

**T.C.**  
**ORDU ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI**



**HAYRAN KÜLTÜRÜ ÇERÇEVESİNDE FANTASTİK FİLMLER:**  
**YÜZÜKLERİN EFENDİSİ HAYRANLARI ÖRNEĞİ**

**DAMLA ÇAPKIN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN**  
**DOÇ. DR. ŞERMİN TAĞ KALAFATOĞLU**

**ORDU 2023**

## TEZ KABUL SAYFASI

DAMLA ÇAPKIN tarafından hazırlanan “HAYRAN KÜLTÜRÜ ÇERÇEVESİNDE FANTASTİK FİLMER: YÜZÜKLERİN EFENDİSİ HAYRANLARI ÖRNEĞİ” başlıklı bu çalışma, 16.06.2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

<b>Başkan</b>	Doç. Dr. Şermin Tağ Kalafatoğlu Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi	İmza
<b>Üye</b>	Prof. Dr. Mehmet Yılmaz Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi	İmza
<b>Üye</b>	Doç. Dr. Adem Yücel Gaziosmanpaşa Üniversitesi / Turhal Uygulamalı Bilimler Fakültesi	İmza

## ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Damla ÇAPKIN

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

## HAYRAN KÜLTÜRÜ ÇERÇEVESİNDE FANTASTİK FİLMLER: YÜZÜKLERİN EFENDİSİ HAYRANLARI ÖRNEĞİ

### DAMLA ÇAPKIN

Hayranlık, geçmişten günümüze kadar hayranlar tarafından, hayran olunan için sergilenen davranışları açıklamak adına kullanılan bir kavram olarak bilinmektedir. Geçmişten günümüze kadar sürekli olarak araştırmalara konu olan hayranlık, geçmişte genellikle olumsuz olarak ele alınmıştır. Hayranlık üzerine yapılan olumsuz görüşlerin karşısında duran Henry Jenkins, hayranlığı bir kültür olarak ele almakta ve hayran kültürü kuramı adı altında değerlendirmeler yapmaktadır. Hayran kültürüne göre hayranlar sadece hayran olunanın takipçisi değildirler. Hayran eserleri üreterek, katılımcı rol de oynamaktadırlar. Hayranların katılımcı rolü, kendi üretimleri olan her türlü yazılı, görsel, işitsel vb. eserleri kapsayan etkinliklerden oluşmaktadır. Günümüzde ise yeni medyanın da hayatımıza girmesiyle birlikte bu paylaşımlar daha zahmetsiz bir hâl almıştır.

Hayran kültürü, hayranların katılımcı rolünü ele aldığından bazı özellikleri de içerisinde barındırmaktadır. Hayranların katılımcı konumunda olabilmesi için hayran topluluklarının hayran buluşmaları, cosplay etkinlikleri, hayran sanat, hayran kurgu, hayranlar arası hediye alıp-verme ve kolektif zekâ gibi hayran kültürü özelliklerini yerine getiriyor olması gerekmektedir. Günümüzde ise birçok hayran topluluğu hayran kültürüne ait özellikleri karşılamaktadır. Bu özellikleri karşılayan hayran topluluklarından biri ise fantastik film hayranlarıdır. Bu bağlamda hayranlığın bilindiği üzere sadece takip etmekten ibaret olmadığını ve hayranların sadece tüketici konumunda olmadığını birer katılımcı olduklarını ortaya koymak adına fantastik bir film olan Yüzüklerin Efendisi hayran topluluğunun Ortadünya.com'da sergiledikleri davranışları hayran kültürü kuramı üzerinden analiz edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Hayran Kültürü, Hayran Etkinlikleri, Hayran Toplulukları, Yeni Medya, Fantastik Sinema, Yüzüklerin Efendisi.

## **ABSTRACT**

### **MASTER’S THESIS**

## **FANTASY MOVIES IN THE FRAME OF FAN CULTURE: THE LORD OF THE RINGS FANS EXAMPLE**

**DAMLA ÇAPKIN**

Fandom, is known as a concept that we use to explain the behavior that fans exhibit because they are fan from past to present. Fandom, which has been the subject of continuous research from past to present, it has been involved in studies in the past as a generally negative subject. Countering negative views about fandom, Henry Jenkins views fandom as a culture and calls it a fan culture theory. According to fan culture, fans don’t just follow what they fan they play a participatory role by producing fanworks. Fans, perform their participant roles with all kinds of written, visual, audio etc. works of their own production. Nowadays, with the introduction of new media into our lives, these shares have become more effortless.

Since fan culture emerges thanks to the participatory role of fans, it incorporates some characteristics. In order for fans to be participatory, fan communities must fulfill fan culture characteristic such as fan meetups, cosplay events, fan art, fan fiction, exchanging gifts between fans and collective intelligence. Nowadays, many fan communities meet the characteristic of fan culture. One of the fan communities that meets these characteristics is fantasy movie fans. In this context, in order to show that fandom is not just about following and that fans are not just consumers, they are participants, the behavior of the Lord of the Rings fan community, which is a fantasy movie, on the ortadunya.com web site is analyzed through fan culture theory.

**Keywords:** Fan Culture, Fan Events, Fan Communities, New Media, Fantasy Cinema, The Lord of the Rings.

## TEŐEKKÜR

Tezimin tüm aŐamalarında deęerli gürüŐlerini esirgemeyen, yoęun alıŐmasına raęmen bana her daim zaman ayıran ve desteęini hissettiren, lisans ve yüksek lisans eęitimim boyunca tüm bilgilerini büyük bir cömertlikle sunan deęerli danıŐmanım Sayın Do. Dr. Őermin TAę KALAFATOęLU'na sonsuz teŐekkür ederim.

Lisans ve yüksek lisans eęitimimde her zaman deęerli bilgileriyle yoluma ıŐık tutan, alanıma sevgiyle baęlanmamı saęlayan baŐta Sayın Prof. Dr. Mehmet YILMAZ ve Sayın Do. Dr. Ufuk UęUR olmak üzere tüm Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi akademik personeline sonsuz teŐekkürler.

Her kararımnda beni büyük bir inanla destekleyen, maddi ve manevi olmak üzere her koŐulda yanımda olan, ok sevdięim ve hayattaki en büyük Őansım olduklarını bildięim ok sevgili annem Yasemin APKIN, ok sevgili babam tiyatro sanatısı İbrahim APKIN'a sonsuz teŐekkür ederim. Bu alıŐmamı sevgili anneme ve babama armaęan ediyorum. Hep yanımda olmanız dileęiyle. Sizi ok seviyorum canım ailem.

Her daim yanımda olduklarını bildięim, anneannem Birsen TÖNGELCİ, dedem Ramis TÖNGELCİ ve teyzem Ziyet TÖNGELCİ'ye ok teŐekkür ederim. Varlıklarını her zaman hissettiren, yanımda olan dięer tüm dostlarıma teŐekkür ederim.

**Damla APKIN**

## İÇİNDEKİLER

Sayfa

<b>TEZ KABUL SAYFASI.....</b>	<b>ii</b>
<b>ETİK BEYANI .....</b>	<b>iii</b>
<b>ÖZET .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>TEŞEKKÜR.....</b>	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER.....</b>	<b>vii</b>
<b>GÖRSELLER DİZİNİ.....</b>	<b>xi</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ .....</b>	<b>xii</b>
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
1.1. Problem.....	3
1.2. Amaç .....	5
1.3. Önem .....	6
1.4. Varsayımlar .....	6
1.5. Sınırlılıklar .....	7
1.6. Yöntem.....	7
<b>2. HAYRAN KÜLTÜRÜ VE SANAL ORTAMDAKİ YANSIMALARI .....</b>	<b>11</b>
2.1. Kültür Kavramı ve Kültür Tartışmaları.....	12
2.2. Hayran Kültürü Bağlamında Kavramsal Açıklamalar .....	15
2.3. Hayran Kültürü Üzerine Teorik Tartışmalar .....	16
2.4. Hayran Kültürünün Özellikleri ve Örnekleri .....	24
2.5. Hayranları Bir Araya Getiren Çevrim İçi Topluluklar.....	28
2.5.1. Hayran Sayfaları ve Hayran Web Siteleri .....	30
2.5.2. Cosplay ve Hayran Buluşmaları.....	34
2.5.3. Hayran Sanatı (Fanart) ve Hayran Kurgusu (Fanfiction).....	37
2.5.4. Kolektif Zekâ Kavramı.....	39
2.5.5. Fanzinler ve Hediye Alıp-Verme Kültürü.....	39

<b>3. HAYRAN KÜLTÜRÜ PERSPEKTİFİNDEN YÜZÜKLER EFENDİSİ'NİN EVRENİ...</b>	<b>43</b>
3.1. Fantastik ve Fantezi Kavramları	43
3.2. Fantastik Edebiyat	46
3.3. Fantastik Sinema	49
3.3.1. Tolkien'in Orta Dünya'sı	52
3.3.2. Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği / The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	55
3.3.3. Yüzüklerin Efendisi: İki Kule / The Lord of the Rings: The Two Towers	57
3.3.4. Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü / The Lord of the Rings: The Return of the Ring	60
3.4. Yüzüklerin Efendisi Hayranlarının Buluşma Noktası: Ortadünya.com	63
3.4.1. Çevrim İçi Bir Topluluk Olarak Ortadünya.com	73
3.4.2. Ortadünya.com'un Hayran Buluşmaları ve Cosplay Etkinlikleri	74
3.4.3. Ortadünya.com'da Hayranların Ortaya Çıkardıkları Diğer Etkinlikler	80
3.4.4. Ortadünya.com'un Hayran Sanatı ve Dijital Hayran Çizimleri	87
3.4.5. Ortadünya.com ve Hayran Kurguları	94
3.4.6. Ortadünya.com'da Ortaya Koyulan Kolektif Zekâ ve Film Eleştirileri	101
3.4.7. Ortadünya.com'un Yeni Medya Çağında Hediye Alıp-Verme Kültürü	106
<b>4. SONUÇ</b>	<b>112</b>
<b>KAYNAKÇA</b>	<b>116</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	<b>127</b>



## GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

Görsel 2.1. Hayranların toplandığı web sitesi örneği yıldizsavaqlari.com .....	31
Görsel 2.2. Yüzüklerin Efendisi caps örneği .....	33
Görsel 2.3. Avatar cosplay örneği .....	34
Görsel 2.4. Cosplay örneği .....	35
Görsel 2.5. Star Wars cosplay örneği .....	36
Görsel 2.6. Dijital çizim hayran sanatı .....	38
Görsel 2.7. Basılmış ilk fanzin “The Comet” .....	40
Görsel 2.8. Bilim Kurgu Fanzini Antares .....	41
Görsel 2.9. Türkiye’nin ilk fanzini Mondo Trasho .....	42
Görsel 3.10. Frodo’nun yüzüğü ilk kez parmağına geçirdiği sahne .....	55
Görsel 3.11. Yüzük kardeşliğinin kurulduğu sahne .....	56
Görsel 3.12. Gandalf’ın yüzük kardeşliği için savaştığı sahne.....	57
Görsel 3.13. Merry ve Pippin’in entlerle Isengard’daki yangını söndürmeye gittikleri sahne.....	58
Görsel 3.14. Miğfer Dibi’ndeki savaştan bir sahne .....	59
Görsel 3.15. Gandalf’ın ve Rohan süvarilerinin savaşa katıldığı sahne .....	59
Görsel 3.16. Aragorn’un hayalet süvarilerle karşılaştığı sahne.....	61
Görsel 3.17. Orta Dünya savaşından bir sahne.....	61
Görsel 3.18. Frodo’nun yüzüğü atma konusunda karar vermeye çalıştığı sahne .....	62
Görsel 3.19. Gollum’un yüzüğü ele geçirdiği sahne .....	63
Görsel 3.20. Yüzüğün ateşe düşüp yok olduğu sahne .....	63
Görsel 3.21. Sitenin genel görüntüsü.....	64
Görsel 3.22. Hayranların tasarladığı, ortadünya.com logosu .....	65
Görsel 3.23. Sitenin sağ üst kısmında bulunan butonlar .....	65
Görsel 3.24. Sitenin sol üst tarafında bulunan butonlar .....	66
Görsel 3.25. Sitenin üst bölümünde bulunan başlıklar .....	67
Görsel 3.26. The Ring of Power adlı başlığın içeriği .....	67
Görsel 3.27. The War of the Rohirrim ve Discord başlıkları .....	67

<b>Görsel 3.28.</b> The War of the Rohirrim adlı başlığın içeriği.....	68
<b>Görsel 3.29.</b> Sitede karakterlerin tanıtıldığı bölüm .....	68
<b>Görsel 3.30.</b> Sitenin yazılar bölümü .....	69
<b>Görsel 3.31.</b> Sitedeki Güç Yüzükleri için geri sayım alanı .....	69
<b>Görsel 3.32.</b> Sitenin sosyal medya sayfalarına kısa yol butonları .....	70
<b>Görsel 3.33.</b> Canlı olarak oyunlar oynanabilen Twitch kanalı .....	70
<b>Görsel 3.34.</b> Sitenin hayranlarının çevrim içi olarak bir araya gelip sohbet gerçekleştirebilecekleri Discord kanalı .....	71
<b>Görsel 3.35.</b> Sitenin yazılar kısmı .....	72
<b>Görsel 3.36.</b> Sitenin alt kısmı .....	72
<b>Görsel 3.37.</b> Terra adlı üyenin forumda yayımladığı mesaj .....	75
<b>Görsel 3.38.</b> Terra adlı üyenin forum üzerindeki ikinci buluşmadan bahsettiği mesajı .	76
<b>Görsel 3.39.</b> Ortadünya.com’da cosplay etkinliği .....	77
<b>Görsel 3.40.</b> Blancost Proudfoot adlı üyenin kahvaltılı buluşması için attığı mesajı.....	78
<b>Görsel 3.41.</b> Blancost Proudfoot adlı üyenin foruma attığı buluşma mesajı.....	78
<b>Görsel 3.42.</b> Eading adlı hayran üyenin buluşma organizasyonu mesajı .....	79
<b>Görsel 3.43.</b> Hayranların güzellik yarışması etkinlikleri.....	81
<b>Görsel 3.44.</b> Hayranların yılbaşı çekilişi etkinliği .....	82
<b>Görsel 3.45.</b> Yılın enleri etkinliği.....	83
<b>Görsel 3.46.</b> Yılın enleri etkinliği.....	83
<b>Görsel 3.47.</b> Hayranların HaxBall etkinliği.....	84
<b>Görsel 3.48.</b> Akağaç fotoğraf yarışması etkinliği.....	85
<b>Görsel 3.49.</b> Ronartır’ın yarışma fotoğrafı .....	86
<b>Görsel 3.50.</b> Hikâye yarışması etkinliği .....	87
<b>Görsel 3.51.</b> C@tapult’un forum mesajı ve hayran eseri kale çizimi.....	89
<b>Görsel 3.52.</b> Kingofgondor’un forum mesajı ve hayran sanat (fanart) çizimi .....	89
<b>Görsel 3.53.</b> RohirrimCavalry’nin çizimleri.....	90
<b>Görsel 3.54.</b> Elêssâr’ın çizimi.....	91
<b>Görsel 3.55.</b> McLeGo’nun dijital çalışması.....	92
<b>Görsel 3.56.</b> McLeGo’nun dijital çalışmaları .....	92
<b>Görsel 3.57.</b> Elêssâr’ın dijital Elf Rohan hayran sanat (fanart) çalışmaları .....	93
<b>Görsel 3.58.</b> The White’ın dijital çalışması.....	94

<b>Görsel 3.59.</b> HaldiR12'nin mesajı ve hayran kurgusu.....	96
<b>Görsel 3.60.</b> Estel'in hayran kurgusu ve mesajı .....	97
<b>Görsel 3.61.</b> Estel'in mesajı ve hayran kurgusu .....	98
<b>Görsel 3.62.</b> Elassar'ın mesajı ve hayran kurgusu.....	99
<b>Görsel 3.63.</b> Sx-Clone'un mesajı ve hayran kurgusu .....	100
<b>Görsel 3.64.</b> Hayran'ın mesajı.....	100
<b>Görsel 3.65.</b> Fingolfinn1'nin forum üzerindeki mesajı .....	102
<b>Görsel 3.66.</b> Legolas Yeşilyaprak'ın mesajı.....	102
<b>Görsel 3.67.</b> Lord'un paylaştığı kareler .....	103
<b>Görsel 3.68.</b> Elassar_Aragorn'un mesajı .....	104
<b>Görsel 3.69.</b> Arndiol adlı hayran üyenin forum üzerindeki mesajı .....	105
<b>Görsel 3.70.</b> Jidda adlı hayran üyenin forum mesajı ve palet çalışması.....	107
<b>Görsel 3.71.</b> Ar Feiniel'in imza çalışmaları .....	108
<b>Görsel 3.72.</b> Salamon'un Türkçeye Çevirdiği Güç Yüzükleri'nin Orta Dünya haritası.	109
<b>Görsel 3.73.</b> JosephGoenal'ın paylatığı GIF'ler.....	110
<b>Görsel 3.74.</b> Blancost Proudfoot'un paylaştığı GIF .....	110
<b>Görsel 3.75.</b> Salamon'un Türkçeye çevirdiği bir diğer Yüzüklerin Efendisi haritası ..	111

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

**Çev.** : Çeviren.

**DVD** : Digital versatile (Video) Disc. Çok amaçlı dijital disk.

**Ed.** : Editör.

**GIF** : Graphics Interchange Format. Grafik Değişirme Biçimi.

**S.** :Sayfa.

**Vb.** : ve benzeri.

**Vd.** : ve diğerleri.

**WWW** : World wide web.

## 1. GİRİŞ

Hayranlık, geçmişten günümüze, hayran olunan film, dizi, kişi ya da program için bir araya gelen hayran topluluklarının sergilediği davranışları tanımlayan bir kavram olarak bilinmektedir. Bu bağlamda hayranlar her zaman hayran olunan için çeşitli davranışlar sergilemektedirler. Hayran olunanı sürekli olarak takip ederek onun hakkında bilgiler edinmek ve hayran olunan hakkında her türlü koleksiyonu biriktirmek de hayran özelliklerinden en çok bilinen davranışlar arasındadır. Hayran kültürü kuramına göre ise bahsedilen bu davranışlar tam olarak hayranlığı yansıtmamaktadır. Hayran kültüründe hayran davranışları daha çok hayranların harekete geçtiği, hayran üretimi eserleri sergiledikleri ve katılımcı rolündeki etkinlikleri kapsamaktadır.

Geçmiş yıllarda hayranlık genellikle olumsuz bir şekilde ele alınmaktadır. Günümüzde de hayranlığın hâlen sapkınlıklara sebep olabileceği ve genellikle üretilen her ürüne ya da yıldızı parlayan her kişiye duyulan anlık bir heves olarak görüldüğü bilinmektedir. Hatta günümüzdeki bazı çalışmalar da bu tanımlar üzerinde gerçekleşmektedir. Joli Jensen gibi araştırmacılar hayranları ve hayran topluluğu oluşturan kişileri “takıntılı kişiler” ve “histerik topluluklar” olarak adlandırmaktadırlar. Jensen hayran topluluklarını makalesinde akademik ve popüler açılardan incelemektedir (Jensen, 1992, s. 9). Tıpkı Jensen gibi John Storey de araştırmacı kişileri, hayranlık duydukları alanları peşinden giden meraklı kişiler olarak tanımlarken, hayranları öteki kişiler olarak konumlandırmaktadır. Aynı zamanda Storey için “hayran kültürü, popüler kültür metinleri için uygundur” (Storey, 2000, s. 149). Horton ve Wohl ise hayranlığı parasosyal etkileşim olarak tanımlamaktadır. Bir diğer deyişle onlara göre hayranlık sağlıklı tek taraflı bir bağı temsil etmektedir. Bu durum hayranların hayran olunanla birebir iletişim kurmamasından kaynaklanmaktadır (Duffet, 2013, s. 157). Dan Laughey’e göre ise hayranlık medya endüstrilerine ve şöhretli kimselere hizmet etmek için var olmaktadır. Diğer bir deyişle şöhret durumunun ortaya çıkabilmesi için hayranlardan yararlanılmaktadır. Ona göre hayranların bundan başka bir konumu bulunmamaktadır (Laughey, 2010, s. 142). Ancak Henry Jenkins hayranlığın sadece hayran olunanı takip etmekten ibaret olmadığı, hayran olunan için hayranların, katılımcı rol oynaması gerektiğini ifade etmektedir. Ona göre bu durum hayran kültürünü oluşturmaktadır. Geçmiş yıllarda hayranların bu özellikleri tam olarak keşfedilmediğinden hayranlar araştırmacıların çalışmalarında genel olarak olumsuz olarak yer almışlardır.

Bu tez çalışmasında teorileri üzerinden analizler yapılacak olan ve kendisini de bir hayran olarak tanımlayan Henry Jenkins, diğer arařtırmacıların olumsuz görüřlerine karřı çıkmaktadır. Henry Jenkins'e göre hayranların en büyük özelliđi hayran olunanı sadece takip eden deđil katılımcı rol oynayan kiřiler olmalarıdır. Ona göre hayranlar, hayran olunan için çeřitli etkinlikler düzenlemektedirler. Bu etkinlikler hayranların sanal ortamda ya da gerçek hayatta bir araya gelerek; hayran olunan hakkında duygularını ve düşüncelerini birbirleriyle paylaşmak amacıyla topluluk oluřturması, buluřmalar düzenlemesi ve bu topluluk içerisinde görsel, iřitsel, yazılı hayran üretimi eserleri paylaşması, hediyeler alıp vermesini kapsayan etkinlikler düzenlemesi řeklinde gerçekleřtirilmektedir. Jenkins'e göre bir hayran topluluđu bahsedilen bu özellikleri ortaya koyduđunda hayran kültürüne sahip olan topluluk olarak adlandırılmaktadır. Hayran kültüründe hayranlar bireysel olarak hayran olunan için üretim yapmaktadırlar ve kolektif bir řekilde bu üretimi devam ettirmektedirler. Hayranlar hayal güçleri sayesinde birer üretici konumuna gelmektedirler (Jenkins, 2006b, s. 41).

