin önemli parçalarıdır ancak bütünü temsil etmemektedir. Twitter, özellikle Elon Musk'ın satın alımından sonra X olarak yeniden markalaşması ve API erişim politikalarındaki değişiklikler nedeniyle bu çalışmaya dahil edilememiştir. Oysa Twitter, gerçek zamanlı tepkilerin ve viral tartışmaların merkezi olarak bilinmektedir. Discord sunucuları, özel Facebook grupları veya IMDb forumları gibi daha kapalı topluluklar ise erişim zorluğu nedeniyle tamamen dışarıda kalmıştır. Bu kapalı topluluklar, bölüm 2.3'te tartışılan yankı odalarının en yoğun biçimlerini barındırıyor olabilir. Gelecek çalışmalar, çok platformlu bir yaklaşım benimseyerek, platformlar arası dinamikleri karşılaştırmalı olarak inceleyebilir.

Üçüncü sınırlılık, silinmiş içeriklere erişilememesidir. Bölüm 4.1'de belirtildiği gibi, 198.765 yorum kullanıcılar veya moderatörler tarafından silinmiş ve içeriği kaybolmuştur. Bu yorumların neden silindiği bilinmemektedir. Kullanıcı pişmanlığı mı, moderatör müdahalesi mi, yoksa nefret söylemi içerdiği için platform tarafından otomatik olarak kaldırıldı mı? Bu soruların cevapları, bölüm 2.2.1'de tartışılan karanlık katılım dinamiklerini daha derinlemesine anlamak için değerli olabilirdi. Özellikle, silinmiş yorumların çoğunun toksik içerik barındırıp barındırmadığı, toksik fandom hipotezini test etmek açısından önemlidir. Gelecek çalışmalar, **Archive.org** veya **Pushshift** gibi internet arşivlerini kullanarak silinmiş içeriklere erişebilir ve bu içeriklerin analizi ile mevcut bulguları zenginleştirebilir.

Dördüncü sınırlılık, kullanıcı demografisine ilişkin bilgi eksikliğidir. Reddit ve YouTube, kullanıcıların yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi veya coğrafi konumu gibi bilgilerini doğrudan sağlamamaktadır. Bölüm 4.3'te, dolaylı yöntemlerle jenerasyon farkını test etmeye çalışılmış ancak bu yöntem kesin değildir. Örneğin, r/tolkienfans subreddit'inin gerçekten daha yaşlı kullanıcılardan oluştuğu varsayılmıştır, ancak bu ampirik olarak doğrulanamamıştır. Benzer şekilde, cinsiyet dinamikleri tamamen göz ardı edilmiştir. Oysa feminist fan çalışmaları literatürü, kadın fanların erkek fanlara göre farklı

motivasyonlar ve eleştiri biçimleri sergilediğini göstermektedir (Coppa, 2017). Güç Yüzükleri dizisinde Galadriel'in **güçlü kadın** olarak yeniden yorumlanması, farklı cinsiyetlerden fanlar tarafından farklı şekilde algılanmış olabilir. Gelecek çalışmalar, anket veya mülakat gibi nitel yöntemlerle demografik verileri toplayarak, bu dinamikleri aydınlatabilir.

Beşinci sınırlılık, nedensellik iddiasının sınırlarıdır. Bu çalışma, korelasyonel bir tasarıma sahiptir; yani değişkenler arasındaki ilişkileri tespit edebilir ama kesin nedensellik kuramaz. Bölüm 4.2'de sunulan zaman serisi analizi, woke eleştirilerinin izleme deneyiminden sonra azaldığını göstermiştir. Bu, **temporal precedence** kriteri açısından güçlü bir bulgu olmakla birlikte, kesin nedensellik için yeterli değildir. Alternatif bir açıklama, fanların zamanla diziye alışması veya eleştirilerini daha sofistike bir dile çevirmesi olabilir. Deneysel bir tasarım, örneğin fanları rastgele gruplara ayırarak bir gruba sadece oyuncu seçimlerini, diğer gruba sadece senaryo kalitesini göstererek tepkilerini ölçmek, nedenselliği daha kesin bir şekilde test edebilirdi. Böyle bir deney ise, etik ve pratik zorluklar içermektedir. Gelecek çalışmalar, **quasi experimental tasarımlar veya yapısal eşitlik modellemesi** gibi istatistiksel yöntemler kullanarak, nedensellik iddialarını güçlendirebilir.

Altıncı sınırlılık, duygu analizi araçlarının doğruluk oranlarıdır. Bölüm 3.2'de belirtildiği gibi, hiçbir algoritma yüzde yüz doğruluk oranına sahip değildir. BERT modeli, ironik ve sarkazmik dili yakalamada geleneksel yöntemlerden çok daha başarılı olmakla birlikte, yine de bazı metinleri yanlış sınıflandırmaktadır. Özellikle karmaşık, çok katmanlı veya kültürel referanslarla dolu metinlerde yanlış sınıflandırma riski artar. Örneğin, "*Tolkien would be so proud*"[187] ifadesi, bağlama göre hem samimi bir övgü hem de derin bir ironi olabilir. BERT, bu bağlamı her zaman doğru yakalayamayabilir. Bu sınırlılığı azaltmak için, bölüm 3.2'de üç farklı araç kullanılarak yöntemsel çeşitleme yapılmıştır. Gelecek çalışmalar, manuel kodlama ile algoritmaların sonuçlarını karşılaştırarak, doğruluk oranlarını hesaplayabilir. Örneğin, rastgele seçilen 1000 yorumun hem manuel hem de algoritmik olarak kodlanması, **inter-rater reliability** analizi ile BERT'in performansını değerlendirebilir.