Henry Jenkins'in görüřlerine katılan arařtırmacılar da vardır. Donna ve Margeret'a göre hayranların olumsuz řekilde eleřtirilmesi, onların üretim süreçlerine zarar verecek sonuçlara neden olmaktadır (Akt. Arda, vd., 2018, s. 113). John Fiske de Henry Jenkins gibi hayranların üretken konumdaki seyirciler olduklarını ifade etmekte ve alımlama deđil üretkenlik üzerinden onları konumlandırmaktadır. Aynı zamanda Fiske'e göre hayranların üretimi üç kategoride gerçekleřmektedir bunlar "semiyotik üretkenlik", "ifadesel üretkenlik" ve "metinsel üretkenlik"tir (Fiske, 1992, s. 37). Mat Hills ise Jenkins ve Fiske gibi hayranların sadece üretken konumundaki hâliyle ilgilenmemektedir. Hills'e göre hayran olunan için eser üretmeyen programı sadece takip eden hayranlar da bulunmaktadır. Hills programı sadece takip eden hayranların nereye konumlandırılması gerektiđini sorgulamaktadır (Hills, 2002, s. 4-5). Aynı zamanda Hills'e göre hayranlık hiyerarři sistemine dayanmakta, diđer arařtırmacılar ise bu duruma çalışmalarında yer vermemektedirler (Hills, 2002, s. 28).

Hayranlar, hayran kültürünü yansıtan etkinliklerini birçok řekilde gerçekleřtirmektedir. Bunlardan ilki geçmiş yıllarda çok yaygın olan hayranların fanzin çalışmalarıdır. Fanzinler hayranların fotokopi ile bastırđıđı içerisinde hayranlara ait, hayran olunan için yazılmış yazılar, řiirler, fotođraflar vb. içeriklerin bulunduđu dergilerdir (Mansurođlu, 2021, s. 44). Bir diđer etkinlik ise bütün hayranların bir araya geldiđi hayran buluřmaları ve cosplay etkinlikleriyle gerçekleřmektedir. Cosplay etkinlikleri genellikle hayranların bir araya gelerek hayran oldukları karaktere benzemek için giydikleri kostümlerle yaptıkları kültürlerini ve

kimliklerini paylaştıkları etkinliklere verilen addır (Özdemir, 2020, s. 28). Hayran kültürü etkinliklerinden biri de hayran sanat (fanart) ve hayran kurgu (fanfiction) etkinlikleridir. Hayran sanat genellikle hayranların, hayran olunan için hayran üretimi olan çizimleri kapsamaktadır. Bu çizimler hem dijital hem de elle çizimler olabilmektedir (Ekiz Savumlu, 2021, s. 45-46). Hayran kurgu ise hayranların üretimi olan kıyafetleri, çektikleri kısa filmleri, besteledikleri şarkıları, yazılı öyküleri ve şiirleri kapsamaktadır (Özcan, 2022, s. 48). Bir diğer etkinlik olarak hayranlar hediye alıp-verme kültürü gerçekleştirmektedir. Bu durum geçmişte hayranların birbirlerine hayran olunan dizi için kayıtlarını biriktirdikleri DVD'leri hediye etmeleriyle gerçekleşmektedir. Günümüzde ise hayranlar yabancı dilde olan bir filmi Türkçeye çevirerek diğer hayranlara hediye edebilmektedir ya da başka sanal hediyeler verebilmektedirler (Jenkins, 1992, s. 71-72). Hayran etkinliklerinde son olarak ise hayranlar, bir araya geldikleri platform üzerinden kolektif zekâ örneğini gerçekleştirmektedirler. Kolektif zekâ hayranların hayran olunan için bir araya gelerek, görüşlerini ve eleştirilerini tartıştığı etkinliklere verilen addır.

Zamanla hayranlık kavramı değişime uğramıştır ve hayranlık, Jenkins gibi kuramcılar sayesinde sadece saplantılı kişileri tanımlamaktan kurtulmuştur. Ayrıca günümüzdeki çalışmalarda da araştırmacılar artık hayranlığın sadece olumsuz yönlerini ele almaktan vazgeçmişlerdir. Bu bilgiler ışığında tez çalışmasının amacı Ortadünya.com'da bir araya gelen hayran topluluğunun Jenkins'in ortaya koyduğu hayran kültürü özelliklerini yansıtmayı yansıtmadığını değerlendirmektir. Bu amaca ulaşmak için çalışmada Yüzüklerin Efendisi hayranlarının oluşturduğu sanal topluluğun buluşma noktası hâline gelen Ortadünya.com'daki üyelerin etkinlikleri incelenmiştir.

## **1.1. Problem**

İnsanlığın var oluşundan bu yana kişiye ya da herhangi bir olguya karşı gösterilen çok beğenme duygusu, hayranlık olarak adlandırılmaktadır. Yıllardır insanlığın içerisinde kendine yer bulan hayranlık kavramı, çoğu zaman aşırıya kaçan duyguları tarif etmek için olumsuz bir şekilde kullanılmaktadır. Özellikle geçmiş yıllarda genellikle araştırmacılar hayranlığı ve hayranları çalışmalarında ele alırken çoğunlukla olumsuz yönlerine odaklanmaktadırlar. Geçmişte fazlasıyla olumsuz görülen hayranlık kavramı için çoğu zaman günümüzde de benzer düşünceler karşımıza çıkabilmektedir.

Hayranlık kavramı, olumsuz bir kavram olarak anılırken aynı zamanda hayranların da sadece hayran olunana odaklanmış, başka bir uğraşı olmayan, saplantılı kişiler olduğu düşünülmektedir. Bunun yanı sıra hayran kavramının adının geçtiği her ortamda kişiler hayranları sadece sevdiği bir ünlü, film ya da dizi için odasına posterler asan, koleksiyonlar biriktiren kişiler olarak düşünülmektedir. Hayran ve hayranlık kavramlarının bu denli baskıcı kalıplardan kurtulması, Henry Jenkins gibi araştırmacıların ortaya koydukları savlar sayesinde gerçekleşmiştir. Jenkins gibi araştırmacılar sayesinde araştırmacılar çalışmalarında hayranların artık sadece olumsuz yönlerine odaklanmak yerine farklı noktalarına odaklanabilmektedirler.

Kendisini de bir hayran olarak tanımlayan Jenkins'e göre hayranlar, bir şeye hayran olan ve onu bomboş bir şekilde takip edip, sadece tüketen kişiler değildir. Ona göre hayranların bir araya gelerek kendi aralarında oluşturdukları bir kültürleri vardır. Bu kültürün özelliklerine göre hayranlar sadece takipçi oldukları düşünülen konumlarından çıkmakta, hayran olunan için katılımcı rol göstererek harekete geçmekte, etkinlikler düzenleyip eserler üretmektedirler. Jenkins, hayranların hayran olunan ile ilgili gerçekleştirdikleri bu katılımcı rolü hayran kültürü olarak tanımlamaktadır.

Jenkins'in hayran kültürüne göre hayranlar, hayran olunan için hayran buluşmaları, cosplay etkinlikleri ve birçok çeşitli etkinlikler düzenlemektedirler. Hayranlar kendi çizimleri olan hayran sanatı, videolu ya da yazılı hayran kurguları gibi ya da geçmiş zamanlarda sıkça yazdıkları fanzin dergileri gibi çeşitli hayran eserleri üretmektedirler. Hayran kültürüne göre hayran etkinlikleri bunlarla da sınırlı kalmamaktadır. Bir araya gelen hayranlar birbirleriyle hayran olunan hakkında sürekli olarak tartışma ve fikir alışverişi gerçekleştirmektedirler. Bu durumda hayranlar sevdikleri filmi ya da diziyi eleştirirken kolektif zekâ örneğini ortaya koymaktadırlar. Hayranlar, aynı zamanda hayran olunana ve kendi oluşturdukları topluluğa öylesine bağlıdırlar ki birbirleriyle hediyeleşerek, hediye alıp-verme kültürünü de Jenkins'e göre ortaya koymaktadırlar. Hayranlar geçmişte hediye alıp-verme kültürünü fiziksel olarak sevilen filmin kayıtlarını birbirlerine hediye ederek gerçekleştirmektedirler. Günümüzde ise herhangi bir platform üzerinden bir araya gelerek sevilen filmin ya da dizinin Türkçe çevirilerini yapıp diğer hayranların faydalanmasını sağlayarak gerçekleştirmektedirler.

Geçmiş yıllarda hayranların sadece fiziksel olarak bir araya gelebiliyor olması durumu günümüzde internet, web siteleri ve sosyal medya sayesinde değişime uğramıştır. Bu nedenle



artık hayranlar, istedikleri zaman yeni medya sayesinde internet üzerinden bir araya gelmekte, istedikleri etkinlikleri düzenleyebilmekte ve istedikleri eseri diğer hayranlarla eş zamanlı olarak paylaşabilmektedirler. Bu bağlamda çalışmada günümüz imkânları da ele alınarak hayranların hayran kültürü özelliklerine göre katılımcı rolleri, ürettikleri eserler, hayran etkinlikleri fantastik bir film olan Yüzüklerin Efendisi hayranları üzerinden incelenmektedir. Ortadünya.com adlı web sitesinde bir araya gelen Yüzüklerin Efendisi hayranlarının, Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramının özelliklerini yansıtmayı yansıtmadıkları ve ne kadar yansıttıkları sorusu çalışmanın problemini ortaya koymaktadır.

## 1.2. Amaç

Bu tez çalışmasında hayran kültürünü yansıttığı düşünülen, Ortadünya.com adlı web sitesinde bir araya gelen, Yüzüklerin Efendisi hayranları Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramı çerçevesinde gerçekleştirdikleri etkinlikler, katılımcı rolleri ve ürettikleri hayran eserleri gibi hayran kültürünün genel özelliklerini kapsayan unsurlar çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeyle birlikte Yüzüklerin Efendisi hayranlarının Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramını ne kadar yansıtabildiklerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Yüzüklerin Efendisi hayranları Ortadünya.com'da hayran buluşması, cosplay ve benzeri etkinlikler düzenliyor mu? Düzenliyorsa bu etkinlikler nelerdir?
2. Yüzüklerin Efendisi hayranları Ortadünya.com'da hayran sanatı çizimler üretiyor mu? Üretiyorsa bunların içeriği nedir?
3. Yüzüklerin Efendisi hayranları Ortadünya.com'da yazılı ya da videolu hayran kurgusu eserler üretiyor mu? Üretiyorsa bunlar hangi içeriğe sahiptir?
4. Yüzüklerin Efendisi hayranları Ortadünya.com'da Yüzüklerin Efendisi için eleştirilerde bulunarak kolektif zekâ kavramına uyuyorlar mı? Uyuyorlarsa bunu nasıl gerçekleştirmektedirler?

5. Yüzüklerin Efendisi hayranları Ortadünya.com'da diğer hayran üyelerle hediye alıp-verme etkinlikleri gerçekleştiriyor mu? Gerçekleştiriyorlarsa bunlar ne tür hediyelerden oluşmaktadır?

### **1.3. Önem**

Hayranlık, geçmişten günümüze hep var olmuş bir kavramdır. Geçmişte hayranlık, sadece hayran olunanı takip eden, onun hakkında bilgiler toplayan ve koleksiyonlar biriktiren hayran özelliklerini kapsayan davranışlar olarak görülmektedir. Hatta geçmişteki çalışmalarda hayranlık kavramı genel olarak olumsuz bir şekilde ele alınmaktadır. Günümüze gelindiğinde ise hayranlık, Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramı sayesinde sadece hayran olunanı takip eden kişileri tanımlamak için kullanılmaktan kurtulmuştur. Hayranlık üzerine getirilen yeni bakış açısı çalışmalarda hayranların daha farklı noktalarına odaklanabilmeyi sağlamıştır. Yüzüklerin Efendisi hayranları üzerine fazla çalışma bulunmaması nedeniyle bu çalışmanın hayran kültürünü açıklamak adına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

### **1.4. Varsayımlar**

Bu tez çalışması aşağıdaki varsayımlar üzerine şekillendirilmiştir:

1. Hayran kültürü, diğer kültür türleri arasında varlığını kabul ettirmektedir.
2. Hayran kültüründe, katılımcı rolün büyük bir önemi bulunmaktadır.
3. Hayran kültürünün özelliklerini gerçekleştirdikleri, hayran buluşmaları, cosplayler, hayran sanat, hayran kurgu, kolektif zekâ ve hediye alıp-verme etkinliklerinde görmek mümkündür.
4. Hayran kültürü, hayranların hiçbir kâr amacı gütmeyen, gönüllü olarak eserler ürettiği bir kültürü kapsamaktadır.
5. Hayran kültüründe, hayran olunan program ya da kişi artık gündemde olmasa bile hayranlar, o program ya da kişi için eserler üretip etkinlikler yapmaya devam etmektedirler.
6. Hayran kültürü, yeni iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte dönüşüme uğramıştır.

## 1.5. Sınırlılıklar

Tez çalışması aşağıdaki sınırlılıklar çerçevesinde gerçekleşmiştir:

1. Çalışma fantastik film hayranlarından Yüzüklerin Efendisi hayranlarıyla sınırlandırılmıştır.
2. Yüzüklerin Efendisi hayranları Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramına göre belirlenen hayranların katılımcı rolü, ürettikleri eserler ve etkinlikler bağlamında değerlendirilmiştir.
3. Çalışmada Yüzüklerin Efendisi hayranlarının en çok tercih ettiği web sitesi olan Ortadünya.com'daki hayran üyelerin davranışları incelenmiştir.
4. Ortadünya.com'da hayranların eserlerini çoğunlukla sergilediği forum bölümünden yararlanılmıştır.
5. Ortadünya.com'da sadece Yüzüklerin Efendisi üzerine yapılan hayran çalışmalarına odaklanılmıştır.

## 1.6. Yöntem

Çalışmada konunun daha iyi açıklanabilmesi ve araştırılacak olan konunun bir temelini oluşturulabilmesi adına literatür taraması kullanılmıştır. Konu hakkında daha önce yazılmış kaynakların incelenmesiyle birlikte tezin daha anlaşılır olması amaçlanmıştır. Literatür taraması, araştırmacının çalışacağı konu hakkında geçmişten bugüne yayımlanmış olan diğer kaynakların belirlenmesini ve özetlenmesini sağlamaktadır (Creswell, 2017, s.31). Aynı zamanda literatür taraması araştırmacının çalışmaya uygun gördüğü konunun, çalışılabilir olup, olmadığı hakkında fikir vermektedir. Literatür taraması incelenecek olan alanın kapsamının ne kadar olması gerektiği hakkında da araştırmacıya bilgi vermektedir (Creswell, 2017, s.25). Çalışmada literatür taraması kısmında Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramı derinlemesine açıklanmaya çalışılmıştır. Jenkins'in hayran kültürü kuramını anlatabilmek adına kültürün kavramsal açıklamaları, teorik tartışmaları ve özellikleri açıklanmıştır.

Bir topluluğun hayran kültürüne uygun olarak tanımlanabilmesi için belirli özellikleri yerine getirmesi gerekmektedir. Bu özellikler düzenledikleri buluşmalar, cosplay etkinlikleri ve

diğer etkinlikler, hayran kurgu, hayran sanat, kolektif zekâ kavramı ve hediye alıp-verme kültürü gibi özelliklerdir. Çalışmada Yüzüklerin Efendisi hayranlarının bu özellikleri taşıyıp taşımadığı araştırıldığından, literatür taraması bölümünde bu özellikler hayranları bir araya getiren sanal topluluklar ve hayran web siteleri çerçevesinde değerlendirilerek açıklanmıştır. Ardından çalışmada söz konusu olan topluluk Yüzüklerin Efendisi hayranları olduğundan fantastik kavramları, fantastik edebiyat ve sinema, Tolkien ve Tolkien'in dünyası son olarak ise Yüzüklerin Efendisi serisinden bahsedilmiştir. Çalışmada kaynak olarak kitap, makale, dergi, bildiri vb. materyallerden yararlanılmıştır. Literatür taramasının ardından elde edilen bilgiler sayesinde araştırma sonuçlanmıştır.

Çalışmada, amaç başlığı altındaki sorulara yanıt bulabilmek adına netnografi yöntemi kullanılmıştır. Netnografi yöntemini açıklamadan önce kısaca etnografi yöntemini açıklamak gerekmektedir.

Etnografi aynı kültürü, aynı değer yargılarını ve aynı amaçları paylaşan grupların, toplulukların tümüne odaklanan ve o grupların amaçlarını, değerlerini, kültürlerini, dillerini ve inançlarını inceleyen bir nitel desendir (Creswell, 2020, s. 264). İnternetin günümüzdeki fazla kullanımı sebebiyle sanal ortamlarda bir araya gelmeyi tercih eden toplulukların davranışlarını anlamlandırabilmek adına etnografi yönteminin sanal ortama uyarlanmış hâline netnografi yöntemi adı verilmektedir. Etnografi ile netnografi yöntemi arasındaki farkı açıklamak gerekmektedir. Etnografi yönteminde bir araya gelen topluluklardan verilerin toplanması yüz yüze gerçekleştirilirken, netnografi yönteminde ise verilerin çevrim içi olarak toplanması şeklinde gerçekleştirilmektedir. Netnografi yöntemi sayesinde çevrim içi olarak bir araya gelen kültürel topluluklar rahatlıkla incelenebilmektedir. Netnografiye aynı zamanda, “dijital etnografi”, “siber etnografi”, “siber antropoloji”, “sanal etnografi” ve “online etnografi” gibi isimler de verilmiştir (Özbölük ve Dursun, 2015, s. 232). Netnografi sayesinde bir araya gelen çevrim içi grupların varlıkları tanımlanabilmektedir. Odaklanılan çevrim içi gruplarda varsa hiyerarşinin nasıl işlediği ve demografik yapıları tanımlanabilmektedir. Odaklanılan çevrim içi grupların kültürleri hakkında fikir sahibi olunabilmektedir. Odaklanılan çevrim içi grupların dilleri ve sembolleri incelenebilmektedir. Aynı zamanda odaklanılan grupların herhangi bir konu hakkındaki görüşleri, oluşturdukları topluluk içerisindeki tartışmalarından ortaya koyulabilmekte ve son olarak grupların ortaya

koydukları düşüncelerden vb. geleceğe yönelik davranışları ortaya koyulabilmektedir (Aksu, 2018, s. 15-16).

Bu bilgiler ışığında araştırmanın sorularını cevaplaması adına Yüzüklerin Efendisi hayranlarının bir araya gelmek için sıklıkla tercih ettiği Ortadünya.com adlı hayran sayfası tercih edilmiştir. Bu web sitesi J. R. R. Tolkien'in ve Yüzüklerin Efendisi'nin Türk hayranları tarafından 2005 yılında kurulmuştur. Hayranların böyle bir siteyi kurmalarındaki amaç istedikleri zaman bir araya gelebilmeleri ve bilgi alışverişinde bulunabilmelerine imkân sağlamasıdır. Ortadünya.com'da Yüzüklerin Efendisi hayranları birçok etkinlik, farklı şehirlerde hayran buluşmaları, cosplay etkinlikleri, hayran kurguları, hayran sanatı, turnuvalar ve yarışmalar, tartışma kulübü adı altında etkinlikler gerçekleştirmektedirler. Aynı zamanda web sitesine üye olan hayranlar Yüzüklerin Efendisi için Yüzüklerin Efendisi festivali adı altında filmin HD genişletilmiş beyaz perdeye yansıtıldığı film izleme etkinliği gerçekleştirmişlerdir. Ortadünya.com hayranları Yüzüklerin Efendisi için film etkinliklerinin dışında filmin müzikleri için de konser etkinlikleri icra ederek ortaya konulan faaliyetleri çeşitlendirmişlerdir. Site içerisinde ise hayranların birbirleriyle bilgi alışverişi yapabileceği forum ve sohbet kutusu bulunmaktadır. Bu sayede hayranlar Yüzüklerin Efendisi hakkında fikirlerini, düşüncelerini ve eserlerini birbirleriyle paylaşıp katılımcı rollerini gerçekleştirebilmektedirler. Hayranlar tarafından kurulan Ortadünya.com'un 50 binden fazla kayıtlı kullanıcısı bulunmaktadır. Bahsedilen tüm bu bilgiler ışığında, Yüzüklerin Efendisi hayranlarının özelliklerini tam anlamıyla yansıttığı düşünülen Ortadünya.com adlı web sitesinden çalışmada yararlanılmıştır.

Çalışmada ortadünya.com'daki Yüzüklerin Efendisi hayranlarının, hayran kültürünü yansıtan etkinlikler ve eser üreten katılımcı davranışları incelenirken, gözlem veri toplama tekniği olarak kullanılmıştır.

Gözlem tekniğinin tarihi çok eski yıllara dayanmaktadır. Araştırmacı bir olay hakkında gözlem yaparken bunu zor denebilecek uzun bir zaman dilimi içerisinde gerçekleştirmektedir. Gözlem tekniği incelenen olayın ya da kişilerin doğal çevrelerinde gerçekleştiğinden ve onları kendi dünyaları perspektifinden anlamak üzerine kurulu olduğundan meşakkatli ve değerli bir teknik olarak görülmektedir. Gözlem tekniği araştırmacı tarafından çeşitli şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Araştırmacı gözlem tekniğini kullanırken isterse tam katılımcı

rolünü kullanarak ya da tamamen katılımsız olarak gözlemini gerçekleştirebilmektedir (Akt. Tağ Kalafatoğlu, 2015, s. 394).

Tez çalışmasında kullanılan katılımsız gözlem tekniği çalışmayı gerçekleştiren araştırmacının incelediği topluluğa hiçbir şekilde müdahale etmediği bir tekniktir. Katılımsız gözlemlerde araştırmacı davranışları sadece uzaktan izleyen kişi konumundadır. Gözlemini açık ya da gizli bir şekilde gerçekleştirebilen araştırmacı, gözlemi gerçekleştirirken olaylara katılmadığından ve değiştirmede olmadığından bütün etkileşimleri en doğal hâliyle elde edebilmektedir (Akt. Tağ Kalafatoğlu, 2015, s. 394).

Ortadünya.com'da yer alan tüm mesajlar ve paylaşılan tüm hayran etkinlikleri çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Site incelenmeye başlandığında 218471 hayran üye mesajı bulunmaktadır. Sitede 14409 başlık bulunmakta ve toplam üye sayısı 53417'dir. Ortadünya.com üzerinde katılımsız gözlem, Ekim 2022'den Ocak 2023'e kadar, hayran etkinliklerinin, bilgi alışverişinin ve iletişimin en çok bulunduğu forum bölümüne odaklanılarak gerçekleştirilmiştir. Forum bölümünde, odaklanılan başlıklarda, "Yüzük Kardeşliği" başlığı altına 55 konu başlığı ve 954 mesaj, "İki Kule" başlığı altında 28 konu başlığı ve 285 mesaj, "Kralın Dönüşü" başlığı altında 77 konu başlığı ve 2.362 mesaj, "Güç Yüzükleri" başlığı altında 51 konu başlığı ve 663 mesaj değerlendirilmiştir. "Orta Dünya görselleri" başlığı altında 122 konu başlığı ve 2.679 mesaj, "düşler salonu" başlığı altında 29 konu başlığı ve 295 mesaj, "yazı atölyesi" başlığı altında 472 konu başlığı ve 2.092 mesaj son olarak ise "etkinlikler" başlığı altında 133 konu başlığı ve 3.876 mesaj değerlendirilmiştir. Forum bölümünde değerlendirilen bu başlıklar çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır.

Sitenin forum bölümünde bulunan ve değerlendirilen başlıklar altında, hayranların paylaşımları, Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramını yansıtan özellikler bakımından, gerçekleştirdikleri katılımcı roller, hayran etkinlikleri ve eserleri üzerinden amaç bölümünde bulunan sorulara cevap aranarak analiz edilmiştir. Başlıklardaki mesajlar analiz edilirken, hayran buluşmaları, cosplayler ve gerçekleştirdikleri diğer etkinliklere ulaşabilmek adına "etkinlikler" başlığı altındaki mesajlardan yararlanılmıştır. Hayranların ürettikleri hayran sanat eserleri ve hediye alıp-verme kültürünü yansıtan paylaşımlarına ulaşabilmek için "Orta Dünya görselleri" başlığı altındaki mesajlar incelenmiştir. Hayranların yazılı olarak ürettikleri hayran kurgu eserlerine ulaşabilmek adına "düşler salonu" ve "yazı atölyesi" başlıkları altındaki mesajlar değerlendirilmiştir. Hayranların kolektif zekâyâ sahip özelliklerinin var

olup olmadığını ortaya koymak adına ise “Yüzük Kardeşliği”, “İki Kule”, “Kralın Dönüşü” ve “Güç Yüzükleri” başlığı altında hayranların gerçekleştirdiği eleştiriler analiz edilmiştir. Yapılan gözlemlerde Yüzüklerin Efendisi hayranlarının buluşmalar, cosplay, hayran sanat, hayran kurgu, kolektif zekâ ve hediye alıp-verme kültürünü yansıtan davranışlara sahip oldukları görülmüştür. Analiz sırasında sitenin hayran topluluğuna katılım gerçekleştirilmemiş ve site içerisindeki üyelerle iletişim kurulmamıştır. Analiz gerçekleştirilirken bahsedilen başlıklar altında görsellerine ve verilerine ulaşılabilen, sadece Yüzüklerin Efendisi için üretilen hayran eserleri ve etkinlikleri ele alınmıştır. Forum bölümü içerisinde hayranların gerçekleştirdiği etkinliklerden ve eserlerden en az bir örnek verilmeye çalışılmıştır.

## 2. BÖLÜM

### 2. HAYRAN KÜLTÜRÜ VE SANAL ORTAMDAKİ YANSIMALARI

Hayranlık kavramı üzerine, geçmişten günümüze birçok çalışma bulunmaktadır. Çalışmalar ilk yıllardan bugüne kadar olumsuz bakış açısından, olumlu bakış açısına birçok değişime uğramıştır. Aynı zamanda geçmişte sadece, “hayranlık” olarak değerlendirilen kavram, Henry Jenkins’in savı üzerine artık “hayran kültürü” özellikleri bakımından değerlendirilebilmektedir. Hayranlar, hayran kültürünü yansıtabilmek için belirli etkinlikler gerçekleştirmektedirler. Bu etkinlikler, hayran toplulukları oluşturmak, hayran buluşmaları, cosplay etkinlikleri düzenlemek, hayran kurgusu ve hayran sanatı üretimi, hediye alıp-verme etkinlikleri ve kolektif zekâyâ uygun davranışlarda bulunmak olarak sıralanabilmektedir. Anlaşılacağı üzere hayran kültürüne dair etkinlikler, hayranların katılımcı rolünü içeren tüm davranışları kapsamaktadır. Geçmişte hayran kültürünü yansıtan hayran etkinlikleri genellikle hayranların fiziksel olarak bir araya gelmeleriyle gerçekleşmektedir. Günümüzde ise yeni medyanın ve sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle birlikte hayranlar, hayran olunan için ürettikleri eserleri genellikle internet üzerinden paylaşmakta, eserlerini ve etkinliklerini dijital ortamda gerçekleştirmektedirler. Bu bağlamda ilk olarak, kültür kavramları ve kültür tartışmaları, hayran kültürü kavramı, hayran kültürü üzerine yapılan teorik tartışmalar ve hayran kültürünün özellikleri derinlemesine açıklanacaktır. Ardından, hayranların bir araya gelmesini

sağlayan sanal topluluklar ve hayranların gerçekleştirdiği etkinliklerin geçmişten günümüze neler olduğu detaylı bir şekilde açıklanacaktır.

## **2.1. Kültür Kavramı ve Kültür Tartışmaları**

Kültür, belirli grupların inançlarını, davranışlarını, iletişimlerini ve değerlerini, içine alan bir yaşam biçimi anlamına gelmektedir. Kültür, toplum ve bireylere bağlı olarak var olabilir. Bu bağlamda kültür, belirli bağlara sahip olduğu toplumu ve bireyleri sürekli olarak her açıdan etkilemektedir. Aynı şekilde bireyler ve toplum da kültürden her açıdan etkilenmektedirler (Zafer, 2021, s. 115). Kültür, Latince “colore” kelimesinden gelmektedir. Sözcük olarak “yetiştirmek”, “düzenlemek” ve “işlemek” gibi farklı anlamlara gelmektedir. Anlamsal açıdan ise kültür, “ilerleme” anlamını taşımaktadır (Özyurt, 2020, s. 10).

Karl Marx, kültür kavramını sanayi toplumu üzerinde egemen bir ideoloji olarak tanımlamaktadır. Marx bu durumu birkaç özellikte açıklamaktadır. Burjuvazinin otoritesinin meşrulaştırılması ve çıkarlarının yansıtılması. Temel üretim düşüncelerinden çıkılması ve onun ifade edilmesi. Geleneksel olarak kurulanların (meta formu, ücretli ekmek) kaçınılmaz ve doğal olması durumu. Yanlış bir gerçeklik durumunun ortaya çıkması, yanlış olarak bilinen bu durum ile birlikte insanların kendi kötü kaderleriyle mutlu olmalarına izin verilmesi (Smith ve Riley, 2016, s. 26-27). The Long Revolution (1965) Raymond Williams’ın bir kopuşu iki şekilde yansıttığı çalışmasıdır. Bunlardan ilki toplumu toplumun kültürün dışında sayılması olan gelenekten kopuştur. Kültür insanbilimsel bir şekilde tanımlanır: kültür kavramı, anlamları toplumsal ve tarihsel olarak oluşturur, toplumsal içerisinde sanat sadece iletişimin bir parçasıdır. Diğeri ise Marksizimle olan kopuşu anlatır R. Williams kültür ve toplumsal bağı inceleyen Marksizimi savunmaktadır (Mattelart ve Mattelart, 1998, s. 84-85).

Kültür kavramı, belirsiz tanımlara sahip bir kavramdır. Kültür kavramı araştırıldıkça geçmişten günümüze anlamların sürekli olarak değiştiği ve farklı anlamlar kazandığı görülmektedir. Kültür kavramının karmaşası bilimsel bir terim olarak incelediğinde ise açık bir şekilde kültürün, bilimsel terim içerisinde süreci, sonucu aynı zamanda da ürünü temsil ettiği görülmektedir. İngiliz edebiyatçıları kültür kavramını birçok çelişkili temalar için kullanmıştır. Makineleşme ve insan, insanlar arasındaki işbölümü, yaşam kalitesi ve büyük



toplum oluşturulması vb. (Hebdige, 2004, s. 13). Bu bağlamda kültür ve kültür kavramının geçmişten günümüze birçok tartışmayı beraberinde getirdiği açıktır.

Kültür üzerine çalışmalar sınıflandırılmaları bakımından genellikle, Frankfurt Okulu çalışmaları, İngiliz Kültürel Çalışmaları ve Postmodern/Postyapısalcı çalışmalar şeklinde sınıflandırılmaktadır. Frankfurt Okulu'nun en önemli yanı "kültür endüstrisi" kavramını gündeme getirmesiyle ilgilidir. Frankfurt Okulu, kültür endüstrilerinin ürünlerinin, hâkim olan kapitalist düzenin, meşru hâle getirilmesi için var olduğunu vurgulamaktadır. Frankfurt Okulu, seyirci çalışmaları, medya kurumları ve diğer kurumlar arasındaki ilişkiler ve medyanın ekonomik üretim süreci analizi gibi konuların incelenmesinde ise eksik kalmıştır. İngiliz Kültürel Çalışmaları ve Stuart Hall kültürün konumunu yeniden üretim ve toplumsal üretim şeklinde kuramsallaştırmaktadır. Yapısı açısından ise direnç (resistans) ve hâkimiyet (domination) üzerinde konumlandırmaktadır. Postmodern ve Postyapısalcı kuramlar ise daha çok özneye odaklanmakta ve seyirci ile medya arasındaki ilişkilerle, seyircinin, medya metnini alımsamasını incelemektedir. Özneyi ele alan bu kavramlar anların seyirci tarafından üretildiğinin üzerinde durmaktadır. Kültürün üretim aşaması gibi kavramlar burada ele alınmamaktadır (Dağtaş, 1999, s. 336).

Bu bağlamda Frankfurt Okulu'na yakın olan Theodor Adorno ve Max Horkheimer ise "kitle kültürü" yerine "kültür endüstrisi" terimini kullanmaktadırlar (Adorno, 2003, s. 76). Adorno kültür endüstrisini kültürden farklı olarak açıklar. Kültür endüstrisi aklınıza gelebilecek her alan için (sinema, resim, heykel, edebiyat, müzik) kitlelere satarak tüketmeleri adına ürünler üretmektedir. Buradan anlaşılacağı üzere kültür endüstrisi sanatı, alışverişi yapılabilecek sıradan ürünler hâline getirir (Adorno, 2007, s. 109). Adorno kültür endüstrisini (sadece tüketim için üretim yapan kültürü, diğer adıyla popüler kültürü, popüler medyayı) doğru bulmayarak eleştirmektedir. Ona göre kültür endüstrisi seyircileri, politik olarak duyarsız bir konuma getirir ve edilgen tüketiciler hâline getirerek nesneleştirir (Barrett, 2019, s. 251).

Frankfurt Okulu da Adorno ve Horkheimer gibi maddeleştirme, yabancılaştırma ve metalaştırma gibi Marksist kavramları sıklıkla kullanarak popüler kültürü, üretmek ona aracılık eden pazar koşullarını da içine alan bu durumu tanımlamak için "kitle kültürü" kavramı yerine "kültür endüstrisi" kavramını kullanmaktadır (Stam, 2000, s. 78-79). Adorno'nun Horkheimer'ın ya da Frankfurt Okulu'nun savı, sanat ürünlerinin diğer ürünlerden farklı bir özelliği kalmayarak kapitalist bir biçimde diğer ürünlerle aynı kefeye

koyularak alınıp satılarak metalaşmış ürünler şeklini aldıklarını anlatmak üzerinedir (Kirel, 2018, s. 369). Hall ve Whannel kitle kültürü ile sanayi öncesi organik kültürü arasındaki karşıtlığı reddetmektedirler. Onlara göre çalışma sanayi toplumu açısından sert bir eleştiri sunmaktadır. Aynı zamanda da eylem planı olması açısından sınırlı kalmaktadır. Eski kültüre dair bir şey ortada kalmamıştır. Hayat biçimimiz değişmiştir. Bu sebeple onu üreten nedenler de kaybolmuştur (Turner, 2015, s. 89).

Hayran kültürünü tam olarak anlamak için kültür kavramı ve kültüre dair bazı tartışmalar inceledikten sonra kısaca popüler kültür ve alt kültür kavramlarını da incelemek gerekmektedir.

Popüler, kavram olarak İngilizcede Orta Çağ zamanlarında “halkın” anlamında ya da halka ait olan anlamında kullanılmıştır. Günümüzde ise popüler kavramı “belirli bir çoğunluğun seçtiği ve sevdiği” anlamlarına gelmektedir (Erdoğan ve Alemdar, 2005, s. 33).

John Fiske’e göre popüler kültür egemen kültür olamaz. Popüler kültürün egemen kültür olamamasının sebebi ise kendisinin egemen görüşe karşı bir direnişi sergiliyor olmasıdır. Fiske’e göre günlük yaşamı popüler kültür oluşturur. Popüler kültür güçlü egemen tarafa teslim olmak yerine onu reddederek zayıfın kendini zayıf gösteren sistemi kullanmasındaki yaratıcılıktır (Fiske, 2021, s. 133).

Alt kültür ise, toplumun egemen kültürüne de uyum sağlayacak şekilde kendine has özellikleri ve kalıpları geliştirmiş olan küçük grupların tanımlanması için ortaya çıkmış bir kültür çeşididir. Ortaya çıkan küçük gruplar, cinsel, dinsel, etnik gibi azınlıklardan oluşabilir. Aynı zamanda bu gruplar sadece birbirine benzer değer yargılarını yansıtan kişilerin bir araya gelmesiyle de oluşabilmektedir (Tanrıku, 2015, s. 476).

Chris Jenks (2005) “Alt kültür: Toplumun Parçalanışı” adlı kitabında alt kültür için kökenlerin belirsiz kaldığını sadece tanımlamaların ve çeşitlemelerin arttığını vurgulamaktadır. Wolfgang ve Ferracuti alt kültür teriminin İkinci Dünya Savaşı sonlarına kadar yaygın bir kullanım olmadığını iddia etmektedir. Jenks kitabının devamında alt kültür terimini ilk kullanan kişinin Lee olduğunu belirtmektedir (Jenks, 2005, s. 22). Komarovsky ve Sargeni’ye göre alt kültür, nüfus içerisindeki belirli kesimler tarafından ortaya koyulan kültürel değişkenlere gönderme yapmaktadır. Alt kültürler, birbirlerinden ayrılmazlar, kendi aralarında bağlantılı toplumsal sistemler oluştururlar. Aynı zamanda alt kültürler geniş bir

hâlde bulunan ulusal kültürümüzün içindeki küçük dünyalardır (Jenks, 2005, s. 22). Toplumlar, içerisinde yer alan her biri kendine has olan düşünceleri ve eylemleri olan birden çok alt grubu içerisinde barındırmaktadır. Genel kültürün içerisinde bulunan bütün bu kültürler Mercer'e göre alt kültürdür (Jenks, 2005, s. 23).

Bu bilgiler bağlamında hayran kültüründe hayranlar, her ürünü sadece popüler olduğu için tüketmez. Hayranlar sadece hayran oldukları nesneye ait olan ürünün peşine düşerler. Aynı zamanda hayranlar, bu ürünü sadece tüketmezler, yeniden üretirler ve hayran oldukları nesne için sürekli olarak katılımcı konumunda bulunurlar. Hayran kültürü popüler kültüre uzakken alt kültür kavramına biraz daha yakın bir yerde konumlandırılabilir. Alt kültür halkın kendine has olan kültürü içerisinde azınlıkların oluşturduğu, aynı zamanda halkın has kültürüne katkı sağlayan alt toplulukları temsil etmektedir. Ancak hayran kültürü tam anlamıyla alt kültür özelliklerine de sahip değildir. Hayran kültürü kendi içerisinde ürettiği kendine has bir kültürü oluşturmaktadır.

## **2.2. Hayran Kültürü Bağlamında Kavramsal Açıklamalar**

Hayran ve hayranlık ile ilgili kavramlardan bahsedildiğinde genellikle aklımıza temel hayranlığı anlatan kalıplar gelmektedir. Hayran, belirli sinema ve dizileri, özel ilgi göstererek yakından takip eden, bir müzisyenin konserinin biletlerini bulabilmek için büyük emek harcayan, odasına hayran olduğu oyuncunun posterlerini asan, sevdiği bir şarkıyı tekrar tekrar dinleyen, tuttuğu takıma ait olan renkleri üzerinde taşıyan ve bulunduğu her ortamda o renkleri kullanan kişileri temsil eder. Aslına bakılırsa hayranlar, diğer seyirciler arasında hemen fark edilebilir özellikler taşımaktadırlar ve hayranlar kendilerini diğer seyircilerden keskin çizgilerle ayırmaktadırlar (Lewis, 1992, s. 1). Hayranları diğer seyircilerden ayıran, hayran kültürünü barındıran özelliklerine geçmeden önce, hayran kavramının tanımını tam anlamıyla yapmak gerekmektedir.

Hayran kavramı, diğer bir deyişle “fan” kelimesi, “fanatik” kelimesinin kısaltılmasıyla ortaya çıkmıştır. Fanatik kelimesi ise, kökleri bakımından Latince olan “fanaticus” kelimesinden gelmektedir. Fanaticus Oxford sözlüğünde kelime anlamı olarak, herhangi bir tapınağa ait olan veya tapınağa adanmış bir kişiyi ifade eder. Kısacası fanaticus kelimesi adanan anlamlarına da gelmektedir (Jenkins, 1992, s. 12).

Hayran, kelime anlamı olarak ele alındığında Türk Dil Kurumu'ndaki tanımıyla “Çok beğenen, hayranlık duyan, kimse” anlamına gelmektedir. Bir nesneye bir olaya veya bir kişiye hayranlık duymak ise, Türk Dil Kurumu'ndaki tanımıyla “Çok beğenmek ve tutkuyla bağlanmak” anlamını taşımaktadır (<https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 8 Şubat 2022).

Hayran kavramının, İngilizce karşılığı olan “fandom” kelimesi köken bakımından incelediğinde ise, “fanatic domain” kelimesinden türetilerek elde edildiği görülmektedir. “Fanatic domain” kavramı anlam bakımından, hayranlık alanını temsil etmektedir. “Fandom” kelimesinin sonundaki –dom eki, Türkçe’de kullanılan –lık/lik ekleriyle fazlasıyla benzerlik taşımaktadır. Nasıl ki Türkçe’de “krallık” şeklinde bir kullanım varsa İngilizce’de de “kingdom” şeklinde sonuna –dom eki eklenerek kullanılmaktadır. Bir diğer deyişle bu ekler herhangi bir kişinin, herhangi bir şeyin var olma durumunu ve var olduğu yeri temsil etmektedir (Demirel, 2020, s. 66). Medya ve İletişim Sözlüğü’nde ise hayranlık, fandom ve fanlık gibi kavramlar, televizyonda yayınlanan dizi veya film oyuncularına kendini adanmış kişilerin toplandığı, yorumlar yaptığı kitleler olarak adlandırılmaktadır. (Taşdemir, 2018, s. 26).

Hayranlık, bir diğer deyişle “fan” ya da “fanatizm” ilk başlarda genellikle insanlar arasında olumsuz anlamlara gelmekte ve olumsuz durumları anlatmak için kullanılmaktadır. Fanatik kavramının olumsuz olmasının sebebi, herhangi bir şeye saplantılı derecede düşkün olmak anlamını taşımasından kaynaklanmaktadır (Jenkins, 1992, s. 12). Hayranlık, uzun bir süre bu olumsuz tanımlamalardan kurtulamadığı gibi, bilim insanları için bir araştırma konusu olmaya değer görülmemiş, hayranlar üzerine araştırma yapılsa bile bu durum onların aleyhinde yapılan araştırmalar olmuştur. Halk ve basın tarafından ise hayranlar, karalanarak yok sayılmıştır (Lewis, 1992, s. 1). Hayranlar üzerine yapılan araştırma konularında hayran ve hayran topluluklarının, bir programı hayran olmadan kayıtsız kalarak sadece seyreden kişilere oranla, medyaya kurban edilen oldukça sorunlu kişilerden oluştuğu kabul edilmiştir (Arda, vd., 2018, s. 113).