Yedinci sınırlılık, kalite kavramının operasyonelleştirilmesidir. Bölüm 3.5.5'te, kalite altı boyutta operasyonelleştirilmiştir: anlatı tutarlılığı, karakterizasyon, diyalog

[187] Tolkien çok gururlanırdı.

kalitesi, anlatı temposu, lore sadakati ve prodüksiyon değeri. Bu boyutlar, veri odaklı bir yaklaşımla fanların kendi söyleminden türetilmiştir. Ancak bu boyutlar, kaliteyi tam olarak kapsamıyor olabilir. Örneğin, müzikal skor, sinematografi, oyunculuk performansı gibi boyutlar dahil edilmemiştir. Bu boyutların ihmal edilmesi, fanların eleştirilerinin bazı yönlerini gözden kaçırmış olabilir. Ayrıca, kalite sosyolojide öznel bir inşa olduğu için (Bourdieu, 1984), farklı fan gruplarının farklı kalite kriterleri olabilir. Tolkien purist'leri için lore sadakati en önemlisi olabilirken, sıradan izleyiciler için görsel efektler daha önemli olabilir. Gelecek çalışmalar, farklı fan segmentleri için kalite boyutlarını ayrı ayrı operasyonelleştirerek, bu heterojenliği yakalayabilir.

Sekizinci sınırlılık, karşılaştırmalı vakaların seçimidir. Bu çalışmada, House of the Dragon ana karşılaştırma vakası olarak kullanılmıştır. Nitekim House of the Dragon, bir ideal kontrol grubu değildir. İki yapım arasında mitolojik statü, franchise tarihi ve yazar desteği gibi kontrol edilemeyen değişkenler bulunmaktadır. George R.R. Martin'in House of the Dragon'a doğrudan dahil olması, **Tolkien Estate**'in Güç Yüzükleri dizisine mesafeli durması gibi faktörler, fanların tepkilerini etkilemiş olabilir. Ayrıca, Game of Thrones'un final sezonu büyük hayal kırıklığı yaratmış ve fanlar House of the Dragon'a daha alçak beklentilerle yaklaşmış olabilir. Bu, dizinin başarısını açıklamada alternatif bir faktördür. Gelecek çalışmalar, daha kontrollü karşılaştırmalar için benzer franchise tarihi ve benzer beklenti düzeylerine sahip vakaları seçebilir. Örneğin, Star Wars'un farklı Disney+ dizileri The Mandalorian, Obi-Wan Kenobi, Ahsoka)karşılaştırmalı olarak incelenebilir.

Dokuzuncu sınırlılık, Fandom Kapitalizmi kavramının ampirik testinin sınırlı olmasıdır. Bölüm 2.4'te tanımlanan bu kavram, ampirik olarak tam olarak test edilmemiştir. Kavramın temel iddiası, fanların kolektif eylem enerjisinin kurgusal tartışmalara kanalize edildiğidir. Bu iddianın doğrudan testi, fanların gerçek dünya politik katılımlarını ölçmeyi gerektirir. Örneğin, Güç Yüzükleri dizisi hakkında yoğun şekilde yorum yapan fanların, aynı zamanda sınıf temelli veya yapısal sorunlara gelir eşitsizliği, sağlık hakkı vb. yönelik politik eylemlere katılıp katılmadığını araştırmak, fandom kapitalizmi hipotezini güçlendirebilirdi. Gelecek çalışmalar, anket veya dijital etnografi yöntemleriyle, fanların politik katılım düzeylerini ölçerek, bu kavramı daha sağlam bir şekilde test edebilir.

Onuncu ve son sınırlılık, araştırmanın tek bir vaka üzerine yoğunlaşmasıdır. Bu çalışma, Güç Yüzükleri dizisini merkeze alarak, House of the Dragon ve The Witcher ve Yüzüklerin Efendisi üçlemesiyle karşılaştırmalı analiz yapmıştır. Araştırma bulguları, fantezi türü dışındaki diğer türlere genellenemeyebilir. Örneğin, bilim kurgu, süper kahraman veya korku türlerinde farklı dinamikler söz konusu olabilir. Marvel Cinematic Universe'daki temsiliyet tartışmaları, Güç Yüzükleri dizisinden farklı bir seyir izlemiş olabilir. Çünkü Marvel, başından beri daha çeşitli, kapsayıcı bir kadro sunmuştur ve fanlar bu duruma alışkındır. Gelecek çalışmalar, çoklu vaka tasarımı ile farklı türlerdeki fan tepkilerini karşılaştırarak, bulguların genellenebilirliğini test edebilir.

Bu sınırlılıklar, çalışmanın değerini azaltmamakta, aksine gelecek araştırmalar için verimli bir zemin oluşturmaktadır. Her sınırlılık, aynı zamanda bir araştırma sorusudur ve bu sorular, dijital fandom, kültürel tüketim ve kimlik politikaları literatürünü ileriye taşıyabilir. Özellikle, çok dillilik, çok platformluluk ve demografik heterojenlik konularında yapılacak çalışmalar, bu tezin bulgularını zenginleştirebilir ve nüanslandırabilir. Fandom kapitalizmi gibi yeni kavramların daha sağlam ampirik testlere tabi tutulması, bu kavramların teorik gücünü artırabilir. Sonuç bölümünde, bu sınırlılıkların ışığında, çalışmanın genel katkıları ve dijital çağda fantezi uyarlamalarının geleceğine ilişkin öngörüler sunulacaktır.