### **2.3. Hayran Kültürü Üzerine Teorik Tartışmalar**

Hayran kültürü, hayranların topluluk oluşturup, hayranı oldukları ünlüler, programlar ya da nesnelere için çevrim içi veya çevrim dışı olarak bir araya geldiği bir kültürü kapsamaktadır.

Genellikle hayranlar bu kültür içerisinde, bloglar, web siteleri, ya da sosyal medya sayfaları aracılığı ile hayran oldukları, kişiler, programlar ya da nesnelere hakkında paylaşımlar yapmaktadırlar. Hayranlar kurdukları topluluklarla buluşmalar da düzenlerler, böylece paylaşımları her alanda devam eder. Bu durum hayranların, üreten katılımcı kişiler olduğunu gösterirken, hayranlık duydukları endüstrinin gelişmesini ve genişlemesini sağlamaktadır. Endüstrilerle iletişim kurup, katılımcılık sağlayan hayranlar üretilen içeriklere müdahale ederek, içeriklerin üretiminin kötü yanlarının değişmesinde ve isteklerinin gerçekleşmesi gibi konularda rol oynayabilirler. Hayranlar endüstrilere katkı sağladıkları gibi kültürlerin tanıtımına da katkıda bulunurlar. Farklı kültürlerin yaygınlaşması kültürler arası alışverişler ve farklı kültürlerin birbirini tanıması konusunda arada köprü görevi görürler (Başlar ve Tüzün Ateşalp, 2019, s. 152). Hayran kültürünün bu denli önemli işlevleri varken geçmiş yıllarda hayranlık kavramı genellikle olumsuz olarak ele alınmaktadır.

Joli Jensen'in "(1992) Fandom as pathology: The Consequences of Characterization" adlı makalesi incelendiğinde bahsettiği patolojik hayran modeli üzerinden "normal" olarak karşılanan hayranlık ve "aşırıya" kaçan hayranlık arasında ince bir çizgi olduğunu vurguladığı görülmektedir. Ona göre gerçek ve fantezi birbirinden farklıdır ve ayrılmalıdır, ikisinin arasındaki ayrımlar ortadan kalktığında ise hayranlık aşırıya kaçan bir hâle gelir. Jensen çalışmasında fantezi ve gerçek arasındaki ayrım ortadan kalktığında hayranlık seviyesinin aşırıya kaçabileceğini ve hayranlık seviyesi aşırıya kaçtığında riskli olabileceğini, hatta daha da ileri giderek tehlikeli olabilecek bir hâl alabileceğini vurgular. Jensen normal hayranlık seviyesinde olan hayranlığın da, bir gün saplantılı olan aşırı hayranlık içeren histerik grubun bir üyesi olma tehlikesi bulunduğunu da savunmaktadır. Jensen'e göre hayran sağduyuyu ve mantığı elden bırakmazsa kontrollü normal bir hayran olabilir ama eğer hayal olanı ve gerçeği ayırt edemeyecek hâle gelirse patolojik bir hayran konumuna gelir (Jensen, 1992, s. 18).

Jensen, hayran kişilerin popüler medyadaki figürlere olan takıntılı, meraklı hâliyle bilim insanlarının yaptığı bir araştırma üzerine olan bağlılığı ve merakı arasında bir paralellik kurmaktadır. Hayranlar ve bilim insanları her ne kadar aynı merakla, aynı faaliyetlerde bulunsalar dahi Jensen hayranları küçümseyen araştırmacı kişileri yücelten bir sistemi benimseyerek bizlere sunmaktadır. Jensen'e göre hayranlar gündelik hayatın karmaşasına dalmış sıradan insanlar olduğu için akademi ve basın tarafından meşgul olunmaması gereken

tehlikeli kişiliklerdir. Bu sebeple basın ve akademinin hayran kişilerle ilgilenmesine de karşı çıkmaktadır (Lewis, 1992, s. 3).

Jensen hayranları ve hayran topluluklarını makalesinin başında belirttiği gibi “takıntılı kişiler” ve “histerik topluluklar” olarak adlandırmaktadır (Jensen, 1992, s. 9). Jensen’in hayranlar için kullandığı “takıntılı” kavramı potansiyel ve irrasyonel açıdan patolojik olarak bir anormallik biçimini yansıtan kültürel ve sınıfsal farklılıklara sahip bir değer yargısını içermektedir. Jensen, popüler kültüre bağlı olan hayranları ve akademisyenleri, aynı tutkuyla merak duydukları alanlara ilgi göstermek konusunda bir paralellikle inceler. Bu incelemeyi yaparken hayranların ve akademisyenlerin herhangi bir şeye duydukları bağlılık ve merak şekillerini keskin bir tavırla birbirinden ayırır. Ayırımı yaparken ise popüler kültür hayranlarını “takıntılı”, yüksek kültüre sahip olan akademisyenleri “tutkulu” şeklinde tanımlar (Duffet, 2013, s. 178). Bu sayede Jensen, yüksek kültüre ilgi duyan kişilerin ve bilim insanlarının bağlılıklarını, meraklarını ve tutkularını masum bir o kadar da kaliteli bir şekilde yansıtırken, hayranların bağlılıklarını, meraklarını ve tutkularını takıntılı olarak, bir diğer deyişle tehlikeli şeklinde konumlandırmış olur.

Jensen’in bu görüşlerine katılan, hayranların tehlikeli tipler olduğunu düşünen başka araştırmacılar da vardır. John Storey’e göre Jensen hayranlar hakkındaki görüşlerinde haklıdır. Storey “Popüler Kültür Çalışmaları Kuramlar ve Metotlar” adlı kitabında “hayranlar bizlerin karşısında bulunmaktadırlar, bizler ilgilendikleri alanların peşinden giden tercihlerini gerçekleştiren meraklı kişileriz, hayranlar ise öteki konumundaki kişilerden oluşmaktadırlar”. Sözleriyle, Storey de Jensen gibi kendi ilgi alanlarına ve merak derecelerine, masumane, saygı dolu ve üst kültür üzerinden bakarak, yaptıklarının güvenli olduğunu savunurken, hayranların yaptıklarının sapıkça ve tehlikeli meraklar olduğu görüşünü ortaya atmaktadır. Aynı zamanda Storey hayran kültürü için “popüler kültürün metinleri için uygundur” sözünü söyleyerek, hayran kültürüne bakış açısını da belirtmektedir (Storey, 2000, s. 149).

Hayran araştırmaları yapan teorisyenler dışında diğer teorisyenler, fandom üzerine yapılan çalışmalardan ve fandomdan rahatsızlık duymaktadırlar. Fandomdan rahatsızlık duyan teorisyenlerin görüşüne göre hayranlar, uzakta bulunan kişilerle, kahramanlarla gerçek olmayan hayali bir bağ ve yakınlık kurmaktadırlar. Bu sebeple de hayranlar ve kahramanların arasında bulunan bağ, yabancılaşmaya ve aldatmaya dayalı bir bağ olarak ortaya çıkmaktadır (Duffet, 2013, s. 156).

Donald Horton ve Richard Wohl 1956 yılında seyirciler ve medyadaki kahramanların arasındaki bağı incelemek üzere bir sav ortaya koymuşlardır. Horton ve Wohl yaptıkları araştırmalarda, radyonun disk jockeyleri üzerinden “kişilik” bilgilerinden yola çıkarak, sevdiğimiz ve hayranlık duyduğumuz ünlü kişiler hakkında yanı başımızda bulunan komşularımızdan daha fazla bilgi sahibi olduğumuzu ortaya koymuşlardır. Horton ve Wohl’a göre medyadaki ünlü kişilerin performansları seyircilerden sürekli olarak yanıt almakta ve hayran olan her üye medyadaki ünlü kişi ile bir etkileşim içerisindedir. Horton ve Wohl bu etkileşime “parasosyal etkileşim” adını vermektedirler. Horton ve Wohl’un bahsettiği parasosyal etkileşim sırasında hayranların verdiği tepkiler sağlıklı tepkiler olarak adlandırılmaktadır. Bunun nedeni ise hayranların verdikleri tepkilerin karşılıksız kalıyor oluşudur. Bütün bunların sonucunda ortaya çıkan sözde iletişim şekli ise tek yönlü bir bağı temsil etmektedir. Birbirini tanımak eylemi karşılıklı yapılan bir eylem olduğundan hayranların ünlü kişileri yakından tanıyormuş gibi davranması ve buna inanması hayran olunan kişilerle birebir iletişim kurulmadığından sağlıklı olarak karşılanmaktadır (Duffet, 2013, s. 157).

Dan Laughey (2010) “Medya Çalışmaları Teoriler ve Yaklaşımlar” adlı kitabında hayranları, basitleştirerek, sadece şöhretli kişilerin kariyerleri ve medya endüstrileri için var olması gereken topluluklar olarak tanımlamaktadır. Laughey’e göre Hayranlar, şöhretli kişilerin sponsorluk anlaşmaları yapmalarını sağlamakta, izleyicilerden farklı olarak kalıcı rolleri ile şöhretliye dair her türlü ürünü sadık bir biçimde ebedi olarak tüketmektedirler. Laughey hayranlık terimi olan “fan”ın fanatik sözcüğünün kısaltması olduğundan bahsetmekte, fanatiklerin ise genellikle hoş karşılanmayan, çılgın, saplantılı ve hangi alanla ilgilenirlerse ilgilensinler ahmak olduklarını belirtmektedir (Laughey, 2010, s. 142).

Hayranların bir aptal, histerik, takıntılı ve işe yaramaz kişiler olduğunu savunan bilim insanlarının görüşlerine karşı çıkan ve bu görüşleri eleştiren araştırmacılar da vardır. Donna ve Margeret’a göre yüksek-alçak kültür ayrımı yapılarak hayran olan kişilerin sürekli olarak küçümsenmesi ve medya kurbanı olarak görülmesi, aslında birer üretim çalışması yapan hayranların üretim süreçlerine zarar vermektedir. Bu görüşleriyle birlikte Donna ve Margeret hayranların sadece alımlama konumunda olduğu tartışmalarına ve belirlenen yüksek-alçak kültür sınıflandırmasına karşı çıkmaktadırlar (Akt. Arda, vd., 2018, s. 113).

Fiske (1992) “The Cultural Economics of Fandom” adlı makalesinde, popüler kültür ürünlerinin insanlar tarafından, kültür endüstrilerinin malzemelerinden üretildiğini savunmaktadır. Fiske bu sebeple hayranların da üretken seyirciler olduğunu kabul etmekte ve hayranları alımlama açısından değil üretkenlik açısından değerlendirmektedir. Fiske bu değerlendirmeyi yaparken hayranların üretimlerini üç kategoride incelediğinden bahseder. Bunlar; “semiyotik üretkenlik”, “ifadesel üretkenlik” ve “metinsel üretkenlik”tir (Fiske, 1992, s. 37).

Semiyotik üretkenlik, kültürel metaların, semiyotik (göstergesel) kaynaklarından ortaya çıkan sosyal kimlik ve sosyal deneyimlerden yararlanılarak bir anlam üretilmesini sağlayan süreci kapsamaktadır. Semiyotik üretkenlik Fiske’e göre sadece hayran kültürüne özgü bir özellik değildir, bütün olarak popüler kültürü kapsamaktadır. Aynı zamanda Fiske makalesinde semiyotik üretim sürecinin içsel bir değer üretim süreci olduğunu da vurgulamaktadır. Semiyotik üretkenlikte hayranların kendi kültür kodunu oluşturması durumuna Madonna hayranlarının ataerkil cinsellik anlayışına karşı çıkararak kendi cinsel kodlarını oluşturması örnek olarak verilebilir (Fiske, 1992, s. 37).

İfadesel üretkenlik, hayran topluluklarının yüz yüze sözlü kültür sayesinde bir araya gelerek anlamlar üretmesi durumunu içinde barındırmaktadır. Biraz daha açacak olursak ifadesel üretkenlik, hayranlık nesnelere anlamlarının, hayran toplulukları içerisinde üretilmesine ve dolaşımına dayanır. Fiske, ifadesel üretkenliği sadece hayranların toplanıp hayran oldukları nesne hakkında konuşması ile sınırlandırmaz. Fiske’e göre ifadesel üretkenlik içerisinde hayranlar, hayran oldukları karakterin, saçını, makyajını, kıyafetini, aksesuarını da kullanarak kendilerine bir sosyal kimlik inşa eder ve hayran olunan kişinin ya da nesnenin hayran topluluğunu o şekilde ifade eder (Fiske, 1992, s. 38).

Metinsel üretkenlik, Fiske’e göre sanatsal üretime daha yakın olan üretim şeklidir. Hayranlar, metinsel üretim biçimi içerisinde resmi kültüre en yakın şekilde yüksek üretim değerlerine sahip olan metinler üretmektedirler ve o metinleri kendi aralarında dolaştırmaktadırlar. Fiske, hayran üretimi ve resmi kültür üretimleri arasındaki farkı açıklarken, yetenek ve becerileri kapsamayan, ekonomik farklılıklar olduğundan söz eder. Makalesinin devamında ise Fiske, hayranların metin yazarken karşılığında para almak gibi bir dertleri olmadığından, ekonomik kaygılar beslemediklerinden sadece gönüllü olarak yazdıklarından bahsederek resmi kültür ve hayran kültürü arasındaki ekonomik farklılıkları açıklar ve hayranların metin yazarak bir eser



üretmek için neredeyse kendilerinin para ödeyecek duruma geldiğini ekler. Hayran üretimi olan metinler, kâr amacı gütmeyeceği için büyük kitlelere pazarlama gereksinimi duyulmayan eserlerdir. Bu nedenle de hayran kültürü ürünleri, resmi kültür ürünlerinden dağıtım açısından ayrılır ve kendi hayran toplulukları dışında geniş kitlelere dağıtılmaz (Fiske, 1992, s. 39).

Henry Jenkins'e (2006b, 41) göre "hayran" ve "hayranlık" kavramlarının en önemli özelliği hayranın, bir programın düzenli olarak sadece takipçisi olması değil katılımcı rolü üstlenmesidir. Jenkins'e göre hayranlar, hayran oldukları programla ilgili duygularını düşüncelerini diğerleriyle paylaşmalı, sanal ortamda veya herhangi bir ortamda aynı programa hayran olan kişilerle bir topluluk oluşturmalı, diğer hayranlarla birlikte belirli buluşmalar, etkinlikler düzenlemeli, oluşturdukları hayran toplulukları içerisinde bir şeyler üretmeli ve izlemeyi bir kültürel aktivite (etkinlik) olarak görmesi gerekmektedir. Ona göre, bir hayran topluluğu ya da bireysel bir hayran bu özellikleri gösterdiğinde hayran kültürünü temsil eder. Hayran kültürü, hayranların bireysel olarak ürettikleri içerikleri, kolektif bir hâlde devam ettirmenin bir yoldur. Bunun ışığında hayran kültüründe hayranlar, birlik içerisinde hareket ederek hayal güçlerinin yardımı ile birer üretici konumuna gelirler.

Hayranlık, uzunca bir zaman boyunca medya tüketicileri arasında en çok araştırılan topluluk olmuştur. Hayran oldukları dizi film vb. metinler hakkında yapımcılardan daha fazla bilgi sahibi olan karakterlerin ve olayların okumasını şaşırtıcı bir şekilde yapan hayranlar hayran kültürüne göre aktif izleyiciler olarak görülmüştür. Matt Hills, (2002) "Fan Cultures" adlı kitabında hayran olan kişilerin kültürel teoriler içerisinde nasıl kavramsallaştırıldığı üzerine çalışmalar yapmıştır. Hills bu çalışmaları Elvis Presley, Star Trek, X-Files gibi hayran gruplarının incelemesini yaparak gerçekleştirmiştir. Çalışmasının içerisinde yeni medyanın hayatımıza girmesiyle hayran grupları için yeni biçimlerin ortaya çıkıp çıkmadığını sorgulamakta ve medya hayranları için "kült" kavramının önemini ne denli olduğunu ortaya koymaktadır.

Hills'e göre hayranlık, tıpkı Bourdieu'nün tanımı olan meşru kültür gibi hiyerarşi sistemine dayanmaktadır. Ona göre hayran kültürü üzerine çalışan diğer akademisyenler hayranların hiyerarşik durumunu tanımayı reddetmektedir. Öyle ki Hills, Jenkins'in hiyerarşi tanımını tamamen reddetmese de hayranların hiyerarşik kısmına hiç seslenmediği ve hayranların sadece üretimine odaklandığı için hayran hiyerarşisini yok saydığını vurgulamaktadır (Hills, 2002, s. 28).

Mat, Hills ve Henry Jenkins'in üreten tüketici, yazan okuyucu, katılan seyirci kavramlarından ve John Fiske'in semiyotik üretkenlik, metinsel üretkenlik ve ifade edici üretkenlik kavramlarından yola çıkarak iki kuramcının aksine hayranların sadece üretkenlik adı altındaki konumlarıyla ilgilenmez. Hills iki kuramcının savından yola çıkarak, üretken olmayan, yapımcılık rolü üstlenmeyen, kendi kurgularını yapmayan, şarkılar yazmayan ama programı takip eden hayranların ne olacağını sorgular ve bütün hayranların prodüksiyon yapamayacağını sadece takipçiler olabileceğini ekler (Hills, 2002, s. 4-5) Bu bilgiler ışığında anlaşılacağı üzere Hills, hayranların üretkenliklerinin üzerinde durmak yerine hayranların, hayranlıklarının derecelendirilmesi konusu üzerinde durmaktadır.

Daniel Cavicchi ise, diğer kuramcılardan farklı olarak hayran kültürünün tanımlanmasında sürekli olarak eksik kalan bir noktaya değinir. Bu nokta hayranlığın kişisel ve deneysel iç boyutu olarak tanımlanmaktadır. Kendisi de bir hayran olan Cavicchi, hayranlık için araştırılıp keşfedilmesi gereken, üzerine sınırlı yorumlar yapılacak olan, kısıtlı bir durum olmadığından bahseder. Hayranlığın sorgulanıp cevaplanacak olan bir problem olmadığını belirterek özel paylaşılan karmaşık bir deneyim olduğunu vurgular. Ona göre hayranlık, hayranların hayatlarında sahip olduğu belirli bir şey değildir hayranlık hayranın bir var oluş sürecidir onun tercih edip yürüdüğü yoldur (Duffet, 2018, s. 69).

John Fiske (2021) "Popüler Kültürü Anlamak" adlı kitabında hayran kişileri aşırıya kaçan okuyucular olarak adlandırmaktadır. Hayran metinleri fazlasıyla popüler metinler olduğundan, hayranların metinle, ateşli, partizan ve etkin bir katılımcı olarak uğraşması gerektiğinden bahseder. Fiske hayranları, diğer popüler okurlara göre tür açısından değil derece açısından ayırarak sınıflandırır. Fiske'e göre hayranlığın iki temel etkinliğinden bahsedilebilir bunlar, "beğeni" ve "üretkenlik" olarak adlandırılır. Fiske hayranların, hayran oldukları ile olmadıkları programlar arasında keskin ve hoşgörüsüz sınırlar çizdiklerini de görüşlerine ekler (Fiske, 2021, s. 256). Fiske, kitabının devamında hayranların üretken kişiler olduğunun altını çizmektedir. Ona göre hayranların hayranlıkları, onları sürekli olarak kendi metinlerini üretmeleri için teşvik etmektedir. Fiske'e göre hayranların giyimleri, saç şekilleri, odalarındaki duvarlarda nelerin olduğu hatta makyajları bile ürettikleri hayran metinlerine dâhildir (Fiske, 2021, s. 257). Fiske'in ortaya koyduğu tanımlar doğrultusunda Fiske'in hayranlara bakışı onların kültür tüketicisi değil birer kültür üreticisi olduğunu gözler önüne sermektedir (Fiske, 2021, s. 262).

Henry Jenkins kendisinin de bir hayran olduğunu belirterek kaleme aldığı “Textual Poachers” adlı kitabını kitle kültürünü çevreleyen tartışmalar içerisinde, hayran çalışmalarını savunmak, sürekli olarak uyumsuzlar, ötekiler, akılsız tüketiciler ve tehlikeli kişiler olarak eleştirilen hayranların, aslında birer aktif üreticiler olduklarını göstermek için yazdığını ifade etmektedir. Jenkins, hayranlar adına olumsuz eleştirileri olan bilim insanlarının aksine, hayranların popüler metinleri farklı alanlara hizmet edecek şekilde yeniden okuyan ve yorumlayan kişiler olduğunu, aynı zamanda izleme deneyimlerini zengin bir katılımcı kültüre dönüştüren seyirciler olduğunu açıkça belirtmektedir. (Jenkins, 1992, s. 23).

Henry Jenkins’e göre hayran kültürü, seyircilerin hem hayran oldukları programlara olan hayranlıklarını göstermeleri için, hem de hayranların sadece yapımcılar tarafından oluşturulan sahneleri görmeyi reddettikleri ve yetersiz buldukları sahnelere tepki göstermek konusundaki hayal kırıklıklarını yansıtmak için vardır. Hayran üretimi de tam olarak hayranların görmek istedikleri sahneleri, görmek istedikleri şekilde kendilerine göre düzenlemeleri sayesinde ortaya çıkar. Hayranlar, hayran oldukları program içerisindeki bu düzenlemeleri yaparken yeniden üretime gitmezler sadece düzenlenmesi gereken kısımları değiştirme yoluna giderler. Jenkins, hayranların hayran oldukları bir programı istedikleri şekilde yeniden yazmalarının 10 yolu olduğundan bahsetmektedir. Jenkins’in bu görüşü özellikle televizyon şovlarını kapsamaktadır. Bu görüşün diğer türler için de geçerliliği söz konusudur (Jenkins, 1992, s. 164).

Jenkins’in bahsettiği 10 maddeden oluşan hayranların programları yeniden yazımı şu şekilde gerçekleşmektedir (Jenkins, 1992, s. 165-179);

**1. Yeniden Anlamlandırma (Eserin öğelerini yeniden ele alma):** Hayranların program içerisinde eksik kaldığını düşündükleri boşlukları tamamlamadıkları bir yazım şeklidir.

**2. Dizinin Zaman Çizelgelerinin Genişletilmesi:** Yayınlanan programlarda karakterlerin bölümler içerisinde tam olarak keşfedilemeyen yönleri hakkında (Geçmişleri, olaylar geliştikten sonraki tavırları vb.) bilgiler vermek için yazılan metinlerdir.

**3. Yeniden Odaklanma:** Bu kavram, bilinenin ve kabul görülenin aksine odaklanılan ana karakterler yerine ikincil konumda bulunan karakterlere odaklanan hayran yapımlarını içerir.

**4. Ahlâki Açıdan Yeniden Düzenleme:** Yeniden odaklanmadan farklı olarak anlatılan hikâye birincil metnindeki ahlâki evrenin tam tersine çevrilerek anlatılır ya da sorgulanır.

**5. Tür Değiştirme (Kaydırma):** Adından da anlaşılacağı üzere birbirinden farklı olan film türlerinin ve bu film türlerinin özelliklerinin (Bilimkurgu, romantik, dram vb.) birbirleriyle karıştırılmasıyla veya değiştirilmesiyle oluşturulan hayran metinlerini kapsamaktadır.

**6. Çapraz Geçişler:** Bir diziyeye ait olan karakter kendi dizisinin dışında başka bir dizide görünür hâle gelebilir buna çapraz geçişler adı verilir.

**7. Karakterler Üzerinde Yer Değiştirme:** Hayranlar, hayran oldukları karakterleri tamamen değiştirmeden sadece bazı özelliklerini değiştirerek onlara farklı ve yeni özellikler yüklerler.

**8. Kişiselleştirme:** Hayranlar sevdikleri programlara kendi hayatlarını kendi karakterlerini sanki o programın içerisinde yaşıyormuş gibi kurgulamaktadırlar.

**9. Duygusal Açıdan Yoğunlaştırma:** Hayranlar bu kavram içerisinde hayranı oldukları karakterlerin duygusal yönlerinin yüksek olduğu sahneler üzerine yoğunlaşırlar.

**10. Erotikleştirme:** Hayranlar, hayran oldukları karakterlerin cinsel hayatlarına duydukları merakı sansüre takılmadan yeniden inşa ederek keşfederler ve bunu açıkça sergilerler.

Son olarak ise Jenkins hayranlığın beş etkinlik seviyesinden bahseder bunlar, hayranların sahip olduğu alımlama şekilleri, hayranların yaptıkları eleştirel yorumlayıcı uygulamalar, tüketicilerin sahip olduğu aktivizm için bir temel, hayranların birer kültürel üretim şekline sahip olması, bir sosyal topluluk oluşturulmasıdır (Duffent, 2013, s. 70). Bu bilgiler ışığında hayranlığın ve hayran kültürünün geçmişten günümüze olumlu ve olumsuz yanlarının teorisyenler tarafından sürekli olarak ele alındığı görülmektedir.

#### **2.4. Hayran Kültürünün Özellikleri ve Örnekleri**

Jenkins'e göre hayranların, hayran olunan için katılımcı rolde bulunduğu, eserler, fikirler ve etkinlikler üreterek gerçekleştirdiği tüm davranışlar hayran kültürünün özelliklerinin temelini oluşturmaktadır.

Jenkins, Nicholas Abercrombie ve Brian J. Longhurst medya meraklılarının ve hayran kültürünü yansıtan hayranların birbirinden ayrı tutulmasının altını önemle çizmektedir. Abercrombie ve Longhurst'a göre hayran kültüründe hayranlar, gerçek hayatta ya da sanal ortamlarda kendi aralarında belirli hayran etkinlikleri için organize olabilmektedirler. Hayran kültürüne göre hayranlar, sevdikleri program için bilet alışverişi yapabilmekte, hayran kulüpleri kurabilmekte, partiler (cosplay) organize edebilmekte ve hayran oldukları program için tartışma grupları kurabilmektedirler. Sadece medya meraklıları ve hayran kültürüne sahip hayran toplulukları genellikle bu özelliklerle birbirlerinden ayrılmaktadırlar (Duffet, 2013, s. 59).

Jenkins'e göre hayran kültürü kavramını yansıtan davranışlara göre hayranlar, yeni medya teknolojilerini hevesle kullanan ilk kişilerdir. Programların kurgusal evrenleri, kostümleri, yayınladıkları fanzinler ve içinde bulunduğumuz dijital sinema çağına kadar hayranlar, kültürel ürünlerin yeni şekillerine ilham veren toplulukları temsil etmektedirler. Ona göre hayran kültürünü oluşturan hayranlar, birer katılımcıdır ve medyadaki izler kitlenin en aktif üyeleridir. Onlar asla yapımcıların onlara verdiğiyle yetinmezler kendi hayal güçlerini kullanarak bu çerçevenin dışına çıkmakta ve sonuna kadar katılımcı rolünde kalmakta ısrar etmektedirler. Aslında hayranların katılımcılıkları ve üretken tarafları yeni keşfedilmiş bir durum değildir. Hayranlar geçmiş yıllarda kendi üretimleri olan fanzinler ve kurguladıkları videolarla var olmuşlardır. Günümüzde ise internetin ve dijitalleşmenin sayesinde üretimlerini daha çok arttırıp aynı zamanda kolaylıkla paylaşabilir hâle gelmişlerdir (Jenkins, 2016, s. 200).

Hayran kültürüne bağlı olan hayranlar, günümüzde internet ve medya sayesinde, Jenkins'in hayran kültürünün en önemli özelliği olarak belirttiği katılımcı rolünü en üst seviyede gerçekleştirebilmektedirler. Yapımcılar artık internet ve medya sayesinde hayranlarla aralarındaki iletişim arttığından hayranların istedikleri programları yayınlar hâle gelmişlerdir (Jenkins, 2016, s. 96).

Raph Koster, Jenkins'in sözlerine kanıt niteliğinde, Star Wars hakkında hayranların yapımcılardan daha çok şey bildiğini, filmi bizzat yaşadıklarını anlatmaktadır. Bu nedenle Star Wars içerisinde hayranların taraf belirlediğinden ve oyunu tasarlarken tasarımcının da bu taraflardan birini belirleyeceğinden bahsederek hayranların kendi "Yıldız Savaşları" evrenini oluşturmaları için onlara birer müşteri gibi davranarak, hayranların oyunun nasıl olmasını

istediklerine dair fikirler alabileceği bir yapı geliştirmiştir. Bunu yaparken oyununun tasarımını internet üzerinden düzenli bir şekilde raporlamıştır. Çalışanları ise hayranlar tarafından çevrim içi olarak gerçekleştirilen tartışmaları takip etmiştir. Ardından bu tartışmalara geri bildirimlerde bulunmuştur. Bu sayede oyunu üretirken potansiyel hayran oyuncularından fikir alabileceği çevrim içi bir ortam kurulmuştur (Jenkins, 2016, s. 244-245). Koster'ın bu davranışı hayran kültürüne sahip hayran topluluklarının, hayran olunan için üretim aşamasında yapımcılara ulaşarak eserin üretimine katkıda bulunabilecekleri konusundaki savına örnek olarak gösterilebilmektedir.

Jenkins'e göre hayran kültürünün özelliklerini yansıtan hayran davranışları sadece bununla sınırlı kalmamaktadır. Ona göre hayranlar hem eserin yapım aşamasında katılımcı roledirler hem de eserde şikâyetçi oldukları kısımları yeniden üretimle değiştirebilen kişilerdir. Jenkins hayran kültürü özelliklerine göre hayranların üreten kişiler olduğunu Star Wars üzerinden örneklendirmektedir. Star Wars'ın hayranlarının artması ve filmin ünlenmesiyle birlikte filmde kullanılan ürünler de hayranlar arasında fazlasıyla yaygınlaşmıştır. Hayranlar Cadılar Bayramı için Darth Vader kostümleri giymekte, Prenses Leia nevresimlerini tercih etmekte, Boba Fett aksiyon oyun aletleriyle oynamakta ve ışın kılıçlarını kullanmaktadırlar. Hayranlar Star Wars efsanesinin sadece ürünlerini tüketmekle kalmayarak onu istedikleri şekilde yeniden üretmişlerdir. Bu durumun farkında olan Atom Film ise hayranların bu denli istekli olmalarına kayıtsız kalmayarak 2003 yılında tüm hayranların kendi yapımı olan filmlerle katılabileceği bir film yarışması başlatmıştır. Atom Filmin hayranlar için başlattığı yarışmaya 250'nin üzerinde hayran başvurmuştur (Jenkins, 2016, s. 199). Bu sayede hayran kültürüne sahip olan hayranların, hayran oldukları film için eser üreten kişiler olmaya hazır oldukları görülmüştür.

Hayranlar, hayran olunan için geçmişten günümüze kadar kendi yapımları olan filmler çekmektedirler. Hayranlar, çektikleri filmleri herkese açık bir şekilde paylaşmakta ve her ne kadar amatör de olsalar bu işte başarılı olduklarını kanıtlamaktadırlar (Jenkins, 2016, s. 200). Bu şekilde hayran üretimi olan filmlerden biri ise kendisi de bir hayran film yapımcısı olan Evan Mather'in "Less Pantless Menace" adlı filmidir. Mather bu filmde Star Wars'ın aksiyon figürlerini kullanarak bir komedi filmi çekerek üne ulaşmıştır (Jenkins, 2016, s. 212). Joe Nussbaum adlı hayran sanatçı "George Lucas in Love" adında kendi çalışması olan bir film çekmiştir. Hayran sanatçı filmi DVD olarak piyasaya sürüldüğünde ise orijinal yapım

olan “Yıldız Savaşları Bölüm 1: Gizli Tehlike” adlı yapımdan daha fazla satışa sahip olduğu görülmüştür. Hayranların, kendi yapımları olan eserler ürettikleri ve üretimlerinde başarılı oldukları bahsedilen filmlerle örneklendirilmektedir. Ayrıca Jenkins bu durumu hayranların üretici konumundaki başarısı olarak adlandırmaktadır (Jenkins, 2016, s. 200).

Jenkins’e göre hayranların ürettikleri eserler, film endüstrisine girebilmeleri adına fayda sağlamaktadır. Kevin Rubio “Troops” adında kendi çalışması olan ve Star Wars evreniyle alay eden bir film çekmiştir. Film her ne kadar Star Wars evreniyle alay eden bir tarzda da olsa, Lucas Film, yapımı oldukça beğendiğinden, hayran sanatçı Rubio’ya Star Wars’ın çizgi romanları üzerinden bir iş imkânı sunmuştur (Jenkins, 2016, s. 200).

Jenkins’e göre, hayran kültürüne sahip hayran topluluklarında eserler üreten kişiler, kesinlikle kâr amacı gütmeyen gönüllü üreticilerdir. Hayranların ürettikleri eserler hem kâr amacı gütmeyen hem de diğer hayranların faydalanabileceği eserlerden oluşmaktadır. Hayranların birbirleriyle herhangi bir şeyi paylaşması durumu aynı zamanda hediye alıp-verme kültürünü de ortaya çıkarmaktadır. Jenkins’e göre hediye alıp-verme kültürü hayranların, hayran oldukları program ile ilgili kendi koleksiyonlarında bulunan hazineleri, diğer hayranlarla takas etmesiyle gerçekleşmektedir. Bu kültür, geçmiş yıllarda hayranın kendi koleksiyonundan, sevdiği dizinin kayıtlarını diğer hayrana hediye etmesiyle gerçekleşmektedir. Günümüzde ise hayranlar sevdikleri yabancı filmin ya da dizinin çevrisini yapıp, birbirlerine hediye ederek, hediye alıp-verme kültürünü gerçekleştirmektedirler (Jenkins, 1992, s. 71-72). Hayranların bu davranışı sadece takipçi olan hayran davranışlarından ayrıldığından hayran kültürünün özelliklerini oluşturmaktadır.

Jenkins’e göre hayran kültürünün özelliklerinden biri olarak, hayran topluluklarının içlerinde barındırması gereken en önemli davranışlardan biri ise hayranların birer teori ve eleştiri kurumu olmaları gerektiği düşüncesidir. Ona göre bu düşünce hayran kültürünün diğer özelliklerinden daha üst bir yere konumlandırılmaktadır. Jenkins’e göre hayran toplulukları ortak metne rakip olan yorumların değerlendirmelerin tartışıldığı, kişilerin iletişim araçları ve kendi ilişkileri ile kurgu yapabildiği yarı yapılandırılmış alanı kapsamaktadır. Jenkins hayranların tutkulu bir izleyici, üretici vb. olmalarının yanı sıra yeri geldiğinde en sevdikleri programları acımasızca eleştirebileceğinden bahsetmektedir. Bu savını ise Star Trek hayranlarının konuşmalarına dayanarak aktarmaktadır. Star Trek hayranları diziyeye neden hayran olduklarını açıklarken, dizinin muhteşem kusursuz ve daha ötesine gidilip

geliştirilemeyecek bir dizi olduğu için değil, içerisinde hatalar olsa bile onlar için değerli olduğundan bahsetmektedirler. Star Trek'i eleştirmekten zevk aldıklarından ve bu eleştirilerin onu daha iyi noktaya taşıyacak duruma getirmesi için gerekli ve faydalı bir hareket olduğunu açıklayarak, eğer diziyi umursamıyor olsalardı eleştirmeye değer bulmayacaklarını da konuşmalarına eklemektedirler (Jenkins, 1992, s. 87). Jenkins'in verdiği bu örnek hayran kültürü özelliklerine sahip olan hayranların, salt izleyicilerden ayrılarak, eseri eleştirerek izleyen, katılımcı role sahip izleyiciler olduğunu göstermektedir.

Hayran kültürü, hayranların sevdikleri programın, üretim aşamasından, yayınlanma aşamasına kadar yanında olup katılımcı rol oynadıkları bir kültür olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda hayranların, hayran olunan için katılımcı rol oynadığı tüm davranışları, hayran kültürünün özelliklerini oluşturmaktadır.

## **2.5. Hayranları Bir Araya Getiren Çevrim içi Topluluklar**

Yeni medya, günümüzde bulunan tüm yeni iletişim ortamlarını kapsamaktadır. Yeni medya 1970'li yıllarda iletişim ve bilgi odaklı araştırmalar için ekonomik, sosyal, psikolojik çalışmaları yürüten araştırmacılar tarafından kavram olarak ortaya atılmıştır. 1970'lerdeki bahsedilen anlam ve 1990'lardaki anlam farklılık kazanmıştır. İnternet ve bilgisayar teknolojileri yeni medya kavramının farklı boyutlarda açıklanmasına ve geniş açıdan bakılmasına sebep olmuştur (Dilmen, 2014, s. 114).

Yeni medyanın ortaya çıkmasıyla, yeni iletişim çağı da hayatımıza girmiştir. Ardından geleneksel iletişim ve haberleşme özelliklerimiz tamamıyla değişmiştir. Yeni medya üzerine birçok tanım yapılmaktadır. Yeni medyanın en büyük özelliği ise birbiriyle farklı ama etkileşime sahip olan ortamları bir araya getirmesidir. Bu sebeplerden ötürü yeni medya çoklu ortam (multimedya) olarak bilinmektedir. Her özelliği bir araya getiren yeni medya bu yönü sayesinde geleneksel medyadan ayrılmaktadır (Aydoğan ve Kırık, 2012, s. 59).

Kişileri sosyal hâle getiren yeni medya, sosyal medya kavramının da ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sosyal medyanın ortaya çıkışı 2000'li yılların sonuna doğru gerçekleşmiştir. 2003 yılında Myspace ve 2004 yılında ise Facebook'un ortaya çıkmasıyla, sosyal medya tam anlamıyla hayatımıza girmiştir. Sosyal medyaya geçiş tam olarak Web 2.0 ile gerçekleşmiştir.



“www” şeklinde kısaltılan “World Wide Web”in de temeli Web 2.0 ile gerçekleşmiştir (Zafer, 2021, s. 17). En net tanımıyla sosyal medya, Web 2.0 teknolojilerini kullanmaya yarayan iletişim mekânlarıdır. Sosyal medya bağlantılarının, katılımlarının ve konuşmalarının bulunduğu Web 2.0 ortamları, iletişim siteleri, çevrim içi yayınlar ve iletişim araçları olarak da adlandırılabilir (Kocabaş, 2016, s. 71).

Sosyal medyada kullanıcılar bir araya gelebilir, iletişim sağlayabilir ve birçok etkileşim içerisine, sosyal medyanın yapısı sayesinde girebilirler. Kullanıcılar sosyal medyadaki etkileşimlerini fotoğraflarla, yazışmalarla, videolarla ve ses dosyalarıyla bireysel ya da birlikte bir etkileşim olarak gerçekleştirmektedirler (Bayramoğlu, 2017, s. 28). Aynı zamanda kişiler sosyal medyayı, boş zamanlarını değerlendirmek, istedikleri olaylardan haber alabilmek, diğer insanlarla sosyalleşebilmek ve eğlenmek gibi amaçlar için de kullanılmaktadır (Sağlam ve Eldeniz, 2019, s. 17). Sosyal medyanın en önemli özelliklerinden biri ise kişilere katılımcı rolünü yüklemesidir. İnternetin ilk yıllarında kullanıcılar, bilgiyi tek taraflı sadece tüketen kişilerken, günümüzde sosyal medya sayesinde kullanıcılar, bilgiyi hem tüketebilen, hem de üretebilen kişiler konumuna gelmişlerdir (Kocabaş, 2016, s. 73).

Yeni medyanın en büyük avantajı insanlara bir topluluk oluşturabilmeleri için imkân sağlamasıdır. Topluluk olabilmek için gerekli olan duygular, bir topluluğa ait olduğunu hissettiren “üyelik duygusu”dur. Üyeler ve grup arasındaki birbirlerine olan “etki duygusu” ve topluluk içerisinde bulunan üyelerin birbirine olan desteği ile ortaya çıkan bütünleşme, gereksinimlerin giderilmesi ve üyelerin birbirine ortak olan düşünceleri inançları deneyimleri ile ortaya çıkan “kolektif duygusal bağ” şeklindedir (Özcan ve Savaş, 2021, s. 121). Bu duygular ise hayran toplulukları için vazgeçilmez özellikler olarak bilinmektedir.

Hayranlar, günümüzde yeni medya sayesinde rahatlıkla sanal topluluk oluşturabilmektedirler. Sanal topluluklar, ilk olarak 1970’li yıllarda ortaya çıkmış olup, sanal toplulukların amacı ilişki kurmaktır. Web’in gelişmesiyle 1990’lı yıllarda sohbet odaları ve e-mailler gibi platformlar sayesinde sanal topluluklar artmıştır. Günümüzde de sanal toplulukların artışı devam etmektedir (Erdoğan ve Torun, 2009, s. 53).

İlk sanal topluluklardan biri sayılabilecek Well, 1985’te San Francisco yakınlarında etkinliklerine başlamıştır. Ardından binlerce kullanıcı Well sayesinde birbirleriyle etkileşim

kurabilmişlerdir. Birbirleriyle iletişim hâlinde olan bütün kullanıcılar sanal ortam haricinde çevrim dışı olarak da ilişkilerini güçlü bir biçimde sürdürmüşlerdir. Bu durum, sanal topluluklar hayatımıza girse de, sanal toplulukların amacının, yüz yüze gerçekleştiren toplulukların ortadan kaldırılması olmadığını göstermektedir. Yeni iletişim teknolojileri ve sanal topluluklar sadece, insanların fiziksel olarak bir arada olamasalar bile, yeni bir biçimde etkileşim kurabilmelerini sağlamaktadır (Tağ Kalafatoğlu, 2015, s. 386).

Sanal topluluklar sayesinde artık insanlar yer zaman sınırı olmadan istedikleri anda çevrim içi olarak bir araya gelmektedirler. İnsanların sanal ortamda bir araya gelmesi fiziksel ortamda bir araya gelmelerinden çok daha farklıdır. Sanal topluluklar bilgisayar ya da cep telefonlarıyla ortaya çıkmaktadır. Kişilerin sanal topluluk oluşturmalarının sebepleri ortak noktalara sahip olmaları, ortak hayranlık alanları, takip edilen ortak olaylar vb. durumlardır (Uzkurt ve Özmen, 2006, s. 24).

Sanal topluluklarda, etkileşimler sanal olarak gerçekleşmektedir. Sanal topluluklar coğrafi sınırlılığa ve mesafeye takılmaz, kullanıcılar birçok topluluğa üyedir ve çok kimliklidir. Eşzamanlı iletişim teknolojik olanağa bağlıdır. Teknolojik olanaklar sayesinde iletişim meydana çıkar. Ulaşım teknolojileriyle sınırlanmaz, sadece sanal etkileşim vardır. İletişim fiziksel toplulukla gerçekleşmez. Etkileşim kişilerin isteğine bağlıdır. Üyelerin demografik özelliği farklıdır. Heterojen amaçları vardır. Üyeler akraba çıkmazlar. Üyelikler kısa sürebilir. Denetim yoktur, hiyerarşi yoktur. Üyeler diğerlerinin kimliğini bilmezler. Sanal toplulukların özellikleri bu şekilde sıralanabilmektedir (Yanıklar, 2014, s. 169-170).