SONUÇ

Bu tez, dijital çağda fantezi uyarlamalarına yönelik izleyici tepkilerinin doğasını, kökenlerini ve dinamiklerini anlamak amacıyla yola çıkmıştır. Amazon Prime Video'nun Yüzüklerin Efendisi Güç Yüzükleri dizisini merkeze alarak, House of the Dragon, The Witcher ve referans noktası olarak Yüzüklerin Efendisi üçlemesi ile karşılaştırmalı bir analiz gerçekleştirilmiştir. Reddit ve YouTube platformlarından toplanan 1.4 milyona yakın ham verinin titiz bir filtreleme sürecinden geçirilmesiyle elde edilen 891.581 adetlik altın veri seti üzerinde, hesaplamalı sosyal bilimler yöntemleri kullanılarak çok katmanlı bir analiz yapılmıştır. Bu analizin sonuçları, popüler medya anlatılarının ve bazı akademik çevrelerin öne sürdüğü woke kültürü karşıtı tepki hipotezine karşı önemli bir ampirik düzeltme sunmaktadır.

Araştırmanın en önemli sorusu şuydu: Güç Yüzükleri dizisine yönelik fan tepkilerinin temel belirleyicisi algılanan kalite ve lore sadakati mi, yoksa kimlik politikaları ve woke söylemi midir? Dört bölüm boyunca süren kapsamlı analiz, bu soruya net bir yanıt vermiştir: negatif tepkilerin ağırlıklı kaynağı, ideolojik karşı çıkış değil, anlatısal tutarsızlık ve kaynak materyale sadakatsizliktir. Negatif yorumların %67'si en az bir kalite boyutuna atıfta bulunurken, %31'i woke culture temasına değinmiştir. Dahası, bu %31'lik kesimin %73'ü aynı zamanda kalite sorunlarını da dile getirmiştir. **Saf woke eleştirisi** yapan yorumlar, toplam negatif yorumların sadece %8.4'ünü oluşturmuştur. Bu bulgular, fan tepkilerinin tek boyutlu bir kimlik siyaseti çatışması olmadığını, aksine çok katmanlı, estetik ve anlatısal beklentilerle şekillenen meşru bir tüketici tepkisi olduğunu göstermektedir.

Bu araştırma boyunca woke terimini fanların dilinden ödünç alınarak kullanılmıştır. Bu tercih, metodolojik bir zorunluluktur; çünkü dijital etnografide, toplulukların kendi kategorileriyle konuşmaları, dışarıdan dayatılan akademik jargondan daha zengin veriler üretir. Bu, woke etiketinin doğallaştırıldığı anlamına gelmez. Bulgular göstermiştir ki fanlar, lore sadakati gibi estetik kaygılarını, woke karşıtlığı gibi ideolojik bir kimlik performansıyla harmanlayarak, kendi tepkilerini ahlaki olarak meşrulaştırmaktadır. Dolayısıyla, woke'u ciddiye almak, onu onaylamak değil, gücünü anlamaktır.

House of the Dragon ile yapılan karşılaştırmalı analiz, bu bulguyu daha da güçlendirmiştir. Bu dizi de benzer çeşitlilik politikaları uygulamış, Velaryon Hanesi

karakterlerini siyahi aktörler canlandırmıştır. Yüksek senaryo ve prodüksiyon kalitesi sayesinde, kimlik tartışmaları marjinalleşmiş ve dizi hem eleştirmenlerden hem izleyicilerden olumlu tepkiler almıştır. BERT negatiflik oranı Güç Yüzükleri dizisi için %64.2 iken, House of the Dragon için %28.4 olarak ölçülmüştür. Bu çarpıcı fark, kalite faktörünün ideolojiden daha belirleyici olduğunu ampirik olarak doğrulamaktadır. Başka bir deyişle, izleyicinin sorunu çeşitlilik değil, tutarsızlıktır. Woke etiketi, zayıf senaryoya duyulan öfkeyi kristalize eden bir şemsiye kavram olarak kullanılmaktadır.

Zaman serisi analizi de bu bulguyu desteklemiştir. Dizi yayınlanmadan önce, T1 döneminde woke temalı yorumların oranı %42 iken, dizi yayınlandıktan sonra bu oran %28'e düşmüş, buna karşılık ***bad writing*** *eleştirileri %18'den %53'e fırlamıştır. Bu zamansal dinamik göstermektedir ki, ideolojik karşı çıkış ilk tepkide baskın olmakla birlikte, birinci elden izleme deneyiminden sonra anlatısal kalite kaygıları ön plana çıkmaktadır. Fanlar, önce woke olduğu için kızmış, sonra izleyince kötü olduğu için kızmış, sonra da kötü olmasının sebebinin woke olması şeklinde geriye dönük bir açıklama yapmışlardır. Bu, neden sonuç ilişkisinin karşılıklı olduğunu gösterir: kalite ve ideoloji, birbirini besleyen bir geri bildirim döngüsü içindedir.*

Metodolojik açıdan bu çalışma, geleneksel duygu analizi yöntemlerinin dijital kültürün karmaşık dilini çözümlemekte yetersiz kaldığını göstermiştir. VADER negatiflik oranını %30.8 olarak ölçerken, BERT %64.2 olarak tespit etmiştir. Bu %33'lük sapma, fantezi fandomunun tepkisinin basit küfürlerden değil, derin bir hayal kırıklığı ve sarkazm barındıran sofistike bir dilden oluştuğunu ortaya koymuştur. İronik ifadeler, sözlük tabanlı yöntemler tarafından pozitif olarak değerlendirilirken, BERT bağlamı anlayarak negatif olarak sınıflandırmıştır. Bu sonuç, gelecekteki fan çalışmaları ve dijital etnografi araştırmaları için yapay zeka destekli yöntemlerin bir tercih değil, bir zorunluluk olduğunu işaret etmektedir.