Hayran kültüründen örnek vermek gerekirse, hayranlık üzerine kurulan sanal topluluklarda üyeler, birbiriyle çok güçlü bağlar kurmaktadır. Hayranlar, bu bağları gerçek hayatlarına dahi taşımaktadırlar. Grup üyeleri, hayran olunan kişi ya da öge hakkında sürekli olarak birbirleriyle iletişim hâlinde olup, bazı zamanlar ise buluşmalar düzenlemektedirler. Bu durumda da hem hayran olunanla, hem de hayran kişilerle büyük bir bağ kurulmuş olur. Tüm bu nedenlerden ötürü sanal topluluklar hayran kültürünün önemli bir parçasıdır.

### **2.5.1. Hayran Sayfaları ve Hayran Web Siteleri**

İnternetin hayatımıza girmesiyle birlikte, teknolojiye yaşanan deęişimler ve gelişimler de bir hayli artmıştır. Bu sebeple hayran kültürü içerisinde de birçok deęişiklikler meydana gelmiştir. Bu deęişiklikler, tezin ilerleyen bölümlerinde bahsedilecek olan fanzinlerin ve hayran videolarının da deęişime uğramasını sağlamıştır. Geçmişte sıklıkla fotokopi yardımıyla basılan fanzinler, internet ortamında yayınlanmaya başlamıştır. Hayranlar artık iletişim kurarken internet üzerindeki forumlardan, sosyal ağlardan, e-mail gruplarından yararlanmaya başlamışlardır. Hayran videolarında da büyük deęişimler yaşandığından artık hayranlar videoları dijital ortamda üretip dağıtımına sunabilmektedirler (Sezen, 2016, s. 10).

Dijitalleşme sayesinde hayranlar tarafından oluşturulan web sitesi, programın resmi web sitesinden daha fazla takip edilip, tanınabilmektedir. Hayranların kurduğu bu web siteleri ve sosyal medya hesapları aynı zamanda bütün hayranların kendi aralarında anlık konuşup yorumlarını paylaşabildiği birbirlerine ve dięer kişilere yanıt verebildikleri çok önemli dijital alanlardır (Sezen, 2016 s. 11). Hayranlar bahsedilen web sitelerinde ve hayran sayfalarında kendi üretimleri olan içerikler paylaşmaktadırlar. Bu paylaşımların içerisinde hayran yorumları, hayran kurguları (fanfiction) hayran sanatı (fanart) gibi eserler bulunmaktadır.



Görsel 2.1. Hayranların topladığı web sitesi örneği yildizsavaslari.com,

<http://yildizsavaslari.com/>, (Erişim Tarihi: 09.04.2023).

Aynı zamanda dijitalleşmeyle birlikte caps kültürü de hayranlar için vazgeçilmez bir üretim ve paylaşım türü olmuştur. Capsler hayranların ve tüm sosyal mecrada bulunan bireylerin vazgeçilmez mizah parçalarından biridir. İngilizce olan caps kavramı “capture” ve “screenshot” kelimelerinin kısaltmalarından türetilmiştir. Türkçe anlamıyla capture yakalamak, zapt etmek ve ele geçirmek anlamına gelmektedir. Screenshot ise herhangi bir iletişim aracında gezinirken ekran görüntüsü almak anlamına gelmektedir. Capslerin oluşturulması, ekran görüntüsü alınan fotoğrafların altına mizahi yazıların yazılmasıyla gerçekleşmektedir. Capslerin İngilizce adı ise “meme(s)” olarak bilinmektedir (Balcı Aydoğan ve Abuşoğlu, 2022, s. 46). Meme kavramı Oxford sözlüğüne göre ilk anlamıyla “toplumda bir üyeden, diğerine genlerle olmayan ve çoğunlukla onu kopyalayan kişiler tarafından aktarılan fikir” olarak tanımlanmaktadır. İkinci anlamıyla ise “internet kullanıcıları arasında hızlıca ve komik hâle getirilerek aktarılan resim, video ve metin parçası” olarak tanımlanmaktadır

(<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meme?q=meme>

Erişim

Tarihi: 16 Nisan 2023).



**Görsel 2.2.** Yüzüklerin Efendisi caps örneği, <https://onedio.com/haber/gelmis-gecmis-en-iyi-film-serilerinden-yuzukler-efendisi-nin-hayranlari-tarafindan-yapilan-21-harika-caps-797905>.

(Erişim Tarihi: 18.04.2023).

Caps ilk kez 13 yaşlarındaki Christian Poole tarafından 2003 yılında anime ile pop kültür üzerine paylaşımlar yapan 4Chan sitesinde paylaşılmıştır. Capsler, hareketli ya da yukarıdaki

görselde görüldüğü gibi sabit fotoğrafların alt kısmına yazılan yazılarla bir mizah oluşturma kültürü olarak bilinmektedir (Çetin, 2019, s. 162).

### 2.5.2. Cosplay ve Hayran Buluşmaları

Kelime açısından Cosplay, İngilizce olan “costume” ve “play” kelimelerinin bir araya gelmesiyle ortaya çıkmaktadır. Cosplay anlam açısından ise hayran kişilerin, dizilerdeki, filmlerdeki, bilgisayar oyunlarındaki, animeler ve mangalardaki ya da çizgi romanlardaki karakterlerin kostümlerini giyip onlar gibi davranarak, hayran oldukları karakterleri gerçek hayata taşımaları anlamına gelmektedir (Ekiz Savumlu, 2021, s. 64).



**Görsel 2.3.** Avatar cosplay örneği, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anime-Cosplay\\_05.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anime-Cosplay_05.JPG). (Erişim Tarihi: 05.04.2023).

Cosplay, hayranların bir araya geldiği, birbirleriyle farklı kültürleri, kimlikleri paylaştığı ve bu kültürlerin hayranlar arasında köprü oluşturduğu etkinlikleri kapsamaktadır. Hayranlar,

cosplay yaparken hayran oldukları karakterin bütün özelliklerini yansıtan kostümler tercih etmektedirler. Bu şekilde hayranlar, hayran oldukları karakter gibi davranarak diğer hayranlarla iletişim kurmaktadır (Özdemir, 2020, s. 28).

1984 yılında cosplay terimi, ilk kez “Nobuyuki Takahashi” tarafından kullanılmıştır. Takahashi, bilim kurgu hayranlarının sevdiği karakterlerin kostümleriyle katıldığı, Worldcon Los Angeles’taki etkinlikten çok etkilenerek bu terimi ortaya atmıştır. Takahashi etkinlikten döndüğünde ise fazlasıyla etkisi altında kaldığı için dergisinin okuyucularına kostümleri aynı şekilde kullanmaları için teşvikte bulunmuştur (Parlak, 2019, s. 63).

Cosplay, kimliğin gerçek ve fantezi arasındaki hâlidir. Diğer bir deyişle kimliklerin fantezi ve gerçek arasında dönüştürülmesidir. Cosplayler birçok aksesuar ve kostüm yardımıyla birlikte film, dizi, anime, manga, bilgisayar oyunu ya da çizgi film karakterlerini canlandırabilmektedirler. Cosplay etkinlikleri ilk başlarda küçük etkinliklerden oluşurken şimdilerde tüm dünyada büyük organizasyonlara ev sahipliği yapmaktadır (Parlak, 2019, s. 63).



**Görsel 2.4.** Cosplay örneği, <https://www.alittlebithuman.com/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it/>. (Erişim Tarihi: 10.04.2023).

Cosplay bir anda gerçekleşen önemsiz etkinliklerden değildir. Cosplay yapılırken hayranlar birçok işçilik ve tasarım aşamasından geçmektedirler. Hayranlar cosplay yaparken seçtikleri karakterle birlikte kendilerine bir anlatı örgüsü de seçmelidirler. Bir hayran cosplay yapacağı zaman bir karaktere ve onun yaşadığı olay örgüsüne çalışmalı ve onu araştırmalıdır (Ekiz Savumlu, 2021, s. 66).



**Görsel 2.5.** Star Wars cosplay örneği, <https://comic-cons.xyz/star-wars-cosplay-ideas-inspirations/>. (Erişim Tarihi: 08.04.2023).

Cosplay, hem hayranların sevdiği karakterlerle özdeşleşmesini sağlamakta hem de hayranların katılımcı rol oynayarak sosyalleşmesine olanak tanınmasıyla hayran kültürünü yansıtmaktadır. Cosplay sayesinde hayranlar hayran oldukları karakterleri istedikleri özelliklerle yaratıcılıklarını ön plana çıkartarak yeni kurguladıkları hikâyelerin içerisinde yansıtabilmektedirler (Ekiz Savumlu, 2021, s. 74). Ayrıca hayranlar hayran kültürü çerçevesinde sadece cosplay etkinlikleri düzenlememektedirler. Hayranlar, hayran olunan için sadece günlerini güzelleştirmek sebebiyle ya da geleneksel olarak bir araya gelip, farklı



buluşma etkinlikleri (film izleme buluşması, tartışma kulübü, yemek organizasyonları, piknik, oyun etkinlikleri, spor müsabakaları vb.) gerçekleştirebilmektedirler.

### **2.5.3. Hayran Sanatı (Fanart) ve Hayran Kurgusu (Fanfiction)**

Hayran kurgusu ve hayran sanatı her zaman olduğu gibi hayranlar tarafından ekonomik açıdan bir beklentiye dayanmadan yapılmaktadır. Hayran sanatı daha çok hayranların hayran olduğu kişiyi filmi programı vb. ürünleri kendi kalemleyle resmetmesine dayanmaktadır. Bu durum önceleri sadece kâğıt kalemle mümkün olsa da dijitalleşmeyle birlikte olasılıklar artmıştır. Hayran sanatı sadece çizimlere dayanan bir hayran üretimini kapsasa da, hayran kurgu birçok hayran eserini içerisinde barındırabilmektedir. Bunların içerisinde kısa müzikli klipler, hayranların sevdikleri yapımlara ilişkin yazdıkları romanlar, hayranların ürettikleri oyunlar ve hayran oldukları yapımlarla ilgili çektikleri kısa filmler gibi farklı yaratıcılık düzeyine sahip her ürün yer almaktadır.

“Fanart”, “fan drawing (fan çizimleri)”, “fan art illustration (fan illüstrasyonları)” şeklinde adlandırılabilen hayran sanatı, kimi zaman bir hayranın defterinin kenarında çizimi yapılmış bir karakteri, kimi zaman özenle üzerinde çalışılmış bir film sahnesinin yorumunu içeren, dijital olarak çizilmiş bir resmi, kimi zaman da yeni fikirler içeren mitolojik ve fantastik temaları barındıran bir konsept sanat (concept art) olarak karşımıza çıkabilmektedir (Ekiz Savumlu, 2021, s. 45-46). Konsept sanat; animasyon, dizi, film, video oyunu ve çizgi roman gibi türlerin içerisinde yansıtılacak olan fikirlerin görsel açıdan ortaya çıkmasının ilk adımıdır. Çoğunlukla filmler ve video oyunlarının endüstrisi içerisinde kullanılır. Filmin tamamını ve tarzını betimlemede yardımcı olur. (Ekiz Savumlu, 2021, s. 45-53).



**Görsel 2.6.** Dijital çizim hayran sanatı, <https://www.themarysue.com/the-mandalorian-has-some-absolutely-beautiful-fan-art/>. (Erişim Tarihi: 05.04.2023).

Hayran kurgu da tıpkı diğer hayran eserleri gibi sevgiye dayalı olarak üretilmektedir. Hayranlar ürettikleri hayran kurguları armağan olarak diğer hayranlar için maddi hiçbir beklenti olmaksızın paylaşılmaktadırlar (Taşdelen, 2019, s. 59). Hayran kurguları genellikle hayranların yaptığı özel kıyafetler, ürettikleri sanat eserleri, çektikleri kısa filmler, yazdıkları hikâyeler ve şiirler, besteledikleri şarkılar ve hayran videoları olarak kabul edilmektedir (Yazıcı, 2019, s. 108). Hayranlar; hayran oldukları kişilerden, filmlerden, programlardan vb. öğelerden yararlanıp, kurgu yaparak herhangi bir eser üretmektedirler (Özcan, 2022, s. 48).

İnternetin hayatımıza girmesiyle birlikte hayran kurgu değişime uğramıştır. Bu bağlamda elde yapılan ya da yazılan hayran kurguları kendilerine daha paylaşılabilir bir alan bulmuştur. Kurgular eskiden posta yoluyla ya da kongrelerde kişiden kişiye paylaşılmıştır. İnternet sayesinde artık hayran kurguları fiziksel ve coğrafi sınırlara takılmadan elektronik olarak iletmeye başlamıştır. Hayran kurgularının hayranlar arasında paylaşımına geçtiği en büyük ve en hızlı hayran kurgu arşivi olarak kurulan ilk site [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net) olarak bilinmektedir. Bu hayran kurgu sitesi ise 1998 yılında kurulmuştur ve hızla en büyük hayran kurgu sitesi hâline gelmiştir (Özcan, 2022, s. 50).

Hayran kurgu, kendine yola çıkış açısından; film, dizi, roman, oyun ve anime gibi yayınları kullanmaktadır. Hayranlar tabii ki sadece hayran oldukları programlar için hayran kurgu yapmazlar. Hayranlar, aynı zamanda oyuncular ve müzisyenler için de hayran kurgular

hazırlayabilmektedirler. Özellikle günümüzde Güney Kore Drama ve Güney Kore Pop kültürü üzerine hayranlar sıklıkla hayran kurgular yapmaktadırlar (Ekiz Savumlu, 2021, s. 78).

#### **2.5.4. Kolektif Zekâ Kavramı**

Kolektif zekâ kavramı hayran kültürü içerisinde dijitalleşmenin ortaya çıkmasıyla birlikte adından en çok söz ettiren kavram olmuştur. Pierre Levy tarafından ortaya atılan kavramda, kişiler uzmanlık alanlarına dair bilgileri internet ortamında belirli bir ortak amaç için kullanmaktadır (Akt. Jenkins, 2006a, s. 27). Kolektif zekâ çevrim içi topluluklara üye olan kişilerin kendi aralarında toplanarak uzmanlıklarını daha çok güçlendirmelerine verilen isimdir. Kendi başımıza yapamadığımız bir şeyi kolektif bir biçimde diğer alanında uzman kişilerle birlikte gerçekleştirebilmemizi sağlayan kavramdır (Jenkins, 2016, s. 49).

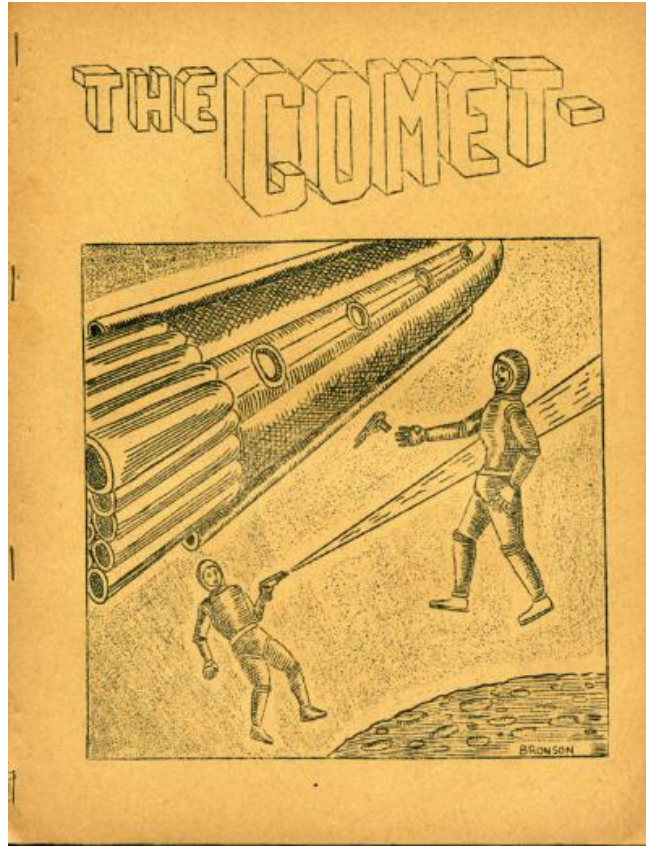
Kolektif zekâ kavramı film, dizi, televizyon programları ve yarışmalar gibi birçok medya ürününün hayran toplulukları için geçerlidir. Jenkins kolektif zekâ kavramına örnek olarak Survivor programı üzerinde durmaktadır. Survivor, tam olarak hayranların tartışmasını ve yarışmada olacaklar hakkında tahminlerde bulunmasını sağlayan bir programdır. Sadece yayınlanan yarışma programı ve dizilerle sınırlı kalmayan kolektif zekâ kavramı, yeni çıkan yapımların nasıl olacağı üzerine yapılan tartışmaları da kapsamaktadır. Örneğin, Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri (The Lord of The Rings: The Rings of Power) dizisinin ele alacağı olaylar ve karakterler hakkında hayranların öne sürdüğü fikirlerde olduğu gibi. Aynı zamanda kolektif zekâ kavramı sadece filmlerde, dizilerde vb. programlarda, programların gelecek bölümleri hakkında fikir tartışmalarını kapsamaz. Kolektif zekâ kavramı geçmişte yayınlanan film dizi ve programlar hakkında hayran eleştirilerini ve hayranların görmeyi arzu ettikleri bütün unsurları birbirleriyle paylaştıkları bir kavramı kapmaktadır.

#### **2.5.5. Fanzinler ve Hediye Alıp-Verme Kültürü**

Fanzin kelimesinin ortaya çıkışı, İngilizce “fanatic”in ilk hecesi şeklindeki “fan” ve İngilizce bir kelime olan “magazine”nin sonunda bulunan “zine” hecesinin birleşimiyle olmuştur. Bu kelimenin Türkçe kullanımı ise “fanzin” şeklinde dilimize yerleşmiştir. Fanzin kavramı,

1930’larda sinema, edebiyat ve mzik alanını takip eden hayranların hazırladığı basılı yayınları ifade etmek için kullanılmıştır (Destici, 2019, s. 25).

Fanzinlerin ortaya çıkışı uzun yılları kapsamaktadır. Bilinen ilk fanzin olan “The Comet” ise 1930 yılında hayranları tarafından yayımlanmıştır. Hayranlar fanzinlerde kendi yazılarını, eleştirilerini ve söyleşilerini yayımlamaktadırlar. Hayran üretimi olduğu için fanzinler hayranların ekonomik durumunu sarsmamak adına hayranlar tarafından en ucuz basım tekniğı kullanılarak yayımlanmaktadırlar (Albayrakođlu, 2015, s. 15).



**Görsel 2.7.** Basılmış ilk fanzin “The Comet”, <https://kimon.hosting.nyu.edu/physical-electrical-digital/items/show/1393>. (Erişim Tarihi: 14.04.2023).

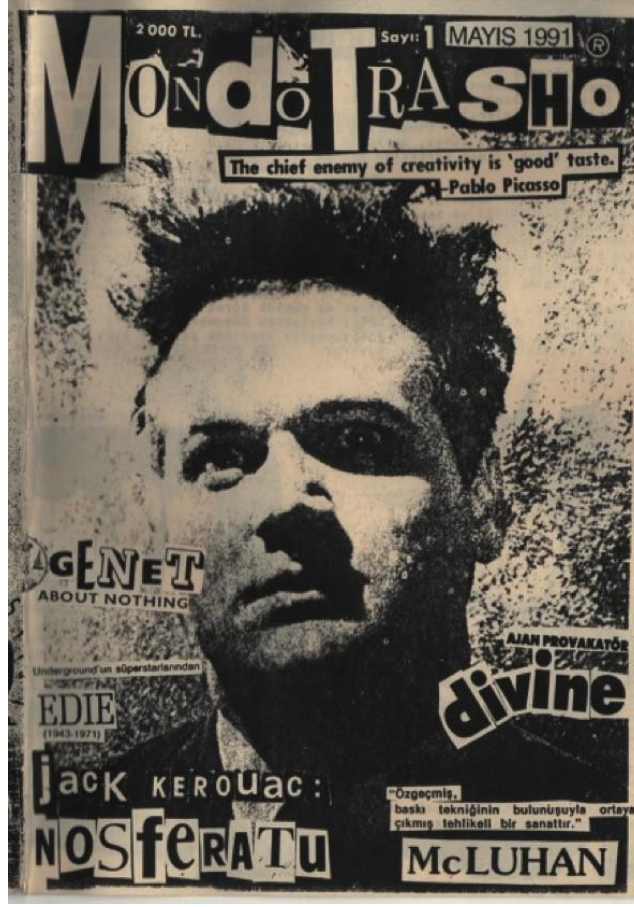
Neredeyse bütün sanat dalları ve edebiyat hayranları tarafından yayımlanan fanzinler 1970’lerde sadece zin olarak anılmaya başlanmıştır. Seneler içerisinde zinler artış göstermiş ve alternatif söylemin temsilcisi olmuşlardır. Çok fazla değişime uğramasa da fanzinler ve zinler örgütsel olarak yapıları, biçimleri, dağıtımları ve işleyişleri bakımından birbirine benzemektedirler. Onları birbirinden ayıran ise içerikleri ve ortaya çıkma koşullarıdır. Bu farklılaşmanın sebebi değişen zamanın koşulları ve teknolojik gelişmeleri olarak

adlandırılabilir. Fanzinler konu bakımından daha çok film, müzik ve edebiyat üzerine odaklanmaktadır. Zinler ise konu bakımından daha çok kişisel düşüncelere sahip ve dağınık, politik, ana akım konuların dışında, boyut olarak ana akım magazinelere göre daha küçük, siyah beyaz, kolajdan faydalanan, elde ya da bilgisayarda üretilen bağımsız yayınlardır (Oral, 2017, s. 67).