Teorik düzlemde ise, fanların dijital aktivizmi yeniden kavramsallaştırılmıştır. Henry Jenkins'in katılımcı kültür idealinin, teknofeodal platformların ticari mantığı tarafından ele geçirildiği görülmüştür. Fanların ürettiği her yorum, her eleştiri videosu, platformların reklam gelirini artırmaktadır. Tiziana Terranova'nın dijital emek kavramı burada somutlaşmaktadır: katılım, özgürleşme değil, yeni bir sömürü biçimidir. Thorsten Quandt'ın karanlık katılım kavramı, fanların review bombing gibi yıkıcı pratiklerini açıklamaktadır ancak bu çalışma, karanlık katılımın her zaman toksik

olmadığını göstermiştir. Fanlar, Amazon gibi dev bir sermaye yapısına karşı Tolkien'in mirasını koruma refleksiyle hareket etmektedir. The Witcher örneğinde Henry Cavill'in ayrılışına verilen kitlesel tepki fanların yapımcıları cezalandırma ve kültürel mirası koruma aracı olarak kullandığını göstermiştir.

Eli Pariser'in filtre balonları ve Cass Sunstein'ın grup kutuplaşması teorileri, platform mimarisinin tepkileri nasıl şekillendirdiğini açıklamıştır. Reddit'in subreddit yapısı doğal yankı odaları oluşturmakta, YouTube'un algoritması ise kullanıcıları daha aşırı içeriklere yönlendirerek radikalizasyon sürecini hızlandırmaktadır. Andreas Hepp'in derin medyatikleşme kavramıyla uyumlu olarak, dijital altyapıların bu koruma refleksini kutuplaştırıcı bir kültür savaşına dönüştürdüğü anlaşılmıştır. House of the Dragon örneği ise, algoritmik kutuplaşmanın mutlak olmadığını, içeriğin kalitesinin bu süreci kırabildiğini göstermiştir.

Bu araştırma, fandom çalışmalarında yaygın olan **toksik fan eşittir ideolojik fanatik** basitleştirmesine karşı ampirik bir düzeltme sunmaktadır. Dijital fandom aktivizmi, estetik ve anlatısal beklentilere dayalı meşru bir tüketici tepkisidir. Bu tepki, algoritmik amplifikasyon ve heyecan girişimcileri tarafından ideolojik bir çerçeveye oturtulsa da, kökeni kalite hayal kırıklığıdır. Fanlar, pasif bir tüketici kitlesi veya homojen bir toksik güruh değildir. Estetik, anlatısal ve etik değerlerini dijital araçlarla savunan, gerektiğinde karanlık yöntemlere başvuran fakat temelde anlam arayışında olan aktif bir üretüketici topluluğudur.

Bu bulgu, dijital fandomun sorunsuz bir alan olduğu anlamına gelmez. Bölüm 4.5'te detaylandırılan sınırlılıklar, gelecek araştırmalar için önemli sorular ortaya koymaktadır. Çok dilli, çok platformlu ve demografik heterojenliği kapsayan çalışmalar, bu bulguları zenginleştirebilir.

Fantezi uyarlamalarının geleceği açısından bakıldığında, bu çalışmanın bulguları önemli dersler sunmaktadır. Yapımcıların, fanları eğitilmesi gereken bir yığın veya toksik bir güruh olarak görmesi yerine, ikna edilmesi gereken bir kültürel ortak olarak değerlendirmesi gerekmektedir. Çeşitlilik ve temsiliyet politikaları, kalite pahasına uygulandığında dirençle karşılaşmaktadır. House of the Dragon örneği göstermiştir ki, yüksek anlatısal kalite ile birleştirildiğinde, temsiliyet politikaları başarılı olabilmektedir. Dolayısıyla, sorun ideoloji değil, uygulama biçimidir.

Ek olarak, telif hakları gibi yapısal kısıtlamaların fanlar tarafından göz ardı edilmesi, önemli bir bulgudur. Fanlar, yapımcıların niçin bu kararları aldığıyla değil, ne yaptıklarıyla ve bunları nasıl yaptıklarıyla ilgilenmektedir.

Dijital platformlar açısından bakıldığında ise, bu çalışma algoritmik kutuplaşmanın tehlikelerini somut olarak göstermiştir. YouTube ve Reddit gibi platformlar, öfke içeriklerini ödüllendirerek, kutuplaşmayı derinleştirmekte ve toplumsal diyalogu imkansız hale getirmektedir. Bu platformların düzenlenmesi, yalnızca politik söylem için değil, kültürel tüketim alanları için de acil bir ihtiyaçtır. Bu düzenleme, ifade özgürlüğü ile toplumsal uyum arasında hassas bir denge gerektirir.

Sonuç olarak, bu tez dijital fandomun ve dijital çağda kültürel tüketim pratiklerinin nasıl siyasallaştığını ve bu süreçte iktidar ilişkilerinin nasıl dönüştüğünü anlamamız için zengin bir vaka sunduğunu göstermiştir. Güç Yüzükleri çalışması bir dizi hakkında bir tartışmadan çok daha fazlasıdır. Neoliberal psikopolitikanın, heyecan kapitalizminin, algoritmik kutuplaşmanın ve kimlik politikalarının iç içe geçtiği karmaşık bir toplumsal fenomendir. Bu fenomeni anlamak, sadece fantezi fanları için değil, dijital demokrasinin geleceği için de önemlidir. Çünkü bugün bir elfin ten rengi üzerinden yürütülen tartışma, yarın çok daha önemli konularda nasıl tartışacağımızı şekillendirecektir. Fantezi uyarlamalarının geleceği, yapımcıların fanları nasıl gördüğüne bağlıdır. Demokrasinin geleceği ise hepimizin birbirimizi nasıl gördüğüne bağlıdır.