Fanzinler genellikle ana akım medya karştı bir alt kültürü temsil etmektedir. Türkiye’de fanzinlerin ortaya çıkış tarihi dünya ülkelerine göre geç bir zamanda gerçekleşmiştir. Fanzinlerin ilk adımları 1970’leri kapsamaktadır. O yıllarda bilim kurgu fanzini olan “Antares” adından söz ettirse de Türkiye’nin bilinen ilk fanzini Punk-Dada estetiğine sahip olan “Mondo Trasho” kabul edilmektedir. Türkiye’de diğer dünya ülkelerindeki gibi ana akım medya için alternatif haberleşmeyi temsil etmese de alt kültür gruplarının kendini ifade edişleri ve haberleşmeleri için güzel bir ortama sahiptir (Mansuroğlu, 2021, s. 43).



Görsel 2.8. Bilim Kurgu Fanzini Antares, <https://manifold.press/mondo-trasho>. (Erişim Tarihi: 26.04.2023).



**Görsel 2.9.** Türkiye'nin ilk fanzini Mondo Trasho, <https://kiyimuzik.com/fanzin-kulturunde-bir-manifesto-olarak-mondo-trasho/>. (Erişim Tarihi: 15.04.2023).

Fanzinlerin asıl amacı iletişim kurmaktır. Fanzinler kendi toplulukları arasında dolaşımdadırlar ve kişisel ifadeler taşımaktadırlar. Belirli çevreler arasında “ben varım” diyebilmenin ve bunu diğerlerine aktarabilmenin yoludur. Fanzinlerde kişiler düşüncelerini diğerlerine aktarırken toplumun geniş kesiminde yayılması için bir amaç taşımazlar. Fanzinler hayranların ait oldukları topluluklar içinde dayanışmayı sağlama amacı taşımaktadırlar. Aynı amacı, aynı fikri savunan, topluluk oluşturmayı isteyen kişilerle birlikte alternatif bir topluluk ortaya koymak adına bir iletişim gerçekleştirirler. Bu açıdan bakıldığında fanzinlerin asıl önemi ve görevi topluluk içerisindeki kişilerin iletişim aracı olmak ve topluluğu oluşturduktan sonra özenle bir arada tutmaktır (Elgün, 2020, s. 1483). Geçmişte fanzinlerin sabit bir dağıtım yeri olmaması sebebiyle geçici eserler olarak anılması durumu hayatımıza internetin girmesiyle değişmiştir. İnternet ortamı sayesinde paylaşılabilen fanzinler, web-zine, e-zine adı altında kalıcı olmayı başarmıştır (Mansuroğlu, 2021: 44).

Tezin “hayran kültürünün özellikleri ve örnekleri” başlığı altında da ele alındığı üzere geçmiş yıllarda ve günümüzde hayranlar, hediye alıp-verme kültürüyle de hayran kültürünün etkinliklerini yerine getirmektedirler. Bu durum hayranlar arasında dostluğu kuvvetlendirmektedir. Yeni medyayla birlikte artış gösteren, kişilerin çevrim içi olarak bir araya gelmesi ve topluluk oluşturmaları durumu farklı hediyeleşme anlayışlarını da beraberinde getirmiştir. Özellikle anime hayranları Japonca’dan çeviriler yaparak diğer hayranlara sosyal ortamlar sayesinde hediyelerini sunmaktadırlar (Başlar ve Tüzün Ateşalp, s. 150). Bu sayede hediye alıp-verme kültürü sanal ortamın farklı hediyeleşme şekilleriyle birlikte tıpkı e-zinler gibi geçmişten günümüze uyarlanarak hayran etkinlikleri olarak sürdürülmeye devam etmiştir.

### **3. BÖLÜM**

#### **3. HAYRAN KÜLTÜRÜ PERSPEKTİFİNDEN YÜZÜKLERİN EFENDİSİ’NİN EVRENİ**

Hayran kültürü, hayran kültürünün özellikleri ve hayran kültürünü ortaya koyan hayran etkinlikleri açıklandıktan sonra, hayranlarının hayran kültürünün özelliklerine sahip olduğu düşünülen ve bir fantastik film olan Yüzüklerin Efendisi’nin evreninin tez çalışmasında açıklanması gerekmektedir. Bu bağlamda Yüzüklerin Efendisi’ni daha iyi anlayabilmek ve evrenini açıklayabilmek adına, filmin bağlı olduğu fantastik ve fantezi kavramları, fantastik edebiyat ve sinema, Tolkien’in evreni ve Yüzüklerin Efendisi’nin konusundan bahsedilecektir. Ardından Yüzüklerin Efendisi’nin hayran topluluğu, hayran kültürünün özellikleri çerçevesinde Ortadünya.com hayranları üzerinden analiz edilecektir.

#### **3.1. Fantastik ve Fantezi Kavramları**

Fantastik kavramı Türk Dil Kurumu’na göre ilk olarak sıfat hâliyle “hayali” (fantastik hikâyeler) anlamına gelmektedir. İkinci olarak ise isim anlamında XVIII. Yüzyıldan sonra Fransa’da ortaya çıkan edebi tür anlamını taşımaktadır. Fantezi kavramı ise Türk Dil Kurumu’nda dört madde ile açıklanmıştır. İlki, sonsuz ve sınırsız olan hayal, fantazyaya; ikincisi farklı hevesler, değişik beğeniler ve düşüncüler; üçüncüsü süslü ve değişik türe sahip

olandır. Dördüncüsü ise alaturkada serbest biçimdeki şarkılar ya da serbest biçimlere sahip bestelerdir (<https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 19 Eylül 2022).

Fantastik kelimesi köken açısından ele alındığında ise kökeninin Latince olan “gerçekdışı” ve “düşsel” anlamlarında kullanılan “phantasticus” kelimesinden geldiği görülmektedir. Yunanca bir kelime olan “phantasein” ise “görünme, görünmeyen bir şeyi görünür hâle getirme” anlamlarına gelmektedir (Aksüt Çobanoğlu, 2014, s. 3).

Fantastik kavramı Almanca “phantasie”, Fransızca “fantastique” İngilizce ise “fantasy” olarak adlandırılmaktadır. Fantastik, büyü, doğaüstüçülük, düş ya da bilim kurgudan oluşan yazınlar, sinema ya da diğer sanatların eser verdiği türlere verilen addır (Uğur ve Altay, 2020, s. 102-103).

Tolkien’e göre fantezi, tamamen doğal insan etkinliklerine verilen addır. Fantezinin varlığı kesinlikle akli yok etmez, akli aşağılamaz hatta akla hakaret dahi etmez. Aynı zamanda bilimsel gerçeklik algısını yok etmez ya da çarpıtmaz, bilimsel gerçeklere olan ihtiyacı ve açlığı da yok etmez. Tolkien’e göre akıl ne kadar açık ve keskinse kişi o kadar iyi fantezi ortaya koyabilmektedir (Tolkien, 1999, s. 77). Tolkien kimilerine göre fantezinin, dünyadaki ve dünyadaki her şeyin isimlerinin birleştirilip, sıfatlarının tekrar dağıtılmasıyla, garip oyunlar oynayan, alt yaratıcı sanat türü, gayrimeşru olmasa bile şüpheli görünmüş bir tür olduğundan bahsetmektedir. Kimilerine göre ise, çocukça bir şekilde budalalık ve aynı zamanda sadece, genç insanlara özgü bir şey olarak görüldüğünü belirtmektedir (Tolkien, 1999, s. 75-76).

Steinmetz’e göre, fantastik kavramı tam olarak mantığın karşıt hâlidir. Steinmetz’in bakışına göre fantastik hayal, bir yanılsama ve dahası delilikten sayılabilmektedir. Fantastikte ortaya çıkan hayal ve düşür; tüm bu olgular ise sadece olağanüstü bir hayal gücünden ve altüst olan bir ruhtan ortaya çıkmaktadır. Bu durumda ise Steinmetz’e göre fantastik gerçekliğin çiğnenmesi anlamını taşımaktadır. (Steinmetz, 2006, s. 9).

Jean Fabre’ye göre ise fantastik kavramı, gerçek ile doğaüstüçülüğün birbirine zıt düşmesi ilkesini benimseyecek bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu durumda bir olaya fantastik diyebilmemiz için doğanın fiziksel akışına uygun olmayan, onlarla çelişen, yadırganan, olağandışı ve tuhaf olayların gerçek yaşam içerisinde dışarı çıkması ve bu olayların kişileri rahatsız etmesi şeklindeki koşulları sağlamasından geçmektedir (Aksüt Çobanoğlu, 2014, s. 4).



Tzvetan Todorov fantastik kavramını, doğal yaşantısındaki kurallardan ve yasalardan başka bir şey tanımayan öznenin, doğaüstü bir olay başına geldiği zaman, duyduğu kararsızlık olarak tanımlamaktadır (Todorov, 2017, s. 31).

Le Dictionnaire de L'Académie'de 1831 yılında "fantastique" kavramı "boş düşlere ve kuruntulara dayalı; cismen bir varlığı gerçekliğe dayanmayan görüntü" olarak tanımlanmaktadır. 1863 yılında ise Dictionnaire de la Langue Française "fantastique" kavramını iki şekilde tanımlamıştır. İlki "sadece imgelem olarak var olan" ikincisi ise sadece cismani bir varlık görüntüsünde olan" şeklindedir (Özlük, 2010, s. 8).

Fantastiğin kökeni olarak ortaya çıkışı insanlığın var oluşuna kadar uzanmaktadır. İnsanlar toplum içerisinde belirli normlara bağlı yaşamaktadır. Bu normlar ise insanların bilmediği, adlandıramadığı şeylere karşı korku ve sıkıntı duymasına sebep olur. Bu bağlamda efsaneler (söylence) doğaüstü gerçekleşen olayları açıklamak için insanlar tarafından kullanılmaktadır. İnsanları geçmişten bugüne gelen bilinmeyene olan merakı ve bilinmeyeni çözmeye dayalı arzusu, Prometheus'un ateşi çalması gibi birçok olayla örneklenebilmektedir. Fantastiğin beslenmesine yarayan öğeler tarih boyunca yazınsal ve dinsel yapıtlar içerisinde yer alsa bile, fantastik üzerine asıl çalışmalar 19. Yüzyılda başlamaktadır. Bu döneme dek fantastik türünün adı tam olarak konulmamış olsa bile farklı isimdeki yapıtların içerisinde yer almaktaydılar (Ertekin, 2010, s. 35). Ayrıca aydınlanma çağında usçuluğa tepki olarak ortaya çıkan fantastik ve 18. yüzyılda ortaya çıkan bilim kurgu genellikle benzer sanılarak insanlar arasında birbirine karıştırılmaktadır. Aslında birbirlerinden çok farklı olan bu iki tür içerisinde bilim kurgu eserlerinde, genellikle konunun içerisinde mantığa dayanan bir açıklama ortaya koyulmaktadır. Ayrıca bilim kurgu genellikle bilim, teknoloji ve usu ön planda tutmaktadır ve insan bilim karşısında bir yerde konumlandırılmaktadır. Fantastik ise, tam tersi olarak kişiyi kendisiyle karşı karşıya konumlandırır. Bu sayede fantastik eserlerde kişi kendisini tanıyıp tanımadığı sorusuyla karşılaşır. Eserle karşılaşan kişinin karakterle özdeşleşebilmesi için fantastik türlerin içerisinde genellikle ben öyküsel anlatı kullanılmaktadır. Trajedi arınma bir diğer deyişle "catharsis" olgusundan beslendiği gibi fantastik de kişinin benliği ile dış dünyada oluşan uyumsuzluktan beslenmektedir. Bu sayede kişi kendini anlatı örgüsünün içinde hissetmektedir. Fantastiğin amacı ise olağan bilinen basmakalıp ya da alışlagelmiş bütün durumları ortadan kaldırmaya yöneliktir. Aynı zamanda fantastik eserler kişileri

bilinmeyenle karşı karşıya bırakarak, kendisini aşmasını sağlayarak farklı boyutlara yönlendirmektedir (Ertekin, 2010, s. 37).

### 3.2. Fantastik Edebiyat

Fantastik, kavram bakımından Türk Dil Kurumu'na göre hayali: fantastik hikâyeler anlamına gelmektedir. Fantastik edebiyat ise XVIII. Yüzyıldan itibaren Fransa'da gelişim gösteren bir tür olarak bilinmektedir (<https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 18 Nisan 2023). Todorov'a göre fantastik edebiyat, hayal gücüne övgü olmanın ötesinde, metnin büyük bir kısmını gerçekliğe dayandırmaktadır. Bu bağlamda fantastik edebiyat okura iki kavram sunmaktadır. Bu kavramlar fantastik ve edebiyattır (Todorov, 2017, s. 162). Steinmetz fantastiğin bizi ilgilendiren ve kabul gören anlamının Littre'de (1863) ortaya çıktığından bahsetmektedir. Buna göre Fantastique ilk anlamıyla “sadece imgelemde var olan”, ikinci anlamıyla ise “sadece cismani bir varlığın şekline sahip olan”dır. Steinmetz'e göre fantastik öyküler, peri masallarının, hayalet hikâyelerinin, aynı zamanda Alman Hoffmann'ın itibar kazanmasını sağladığı, doğüstünün önemli ölçüde görüldüğü bir öykü türüdür (Steinmetz, 2006, s. 8). Steinmetz “Fantastik Edebiyat” adlı kitabında, Pierre-Georges Castex'in Le Conte Fantastique en France de Nodier a Maupassant (Nodier'den Maupassant'a Fransa'da Fantastik Öykü) adlı kitabının fantastik yaklaşımı tanımlayan ilk eser olarak kabul edildiğinden bahsetmektedir (Steinmetz, 2006, s. 15-16).

Fransa'da fantastik türün ortaya çıkışı, Ernst Théodor Amadeus Hoffmann ve Mme de Stael'in 1813 yılında “De l'Allemagne” adlı eserini kaleme almasıyla gerçekleşmiştir. Fransa'da fantastik kavramı, Hoffmann'ın fantastik anlatılarını içeren “Fantasestücke” adlı eseriyle önemini gösterir. Ardından fantastik sözcük olarak “çoşumculuk” dönemi içerisinde ilk olarak Charles Nodier tarafından Du Fantastique en Littérature adındaki eserinde kullanılır. Théophile Gautier, Balzac, Guy de Maupassant, Gérard de Nerval ve Prosper Mérimée gibi isimler fantastik edebiyat türüyle ilgilenmeye ve eserler üretmeye başlarlar. Onlar bu tür üzerine birçok eser yazarken, aynı zamanda bu tür üzerine birçok dergi yayını da çıkmaktadır. Guy de Maupassant ise yüzyılın son zamanlarına doğru Horla (1887) adlı eserini kaleme alır, bu eser fantastik öyküler için bir başyapıt olarak görülmektedir. Fantastik bir edebi tür olarak birçok yazar tarafından ilgi görmüştür. Bununla birlikte, yazınsal eserlerin

dışında fantastiğin bilimsel açıdan incelenecek bir konu olması, Sigmund Freud sayesinde gerçekleşmiştir. Fantastik tür yazınsal alandan çıkarak, tin çözümlene konusuna dâhil olmuştur. Freud bu incelemeyi yaparken Hoffmann'dan L'Homme au sable adlı eseri ele alır ve Das Unheimlich adını verdiği fantastik üzerine ele aldığı kuramlar üzerine etkili olacak savını ortaya atar (Ertekin, 2010, s. 37-38).

Steinmetz, fantastiğin ve dolayısıyla fantastik edebiyatın, mantığın karşıtı olduğundan bahsetmektedir. Bu bağlamda ona göre fantastik, sağduyudan yararlanıldığında, yanılısma ve hayal daha da ileri gidilerek delilikten sayılabilmektedir. Fantastikte hayal ve düş ortaya çıkmakta ve bütün bunlar ancak altüst olmuş bir ruhtan ve çığırından çıkmış bir hayal gücünden meydana gelebilmektedir. Bu bağlamda ise gerçekliğin çiğnenmesi durumu ortaya çıkmaktadır (Steinmetz, 2006, s. 9). Steinmetz, P. G. Castex, R. Caillois, L. Vax ve diğer başka araştırmacıların fantastik hikâyeleri bilim kurgudan ve doğaüstücülükten ayrı bir yere konumlandırmaya özen gösterdiklerinden bahsetmektedir. Ancak ona göre birbirinden farklı zamanlarda ortaya çıkan bu iki edebi türün gerektiğinde birbirinde yararlanmadığı anlamına gelmemektedir (Steinmetz, 2006, s. 11).

Todorov, "Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım" adlı kitabında fantastik kavramını edebi eserler üzerinden açıklarken, fantastiğin eser içerisinde okuyucuya gerçeklik mi?, Düş mü?, Yanılısma mı? Sorularını sordurması gerektiğinden bahsetmektedir. Bu bağlamda Todorov'a göre fantastik, okuyucunun arada kalması ve kararsızlık durumu olarak tanımlanmaktadır. Okuyucu kendine yaşananların gerçek mi? Ya da düş mü? Olduğuna dair sorular sorduğunda, bir cevaba ulaşıyorsa eğer, fantastikten uzaklaşarak, tekinsiz ya da olağanüstü kavramlarının yaşadığı komşu tarafa geçmektedir. (Todorov, 2017, s. 31).

Maria Nikolajeva'ya göre fantastik edebiyat kitaplarında düş-gerçek arasındaki ilişki üzerine üç tür bulunmaktadır. Bunlardan ilki "çizgisel ilişki"dir bu türe göre eser içerisinde düş ve gerçek arasında bulunan ilişkide gerçeklik kavramı neredeyse yoktur. Tüm hikâye fantastik evrende başlar orada devam eder ve orada sona erer. Burada önemli olan düş dünyasındaki fantastiğe ait gerçekliktir. Bu türe örnek olarak destan, fabl ve masallar örnek verilebilir. İkincisi ise "çevrimsel ilişkidir" bu ilişki türüne göre olay gerçek dünya ve düş dünyası arasındaki gidiş gelişlerle sağlanır. Türün özelliğini açmak gerekirse dünyada bulunması imkânsız olan olayların fantastik dünyada gösterilmesiyle beraber gerçekçi dünyaya geçiş sağlanarak farkındalık sürecine girilir. Üçüncü ve son türü ise "sarmal ilişkidir" bu tür

içerisinde olağan dünya ile olağandışı fantastik evren arasında diğer türe göre daha fazla gidiş gelişe sahip ilişkilerin olduğu gözlemlenmektedir. Bu türe ise C.S. Lewis ve L Carroll'un eserleri olan Narnia Günlükleri ve Alice Harikalar Diyarında örnek olarak verilebilir (Tunç ve Akın, 2020, s. 47).

Todorov, bir metnin fantastik kavramının özelliklerini taşıyabilmesi için üç maddenin bulunması gerektiğinden bahsetmektedir;

“Metin öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra, bu kararsızlık bir öykü kişisi tarafından da hissedilmelidir; böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur, aynı zamanda da “kararsızlık” metin boyutunda ortaya konduğu içindir ki yapıtın izleklerinden biri hâline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu öykü kişisiyle özdeşleşir. Son olarak, okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir: Hem alegorik, hem de şiirsel türden yorumlamaları reddedecektir. Bu üç gereklilik eşit değere sahip değildir. Birincisi ve üçüncüsü gerçek anlamda türü oluşturur, ikincisi ise yerine getirilmese de olur. Yine de örneklerin çoğu bu üç koşulu da yerine getirmektedir.” (Todorov, 2017, s. 39).

Berna Moran'a göre Türkiye'de fantastik roman üzerine çok fazla çalışma bulunmamaktadır. Bunun sebebi ise Batı edebiyatına kıyasla, ülkemizde fantastik edebi türün yetersiz kalıyor olmasıdır. Aynı zamanda Moran'a göre Todorov'un fantastik üzerine yaptığı tanımlama, dar bir tanımlamadır. Ona göre Todorov fantastiği komşu olan iki türün arasına yerleştirmektedir. Bunlardan biri olağandışı doğüstü yaratıkların var olduğu ve Todorov'un görüşlerine dayanarak “olağandışı”dır. Diğer yanında yer alan ise “garip” türüdür. Garip türünün özelliği bizlere olağandışı gibi görünen olayların aslında öyle olmadığını anlamamızla birlikte çözülmesidir. Moran, Todorov'un savını, bu iki türün arasına fantastiği yerleştirmesi ve okurların arada kalmasıyla birlikte kararsızlığa düşmesi olarak tanımlamaktadır (Moran, 2021, s. 59-60).

Todorov'un tanımını yetersiz bulduğundan bahseden Moran, fantastik edebiyatı, “Gerçekliğin mekân, zaman ve karakterleri, canlı veya cansız ayrımı yapmadan, bilinen dünyanın ötesinde alternatif olan dünyayı işin içine karıştıran tüm anlatılar” olarak tanımlamaktadır (Moran, 2021, s. 60). Moran'a göre fantastik türünün bir diğer özelliği ise doğüstü olan olayların ve varlıkların açıklanmaya ihtiyaç duyulmaması, doğüstü olayların ve varlıkların olduğu gibi kabul edilmesidir (Moran, 2021, s. 62).