KAYNAKÇA

Adalian, Josef: "House of the Dragon Ratings Show HBO Still Has Powerful IP", **Vulture**, 22 Ağustos 2022.

Apple, Michael W.: **Educating the "Right" Way: Markets, Standards, God, and Inequality**, New York, Routledge, 2006.

Babbie, Earl: **The Practice of Social Research**, 13. bs., Belmont, Wadsworth Cengage Learning, 2013.

Banet-Weiser, Sarah: **Authentic: The Politics of Ambivalence in a Brand Culture**, New York, NYU Press, 2012.

Barker, Martin, Ernest Mathijs: **Watching The Lord of the Rings: Tolkien's World Audiences**, New York, Peter Lang, 2008.

Baron, Jonathan, John C. Hershey: "Outcome Bias in Decision Evaluation", **Journal of Personality and Social Psychology**, C. 54, No: 4, 1988, s. 569-579.

Bauman, Zygmunt: **Liquid Modernity**, Cambridge, Polity Press, 2000.

Baym, Nancy K.: **Personal Connections in the Digital Age**, 2. bs., Cambridge, Polity Press, 2015.

Bernstein, Mary: "Identity Politics", **Annual Review of Sociology**, C. 31, 2005, s. 47-74.

Boot, Paul: "Fan Studies: A New Direction in Media Studies?", **International Journal of Cultural Studies**, C. 21, No: 2, 2018, s. 117-123.

Bourdieu, Pierre: **Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste**, Çev. Richard Nice, Cambridge, Harvard University Press, 1984.

Bourdieu, Pierre: "The Forms of Capital", **Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education** içinde, Ed. J. Richardson, New York, Greenwood, 1986, s. 241-258.

Brady, William J. vd.: "Emotion Shapes the Diffusion of Moralized Content in Social Networks", **Proceedings of the National Academy of Sciences**, C. 114, No: 28, 2017, s. 7313-7318.

Breznican, Anthony, Joanna Robinson: "The Rings of Power: Everything We Know About Amazon's Lord of the Rings Series", **Vanity Fair**, 10 Şubat 2022.

Brown, Wendy: **In the Ruins of Neoliberalism: The Rise of Antidemocratic Politics in the West**, New York, Columbia University Press, 2019.

Buchanan, Ian: **Deleuze and Guattari's Anti-Oedipus**, London, Continuum, 2008.

Cameron, Alan: **Circus Factions: Blues and Greens at Rome and Byzantium**, Oxford, Clarendon Press, 1976.

Castells, Manuel: **The Power of Identity**, 2. bs., Oxford, Wiley-Blackwell, 2010.

Chaslot, Guillaume: "How YouTube's AI Boosts Alternative Facts", **Medium**, 27 Mart 2018.

Coppa, Francesca: **The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age**, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2017.

Creswell, John W.: **Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches**, 4. bs., Thousand Oaks, SAGE Publications, 2014.

Croft, Janet: "Three Rings for Hollywood: Scripts, Truths, and the Remaking of The Lord of the Rings", **Tolkien on Film: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings** içinde, Ed. J. Chance, Altadena, The Mythopoeic Press, 2011, s. 105-125.

Çoban, Barış, Sezen Özsoy: "Futbol, Taraftarlık ve Şiddet: Türkiye'de Spor Sosyolojisi Literatürü Üzerine Bir Değerlendirme", **Moment Dergi**, C. 3, No: 1, 2016, s. 71-95.

Davidsen, Markus A.: **The Spiritual Tolkien: Exploring the Religious Dimensions of J.R.R. Tolkien's World**, Jefferson, McFarland, 2014.

De Certeau, Michel: **L'Invention du quotidien. 1. Arts de faire**, Paris, Union générale d'éditions, 1980.

De Certeau, Michel: **The Practice of Everyday Life**, Çev. Steven Rendall, Berkeley, University of California Press, 1984.

Dean, Jodi: **Democracy and Other Neoliberal Fantasies: Communicative Capitalism and Left Politics**, Durham, Duke University Press, 2009.

Debord, Guy: **La Société du spectacle**, Paris, Buchet-Chastel, 1967.

Deleuze, Gilles, Felix Guattari: **Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia**, Çev. Robert Hurley, Mark Seem, Helen R. Lane, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1983.

Demirci, Ş.: "Sosyal Ağ Analizinde Merkezi Ölçümler ve Uygulamalar", **Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi**, Sayı 35, 2020, s. 89-107.

Doerfel, Marya L.: "What Constitutes Semantic Network Analysis? A Comparison of Research and Methodologies", **Connections**, C. 21, No: 2, 1998, s. 16-26.

Drout, Michael D. C.: **J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment**, New York, Routledge, 2006.

D'souza, Dinesh: **Illiberal Education: The Politics of Race and Sex on Campus**, New York, Free Press, 1991.

Edelman Trust Barometer: **2021 Edelman Trust Barometer**, (Çevrimiçi) edelman.com, 15 Mart 2023.

Eliade, Mircea: **The Sacred and the Profane: The Nature of Religion**, Çev. Willard R. Trask, New York, Harcourt, 1957.

Fisher, Mark: **Capitalist Realism: Is There No Alternative?**, Winchester, Zero Books, 2009.

Flieger, Verlyn: **Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World**, Kent, Kent State University Press, 2002.

Foucault, Michel: **Surveiller et punir: Naissance de la prison**, Paris, Gallimard, 1975.

Foucault, Michel: **The History of Sexuality, Volume 1: An Introduction**, Çev. Robert Hurley, New York, Pantheon Books, 1978.

Fraser, Nancy: "Rethinking Recognition", **New Left Review**, No: 3, 2000, s. 107-120.

Freud, Sigmund: **Three Essays on the Theory of Sexuality**, Çev. James Strachey, London, Hogarth Press, 1905.

Friedman, Milton: "The Social Responsibility of Business is to Increase its Profits", **The New York Times Magazine**, 13 Eylül 1970.

Fukuyama, Francis: **The End of History and the Last Man**, New York, Free Press, 1992.

Futrell, Alison: **The Roman Games: A Sourcebook**, Malden, Blackwell, 2006.

Garth, John: **Tolkien and the Great War: The Threshold of Middle-earth**, Boston, Houghton Mifflin, 2003.

Giachanou, Anastasia, Fabio Crestani: "Like It or Not: A Survey of Twitter Sentiment Analysis Methods", **ACM Computing Surveys**, C. 49, No: 2, 2016, s. 1-41.

Giddens, Anthony: **Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age**, Stanford, Stanford University Press, 1991.

Glock, William: "What Sherlock Holmes Teaches Us About the Mind", **Scientific American Mind**, C. 18, No: 6, 2007, s. 60-65.

Gluckman, Amy, Betsy Reed: **Homo Economics: Capitalism, Community, and Lesbian and Gay Life**, New York, Routledge, 1997.

Gray, Jonathan, C. Sandvoss, C. L. Harrington: **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**, 2. bs., New York, NYU Press, 2017.

Guenard, Florent: **La passion de l'égalité**, Paris, Seuil, 2011.

Hall, Stuart: "Encoding/Decoding", **Culture, Media, Language** içinde, Ed. S. Hall vd., London, Hutchinson, 1980, s. 128-138.

Hall, Stuart: "Reflections upon the Encoding/Decoding Model: An Interview with Stuart Hall", **Viewing, Reading, Listening** içinde, Boulder, Westview Press, 1994, s. 253-274.

Hall, Stuart: "Introduction: Who Needs 'Identity'?", **Questions of Cultural Identity** içinde, London, SAGE, 1996, s. 1-17.

Hall, Stuart: **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**, London, SAGE, 1997.

Han, Byung-Chul: **Psychopolitik: Neoliberalismus und die neuen Machttechniken**, Frankfurt am Main, S. Fischer, 2014.

Han, Byung-Chul: **The Transparency Society**, Çev. Erik Butler, Stanford, Stanford University Press, 2015.

Han, Byung-Chul: **Psikopolitika: Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri**, Çev. Haluk Barışcan, İstanbul, Metis, 2017.

Hannemann, Robert A., Mark Riddle: **Concepts and Measures for Basic Network Analysis**, (Çevrimiçi) faculty.ucr.edu, 10 Şubat 2024.

Hastings, Reed, Erin MEYER: **No Rules Rules: Netflix and the Culture of Reinvention**, New York, Penguin Press, 2020.

Hepp, Andreas: **Deep Mediatization**, London, Routledge, 2020.

Hibberd, James: "Amazon's Lord of the Rings Series: Everything We Know", **The Hollywood Reporter**, 10 Ağustos 2021.

Hibberd, James: "The Rings of Power Showrunners on Adapting Tolkien", **Entertainment Weekly**, 2 Eylül 2022.

Hills, Matt: **Fan Cultures**, London, Routledge, 2002.

Hjarvard, Stig: "The Mediatization of Society: A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change", **Nordicom Review**, C. 29, No: 2, 2008, s. 105-134.

Hochschild, Arlie Russell: **The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling**, Berkeley, University of California Press, 1983.

Hooks, bell: **Black Looks: Race and Representation**, Boston, South End Press, 1992.

Horton, Donald, R. Richard Wohl: "Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance", **Psychiatry**, C. 19, No: 3, 1956, s. 215-229.

Hovy, Eduard, R. Navigli, S. P. Ponzetto: "Collaboratively Built Semi-Structured Content and Artificial Intelligence: The Story So Far", **Artificial Intelligence**, C. 194, 2013, s. 2-27.

Hunter, James Davison: **Culture Wars: The Struggle to Define America**, New York, BasicBooks, 1991.

Hutto, C. J., E. Gilbert: "VADER: A Parsimonious Rule-Based Model for Sentiment Analysis of Social Media Text", **ICWSM**, C. 8, No: 1, 2014, s. 216-225.

Jameson, Fredric: **Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism**, Durham, Duke University Press, 1991.

Jamieson, K. H., J. N. Cappella: **Echo Chamber: Rush Limbaugh and the Conservative Media Establishment**, Oxford, Oxford University Press, 2008.

Jenkins, Henry: **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture**, New York, Routledge, 1992.

Jenkins, Henry: **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**, New York, NYU Press, 2006.

Jenkins, Henry: **"By Any Media Necessary": The New Youth Activism**, New York, NYU Press, 2016.

Jenkins, Henry: "Comics and Stuff", **Critical Studies in Media Communication**, C. 37, No: 5, 2020, s. 531-535.

Jenkins, Henry, Robert V. Kozinets: **Frames of Fandom: Fandom as Audience**, New York, NYU Press, 2025.

Jenner, Mareike: **Netflix and the Re-invention of Television**, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.

Katz, Elihu, J. G. Blumler, M. Gurevitch: "Uses and Gratifications Research", **The Public Opinion Quarterly**, C. 37, No: 4, 1973, s. 509-523.

Kitchin, Rob: **The Data Revolution: Big Data, Open Data, Data Infrastructures and Their Consequences**, London, SAGE, 2014.

Kligler-Vilenchik, Neta: "Decreasing World Suck: Fan Communities, Mechanisms of Translation, and Participatory Politics", **Media in Transition**, No: 8, 2013.

Kolacyzk, Eric D., Gábor Csardi: **Statistical Analysis of Network Data with R**, 2. bs., Cham, Springer, 2020.

Kotler, Philip, Christian Sarkar: "Finally, Brand Activism!", **The Marketing Journal**, 9 Ocak 2018.

Kozinets, Robert V., Henry JENKINS: "Consumer Movements, Brand Activism, and the Participatory Politics of Media Engagement", **Journal of Consumer Culture**, C. 21, No: 2, 2021, s. 251-269.

Kymlicka, Will: **Multicultural Citizenship: A Liberal Theory of Minority Rights**, Oxford, Clarendon Press, 1995.

Lazer, David vd.: "Computational Social Science", **Science**, C. 323, No: 5915, 2009, s. 721-723.

Lilla, Mark: **The Once and Future Liberal: After Identity Politics**, New York, Harper, 2017.

Liu, Bing: **Sentiment Analysis: Mining Opinions, Sentiments, and Emotions**, 2. bs., Cambridge, Cambridge University Press, 2020.

Loria, Steven: "TextBlob: Simplified Text Processing", (Çevrimiçi) textblob.readthedocs.io, 5 Mart 2024.

Lotz, Amanda D.: **Netflix and Streaming Video: The Business of Subscriber-Funded Video on Demand**, Cambridge, Polity Press, 2022.

Loury, Glenn C.: "Self-Censorship in Public Discourse: A Theory of 'Political Correctness' and Related Phenomena", **Rationality and Society**, C. 6, No: 4, 1994, s. 428-461.

Lyotard, Jean-François: **Économie libidinale**, Paris, Minuit, 1974.

Malinowski, Bronislaw: "The Problem of Meaning in Primitive Languages", **The Meaning of Meaning** içinde, London, Routledge & Kegan Paul, 1923, s. 296-336.

Massanari, Adrienne L.: "#Gamergate and The Fappening: How Reddit's Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures", **New Media & Society**, C. 19, No: 3, 2017, s. 329-346.

Mathijs, Ernest: **The Lord of the Rings: Popular Culture in Global Context**, London, Wallflower Press, 2006.

McNulty, Keith: **Handbook of Regression Modeling in People Analytics**, Boca Raton, CRC Press, 2022.

Merriam-Webster: "Words We're Watching: 'Woke'", (Çevrimiçi) merriam-webster.com, 20 Nisan 2023.

Mit Technology Review: "Henry Jenkins on Participatory Culture", **MIT Technology Review**, 15 Haziran 2020.

Mohammad, Saif M., Peter D. Turney: "Crowdsourcing a Word-Emotion Association Lexicon", **Computational Intelligence**, C. 29, No: 3, 2013, s. 436-465.

Mulvey, Laura: "Visual Pleasure and Narrative Cinema", **Screen**, C. 16, No: 3, 1975, s. 6-18.

Netflix: "The Witcher Season 1 Viewing Data", **Netflix Press Release**, 21 Ocak 2020.

Nielsen Media Research: "The Rings of Power Viewership Report", **Nielsen Media Research**, Ekim 2022.

Numerato, Dino: "Who Says 'No to Modern Football?' Italian Supporters, Reflexivity, and Neo-Liberalism", **Journal of Sport and Social Issues**, C. 39, No: 2, 2015, s. 120-138.

Otterson, Joe: "The Witcher Season 4: Liam Hemsworth to Replace Henry Cavill", **Variety**, 15 Mart 2024.

Oxfam: "Survival of the Richest: How We Must Tax the Super-Rich Now to Fight Inequality", **Oxfam Briefing Paper**, Ocak 2024.

OED: "Fan, n.", **Oxford English Dictionary**, (Çevrimiçi) oed.com, 10 Ocak 2024.

Pande, Rukmini: **Squee from the Margins: Fandom and Race**, Iowa City, University of Iowa Press, 2020.

Pang, Bo, Lillian Lee: "Thumbs up? Sentiment Classification using Machine Learning Techniques", **EMNLP**, 2002, s. 79-86.

Pariser, Eli: **The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You**, New York, Penguin Press, 2011.

Pasquale, Frank: **The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information**, Cambridge, Harvard University Press, 2015.

Pike, Kenneth L.: **Language in Relation to a Unified Theory of the Structure of Human Behavior**, 2. bs., The Hague, Mouton, 1967.

Plutchik, Robert: **Emotion: A Psychoevolutionary Synthesis**, New York, Harper & Row, 1980.

Pozzi, F. A., vd.: **Sentiment Analysis in Social Networks**, Cambridge, Morgan Kaufmann, 2017.

Puschmann, Cornelius: "Beyond the Bubble: Assessing the Diversity of Political Search Results", **Digital Journalism**, C. 7, No: 6, 2018, s. 824-843.

Puschmann, Cornelius, Alison Powell: "Turning Words Into Consumer Preferences: How Sentiment Analysis Is Framed in Research and the News Media", **Social Media + Society**, C. 4, No: 3, 2018, s. 1-13.

Quandt, Thorsten: "Dark Participation", **Media and Communication**, C. 6, No: 4, 2018, s. 36-48.

Ribeiro, Filipe N. vd.: "SentiBench: A Benchmark Comparison of State-of-the-Practice Sentiment Analysis Methods", **EPJ Data Science**, C. 5, No: 1, 2016, s. 1-29.

Romano, Aja: "Why We Can't Stop Fighting About Cancel Culture", **Vox**, 25 Ağustos 2020.

Ross, Andrew: "The Hobbit: An Expected Disappointment", **Film Criticism**, C. 38, No: 3, 2014, s. 45-62.

Rotten Tomatoes: "House of the Dragon: Season 2", (Çevrimiçi) rottentomatoes.com, 15 Ekim 2024.

Rozin, P., vd.: "The CAD Triad Hypothesis: A Mapping Between Three Moral Emotions...", **Journal of Personality and Social Psychology**, C. 76, No: 4, 2008, s. 574-586.

Rufo, Christopher F.: "Critical Race Theory: What It Is and How to Fight It", **Imprimis**, C. 50, No: 3, 2021, s. 1-7.

Said, Edward W.: **Orientalism**, New York, Pantheon Books, 1978.

Sandvoss, Cornel: **Fans: The Mirror of Consumption**, Cambridge, Polity Press, 2005.

Sarkar, Christian, Philip Kotler: **Brand Activism: From Purpose to Action**, IDEA BITE Press, 2018.

Scott, John: **Social Network Analysis**, 4. bs., London, SAGE, 2017.

Segev, Elad: **Semantic Network Analysis in Social Sciences**, New York, Routledge, 2022.

Shippey, Tom: **J.R.R. Tolkien: Author of the Century**, Boston, Houghton Mifflin, 2000.

Shippey, Tom: **The Road to Middle-earth: How J.R.R. Tolkien Created a New Mythology**, 3. bs., Boston, Houghton Mifflin, 2005.

Spivak, Gayatri C.: "Can the Subaltern Speak?", **Marxism and the Interpretation of Culture** içinde, Urbana, University of Illinois Press, 1988, s. 271-313.

Srnicek, Nick: **Platform Capitalism**, Cambridge, Polity Press, 2017.

Statista: "Global Fantasy Literature Adaptation Market Revenue Forecast", (Çevrimiçi) statista.com, 20 Haziran 2024.

Statista: "YouTube Users Worldwide 2025", (Çevrimiçi) statista.com, 15 Ocak 2025.

Sunstein, Cass R.: **#Republic: Divided Democracy in the Age of Social Media**, Princeton, Princeton University Press, 2017.

Talimciler, Ahmet: "Futbol Değil İş: Endüstriyel Futbol", **İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi**, Sayı 26, 2008, s. 89-114.

Tassi, Paul: "The Witcher Season 3 Fan Backlash Explained", **Forbes**, 15 Temmuz 2023.

Terranova, Tiziana: "Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy", **Social Text**, C. 18, No: 2, 2000, s. 33-58.

The Guardian: "How YouTube's Algorithm Distorts Truth", **The Guardian**, 2 Şubat 2018.

Thompson, Kristin: **The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood**, Berkeley, University of California Press, 2007.

Thompson, Kristin: "The Hobbit: An Unexpected Journey – A Middling Start", **Observations on Film Art**, 20 Aralık 2012.

Toffler, Alvin: **The Third Wave**, New York, William Morrow, 1980.

Tolkien, J. R. R.: **The Return of the King**, London, George Allen & Unwin, 1955.

Tolkien, J. R. R.: "On Fairy-Stories", **Tree and Leaf** içinde, London, George Allen & Unwin, 1964, s. 11-79.

Tufekci, Zeynep: "YouTube, the Great Radicalizer", **The New York Times**, 10 Mart 2018.

Varoufakis, Yanis: **Technofeudalism: What Killed Capitalism**, London, The Bodley Head, 2023.

Variety: "The Lord of the Rings: The Rings of Power Budget Breakdown", **Variety**, 5 Eylül 2022.

Variety: "The Rings of Power Season 2 Viewership Analysis", **Variety**, 10 Ekim 2024.

Wagner, Vit: "The Lord of the Rings: A Book That Changed the World?", **The Globe and Mail**, 15 Aralık 2007.

Weber, Max: **Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus**, Tübingen, J.C.B. Mohr, 1904.

Weiser, John: "The Empathy Economy", **Stanford Social Innovation Review**, C. 10, No: 1, 2012, s. 36-41.

Welbers, K., W. VAN Atteveldt, K. Benoit: "Text Analysis in R", **Communication Methods and Measures**, C. 11, No: 4, 2017, s. 245-265.

Whitten, Sarah: "Game of Thrones Has Made HBO More Than $10 Billion", **CNBC**, 14 Mayıs 2019.

Wolfe, Gary: **Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature**, Middletown, Wesleyan University Press, 2011.

Zapata, Ben: "Yuval Noah Harari and the Depoliticization of Knowledge", **Jacobin**, 8 Mart 2024.

Zuboff, Shoshana: **The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power**, New York, PublicAffairs, 2019.

EKLER

EK-A: Dijital Veri Arşivi ve Analiz Kodları

Bu tez çalışmasında kullanılan veri setlerinin örneklemleri, veri temizleme ve analiz süreçlerinde geliştirilen Python kodları, oluşturulan görselleştirmelerin yüksek çözünürlüklü halleri ve kullanılan stop-word listeleri, açık bilim ve tekrarlanabilirlik ilkeleri çerçevesinde dijital olarak arşivlenmiştir.

İlgili dijital ekler, GitHub platformu üzerinde araştırmacıların erişimine sunulmuştur. Çalışmanın şeffaflığını sağlamak amacıyla; 100 MB üzerindeki ham veri dosyalarının veri yapısını temsil eden örneklem dosyaları depoya eklenmiş, analizlerin tekrarlanabilmesi için gerekli tüm yazılım altyapısı dokümante edilmiştir.

Erişim Linki: https://github.com/GunerDurmaz/tez-ekleri-rings-of-power

Klasör İçeriği:

- **01_Data:** Ham ve işlenmiş veri setleri (Örneklemler)
- **02_Code:** Veri toplama, ön işleme ve analiz için kullanılan Python scriptleri
- **03_Stopwords:** Analizde kullanılan filtreleme listeleri
- **04_Figures:** Tezde kullanılan grafiklerin yüksek çözünürlüklü versiyonları
- **06_Documentation:** Metodoloji notları