Bütün bu arařtırmaların ışığında görüldüğü üzere, fantastik kavramı ve fantastik edebiyat üzerine birçok arařtırmacı, kuramcı ve edebiyatçının birden fazla görüşü bulunmaktadır. Fantastik kavramı ve edebiyatı aslında bakılırsa tür olmadan önce fazlasıyla tartışılmış ve arařtırmacıların farklı görüşlerine sahip olmuştur. Bu sebeple fantastik türün tanımlanması, pek de kolay olmamaktadır. Hatta hâlen bu alanın tartışmaya açık bir alan olduğu da görülmektedir.

### 3.3. Fantastik Sinema

Fantastik filmler, genellikle us dışı varlıkları kapsayan gotik ve Ortaçağ konseptli olsa da bundan daha geniş bir yelpazeye sahiptir. Fantastik ve bilim kurgu ne kadar farklı türler de olsalar genellikle birlikte anılmaktadırlar (Çakır, 2020, s. 84). Bilim kurgu sineması genel olarak edebiyattan esinlenen seyircinin ufkunu genişleten bir türdür. Fantastik sinemaya benzer olarak Bilim kurgu da us dışı varlıkları, distopyaları, zaman yolculuklarını ve dünyanın olası felaketlerini işler (Yılmaz ve Turan, 2018, s. 284). Aynı zamanda bilim kurgu filmleri, insanların gelecek yıllar için neler gerçekleştirebileceklerini, gerçekleştirdikleri ve geliştirdikleri teknolojilerin insanlık üzerinde nelere yol açabileceği konusunu işleyen filmlerdir. Bu bağlamda bilim kurgu filmleri, fantastik filmlerden farklı olarak gelecekte gerçekleşebilecek olayları, gezegenleri, uzay ve uzay yaşamı gibi konuları daha sık ele almaktadır (Özön, 2000, s. 112). Benzer olan fantastik ve bilim kurgu filmlerinin arasına korku türü de eklenebilmektedir. Üç türün farklı da olsalar genellikle birlikte anılmasının sebebi ise üçünün de gerçeküstü unsurlar üzerine inşa edilmiş olmasından kaynaklanmaktadır (Çakır, 2020, s. 84).

Fantastik evrenin ve düşsel varlıkların sinemaya adım atışı George Méliés ile başlamıştır. George Méliés'ten öncesinde ise büyü fenerdeki ışıklar ve gölge oyunları sayesinde korku hikâyeleri görüntüleri oluşturulmuştur. Aynı zamanda bu durum korku filmlerinin temelini de oluşturmuştur. 18. Yüzyılda ise “fantazmagoria” adında gösteriler ortaya çıkmıştır (Abisel, 1995, s. 138).

Fantastik filmin ilk örneği, Georges Méliés'in “Ay'a Seyahat”tir (Le Voyage Dans la Lune, 1902). Lumière kardeşlerin sinemadaki gerçekçi yaklaşımının aksine Méliés eserlerine kurmaca, hayal gücü ve gerçeküstüçülüğü katmıştır. Méliés'in sayesinde sinema insanların

hayal güçlerini yansıtan bir araç olarak da görülmeye başlanmıştır. Bir diğer deyişle Méliés sinemada hayal gücünü arttırmanın öncüsü olmuştur (Çakır, 2020, s. 84).

İlk fantastik sinema örneklerinden bir diğeri Wallace Worsley'in filmi olan yaratıklar konulu "Kör Pazarlık"tır (A Blind Bargain, 1922). Bir diğeri ise kukla hileleriyle bilinen Willis H. O'Brien'in eseri olan ve çekimleri Harry Hoyt'a ait olan tarih öncesinde yaşayan canavarların görselleştirilmiş hâlini konu alan Kayıp Dünya'dır (The Lost World, 1925). İlk yıllardan fantastik film örnekleri incelenmeye devam edildiğinde ise yönetmen John Stuart Robertson'ın "Dr. Jekyll and Mr. Hyde" (Dr. Jekyll ve Bay Hyde, 1931) adlı filmleri görülmektedir. Bu filmde fantastik türün en önemli isimlerinden olan John Barrymore ve kılık, tiplleme ve kostüm değiştirmekte uzman olan Lon Chaney yer almıştır (Günay, 2015, s. 60).

Fantastik filmlerin özellikleri olarak izleyici, kendisini olayın merkezine yerleştirmek olan, özdeşleşmenin de yardımıyla bilinçdışı bölümler sahnelenirken sağaltıcı işlevi gerçekleştirebilir. Bu sayede kendini, yaşanan olayın ve aksiyonun içerisine yerleştiren seyirci, başka biri olma deneyimine erişmiş olur (Furby ve Hines, 2014, s. 49).

Fantastik filmler, tema, konu, karakter, olaylar ve olayların geçtiği mekânlar bakımından, efsane, peri masalları ve mit gibi geleneksel hikâyelerden beslenmektedir. Fantastik filmlerin faaliyetleriyle ilgilendiği büyü karakterler ise efsanelerde, gezginler, şövalyeler, kâşifler ve maceracılarıdır. Peri masallarında, elfler, periler, iyilik perileri, sihirbazlar, hobbitler, goblinler, cadılar vb. karakterlerdir. Mitolojide ise tanrılar, melekler, yarı tanrılar, doğa olaylarının kişileştirilmesi ve süper kahramanlardır. Çoğu zaman insanların arzuları üzerinden yolunu bulan fantastik filmler, içerisinde sıradan insanlara da yer vermektedir. Bu kahramanlar iç ya da dış yolculuğa çıkmış kahramanlar olabilmektedirler. Fantastik filmler kanun-kanunsuzluk, iyi-kötü, aydınlık ve karanlık gibi konular etrafında gelişebilirler. Mekân açısından ise fantastik filmler, Orta Dünya gibi tamamen yeniden oluşturulmuş, ikincil bir hikâyeye dünyasında geçebilmekte, Narnia'daki gibi tanıdık dünyadan ikincil dünyaya geçebilmekte ya da tamamen düşvari bir sahnede geçebilmektedirler. Aynı zamanda fantastik filmlerde yolunu kaybetmiş doğaüstü bir varlık bizim dünyamıza gelebilmektedir (Furby ve Hines, 2014, s. 51-52).

Nijat Özön'e göre fantastik filmler, tamamen hayal gücünden yararlanan, hayal gücünü olabildiğince özgür kullanan, bu sebeple imkânsızı, doğaüstünü ve doğadışını yansıtan bir film türüdür. Özön'e göre sinemada kullanılabilen bilgisayarlı görüntünün, bilgisayarda yapılabilen çizimin ve üç boyutlu bilgisayar canlandırmasının varlığı fantastik filmlerin sınırlarının daha fazla genişlemesini sağlamakta ve video oyunları da dâhil yeni alanlar açılmasına katkıda bulunmaktadır (Özön, 2008, s. 251). Fantastik film türü, her ne kadar korku ve bilim kurgu türüne benzese de Özön'e göre ayrı bir sınıf içerisinde değerlendirilmelidir. Özön düşlemsel sinema olarak söz ettiği fantastik filmlerin içerisinde gezegenler, robotlar, mummyalar olsa da fantastik türün daha çok kurt adamların, masalların, canavarların, yaratıkların, farklı dünyaların, büyücülerin ve vampirlerin bulunduğu düşsel dünyalardan oluştuğunu savunmaktadır (Özön, 2008, s. 252).

Alec Worley ise fantastik sinemayı tanımlarken, beş serbest anlatı düzeni ve beş türden bahsetmektedir. Bahsedilen alttürler, kahramanlık fantezisi, dünyada geçen fantezi, epik fantezi, peri masalı, gerçek üstü peri masalı ve gerçeküstücülük olarak bilinmektedir. Tüm bu alt türler genellikle biçimcilik ve gerçekçilik sürekliliğine dayanmaktadır. Dünyada geçen fantezi hikâyeleri, seyircinin özdeşleşebileceği ve kendi dünyalarında gelişen filmleri konu almaktadır. Bu hikâyelerde ya büyülü olaylar dünyanın içerisine girer ya da kahraman büyülü bir dünyaya yolculuk yapar. Gerçeküstücülük ve dünyada geçen fantezinin ortasında ise peri masalları yer almaktadır. Burada var olan hikâye sıradan dünyamızda geçmemekte, ikincil hikâye dünyasında geçmektedir. En gerçekçi noktaya ise epik fantastik konumlandırılmıştır. Epik fantastik, insanlığı kurtarmak için harekete geçen ve kendi hayatını feda edebilecek olan, hatalar yapabilen kahramanların bulunduğu hikâyelerdir. Bu kahramanlar genellikle dünyalarına bağlı kişilerdir. Frodo'nun Shire ve Orta Dünya halkına olan bağlılığı adına verdiği mücadele gibi. (Furby ve Hines, 2014, s. 49).

Fantastik kelimesinden de anlaşılacağı üzere fantastik sinema söylemi, aklımıza olması imkânsız, usdışı olayların gerçekleşmesi durumunu getirmektedir. Fantastik sinema, sinema sanatçılarının hayal dünyasının genişliğine de bağlı olan, edebi eserlerden, efsanelerden, mitlerden ve masallardan yararlanan, bazen kendi dünyamıza bir olağanüstü varlığın katılmasıyla, sıradan bir inanın olağanüstü dünyaya gitmesiyle, bazen de olağanüstü dünyalarda büyüleyici varlıkların yaşadığı olayları konu alan film türü olarak karşımıza çıkmaktadır.

### 3.3.1. Tolkien'in Orta Dünya'sı

John Ronald Reuel Tolkien, küçükken başına gelen olayları ve başına gelmesini istediği hikâyeleri, çocukluğunun geçtiği toprakları, kendi kitaplarına yansıtan, onlardan yeni hikâyeler ortaya koyan bir yazardır. Güney Amerika'da Bloemfontein şehrinde dünyaya gelen Tolkien sonraları İngiltere'de yaşamına devam etmiştir. Birmingham'da çocukluğu geçen Tolkien 1. Dünya Savaşına da katılmış bir yazardır (Mutlu, 2021, s. 79).

Tolkien'in edebiyattaki başarısının sebebi çocukluk yıllarına dayanmaktadır. King Edvard's School'da okul çağını geçiren Tolkien'in dile olan yeteneği burada keşfedilir ve yeteneğini geliştirmek için güzel bir ortama sahip olur. Eski İngilizce ve Orta İngilizcesini geliştiren Tolkien; Yunanca, Gotik ve Anglosaksonca'yı ileri seviyede konuşur. Oxford Exeter Koleji'nde okuyan Tolkien, Galce ve Finceye yönelir. Bu dillerin etkisinde kalan Tolkien kendi ürettiği bir lisan ortaya koyar. Tolkien'in ortaya koyduğu bu lisana "Yüce Elfçe" veya "Quenya" denilmektedir. Tolkien 1937'de The Hobbit eserini yayımlar, sonrasında, 1954-1955 yıllarında Yüzüklerin Efendisi adlı eserini ise üç cilt şeklinde yayımlanmıştır (Duymaz, 2020, s. 30).

Profesör unvanına sahip bir akademisyen olan Tolkien, Anglo Sakson Dili ve Edebiyatı üzerine çalışmakta olup, aynı zamanda filolog, yazar ve şairdir. The Hobbit, Lord of the Rings ve Silmarillion adlı eserleri sayesinde dünyaca tanınırlık kazanmıştır. Özellikle de bu eserlerinin filmlerinin çekilmesinin ardından tanınırlığının ve hayranlarının sayısı giderek artmıştır. Mertom College'da akademisyenliğini sürdürdükten sonra 1959'da emekli olmuştur (Duymaz, 2020, s. 30).

Tolkien'in oluşturduğu Orta Dünya adlı evren kendine özgü bir coğrafyaya aynı zamanda bir tarihe sahiptir. Orta Dünya'nın üçüncü çağında geçen bu evrende cüceler, hobbitler, elfler, entler, insanlar ve büyücüler bulunmaktadır. Bir yandan da evrenin içerisinde troller ve orklar sıfatıyla tanımlanan kötü karakterler bulunmaktadır (Avcı, 2014, s. 46).

Tolkien'in eserlerini yazarken bilinen önemli üç özelliği bulunmaktadır. Bunlardan ilkinde Tolkien eserlerinde, tarihçi ciddiyetine dayanan bir anlatım tarzı kullanılmaktadır. Tolkien'in, Yüzüklerin Efendisi eserinin ilk cildinde önsöz bölümünde, Bilbo Baggins'in yazdığı seyahat anılarından bu hikâyenin ortaya çıktığına dair göndermeler olduğu bilinir. Bu sayede Tolkien Bilbo Baggins'in yaşadıklarını onun notlarındaki hikâyelerinden aktaran bir tarihçi gibi yer



alır. Buradaki en büyük amaç ise okuru eserin gerçekliğine ikna etmek üzerine kuruludur (Kavalcı, 2019, s. 75-76).

Tolkien'in önemli edebi özelliklerinden ikincisi ise "olay odaklı" olmasıdır. Tolkien bu özelliğini destan, peri masalları ve mitlerden edinmiştir. Bu özellikler destanlar mitler ve peri masallarının olmazsa olmaz özellikleri olarak belirtilmektedir. Bu duruma en iyi örnek ise Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi adlı serisi üzerinden verilebilmektedir. Yüzüklerin Efendisi'nde seri içerisinde geçmişte bulunan önemli ya da fantastik kişilerden nesnelere ve mekânlardan sıklıkla bahsedilmektedir. Bu durumlardan bahsedildiğinde genel olarak karakterlerden birisi bir şarkı hatırlar. Hatırlanan bu şarkılar, bahsedilen olayın nasıl geliştiğini anlatan şarkılardır ve olaya odaklanmayı sağlar. Karakterler olayı öğrenmek ve hatırlamak istediklerinde bu şarkılara başvururlardır (Kavalcı, 2019, s. 77-78).

Üçüncü edebi özelliği ise "evren oluşturma" olup, "fantastik unsuru geliştirme" öne çıkmaktadır. Tolkien'in evren oluşturma dilin fantastik düzene doğru eğilmesiyle gerçekleşir. Onun eserleri evren oluşturmak için ortaya koyulmuş eserlerdir. Tolkien evrenini Hobbit ile başlatıp, Yüzüklerin Efendisi ile genişletmiştir ve onun eserlerinde evrenlerin genişlemesi durumu sürekli olarak devam etmektedir (Kavalcı, 2019, s. 80-81).

Tolkien'in Orta Dünya'sında yaşadığımız gerçek dünya ile birçok benzerlik bulunmaktadır. Bu metinler içerisindeki anlatım ve dil özelliklerinden kaynaklı dünya ile ilgili bahsedilen gerçeklikler, metaforik ve alegorik bir şekilde yansıtılmaktadır (Yükselen, vd., 2021, s. 75).

Tolkien'in Orta Dünya'sında hiçbir zaman tam anlamıyla tamamlanamamıştır. Onun Orta Dünya'sının ilk eseri Hobbit olarak bilinmektedir. Ardından Yüzüklerin Efendisi adlı eseri ile yoluna devam etmektedir ve son olarak Silmarillion adlı eseri yayımlanmıştır. Tolkien Orta Dünya'sını içinde bulunduğumuz gerçek dünyayı hayali bir hâle getirerek, yeni bir alt oluşum ortaya koymuştur. Tolkien Orta Dünya'sını dört çağ üzerine kurgulamıştır. Dört çağ içerisinde, ilk çağ evrenin yaratılışını ele alan "Silmarillion"dur (Özenç Kasımoğlu, s. 27).

İlk çağ olarak adlandırılan Silmarillion, konu bakımından elflerin düşüşünü ele almaktadır. Olay örgüsü elflerin tarihini kapsayan, tanrıların yurdu olan Valinor'dan sürgüne giden elflerin yaşadıkları üzerine kuruludur. "Saf ışığın parıltısı" anlamındaki elflerin ürettiği ve Valinor'a ait ışığı taşıyan Silmariller, düşmanlar tarafından ele geçirilir ve ardından düşmanlar Silmariller'i taca hapsederler. Silmariller'e Valinor'un ışığını hapseden elflerden

Fëanor, yedi oğlunu da yanına alarak tanrılara başkaldırır. Ardından cennetten ayrılır ve savaşa katılır. Bu bağlamda ilk çağ sona ermiş olur, diğer bir deyişle kadim dünya sona erer ve üç mücevherden biri denize, diğeri toprağa üçüncüsü ise yıldızlara dönüşür ve böylelikle elflerden alınmış olur (Özenç Kasımoğlu, 2020, s. 29).

Ardından karanlık bir dönemi ve olay örgüsünü temsil eden ikinci çağ başlar. Bu çağ içerisinde elfler Númenóre'ye yerleşirler. Cüceler ise Moria Madenleri'ne giderler. Bu çağda demircilik üzerine zanaat gelişim göstermektedir. Karanlık bir dönem olduğu bilinen bu çağda Sauron Orta Dünya'da gücünü göstermeye başlar ve elfleri onlara yeni bir diyar vereceğine dair kandırır. Bu şekilde elfler Sauron'dan da yardım alarak Eregion'da Güç Yüzükleri'ni üretirler. Sauron Üç Yüzük'ten bağımsız olarak tüm yüzüklere hükmedebilen hüküm yüzüğü olan "Tek Yüzük" adındaki yüzüğü üretir. Eregion'un yıkılması elflerin üç yüzüğü saklamalarıyla birlikte Sauron, güç yüzüklerini ele geçirir onu takanları da kölesi ilan eder. Bu çağda kötülük, elfler ve insanların anlaşma yapması ve Mordor kuşatmasıyla birlikte sona erer (Özenç Kasımoğlu, 2020, s. 29-30).

Üçüncü çağa ise Yüzüklerin Efendisi de dâhil olmaktadır. Kral Isildur'un ölümüyle birlikte Gondor ve Arnor Krallıkları ayrılmaktadır. Isildur bu çağda kötülük çağrısına kapılır ve bu durum onun ölümünden sonra bile halkını etkiler. Bu sebeple üçüncü çağ yüzüğün kötü olayları beraberinde getirmesi üzerine kurulur. Sauron'un ruhu bu çağda Kuyutorman'ın güneyinde bulunan Dol Guldur'da var olmaya devam eder. Bu çağda Sauron'a ait olan Balroglar uyanır, wargların saldırısı görülür, Uruk-hailerin şekli değişir, orkların yeni türleri belirir ve ejderhalar dâhil olmaya başlar. Bunların ardından Sauron ve tek yüzüğün ortadan kaldırılmasıyla birlikte üçüncü çağ sona erer. Orta Dünya'da huzur ortamı olur, Aragorn taç giyer, elflerin bazıları ölümsüz topraklara gider (Özenç Kasımoğlu, 2020, s. 30).

Dördüncü çağda ise Orta Dünya'da daha çok insanların hüküm sürdüğü görülmektedir. hobbitler, cüceler ve elfler Ölümsüz Topraklara yerleşmişlerdir. Tolkien'in kurduğu dört çağdan oluşan Orta Dünya'sının ilk çağı Valar adındaki meleksi güçlerin hâkimiyeti üzerine kuruludur. İkinci çağı daha çok elf Kralları üzerine kuruludur. Üçüncü çağı Sauron'un ortadan kaldırılması üzerine kuruludur. Dördüncü çağı ise insanların var olduğu bir çağ olarak anılmaktadır (Özenç Kasımoğlu, 2020, s. 31).

### 3.3.2. Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği / The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Yüzüklerin Efendisi serisinin ilk filmi olan Yüzük Kardeşliği, muhteşem yüzüklerin ve tek yüzüğün hikâyesinin anlatılmasıyla başlamaktadır. Muhteşem yüzüklerden 3'ü elflere 7'si madenci ve zanaatkâr olan cücelere, 9'u ise güce çok düşkün olan insan ırkına verilir. Sauron ise Mordor'da tek yüzüğü herkesten gizlice döverek, tüm ırklara ve yaşamlara hâkim olma iradesini katarak hepsine hükmedecek tek yüzüğü yapar. Orta Dünya'da insan ve elf ittifakı kötülük için harp eder ve yüzüğün gücü bastırılmaya çalışılır. Isildur, Sauron'u mağlup ederek tek yüzüğün kendisine geçmesini sağlar. Isildur'un yüzüğe olan bağlılığı ise onun ölümüne sebep olur. Ardından güç yüzüğü kaybolarak kendisine yeni bir taşıyıcı bulur. Yüzüğün yeni taşıyıcısı Gollum olur. Yüzük Gollum'da 500 yıl boyunca durur. Yüzük Gollum'u da terk ederek, Bilbo Baggins isimli bir hobbitin eline tesadüfen geçer. Yüzük sayesinde 111 yaşına kadar yaşayan ve genç görünen Bilbo Baggins, 111. Doğum gününde kasabadan ayrılacağını açıklar. Kasabadan ayrılan Bilbo Baggins, yüzüğü Frodo'ya emanet eder. Bu sırada Gandalf ise yüzüğün hükümdarı Sauron'un ruhunun tek yüzük için geri döndüğünü ve Shire Baggins ismini Gollum'a işkence yaparak söylettiğini öğrenir. Gandalf, Frodo'yu uyarmak için yanına gider. Sonrasında ise Sauron'un orduları Shire'ye doğru yola çıkmışlardır. Yüzüğün gerçeklerini öğrenen Frodo yüzüğü güvenli bir yere götürebilmek için elflerin yaşadığı yere Ayrıkvadi'ye doğru yola çıkar. Bu yolculukta Frodo'ya Sam Merry ve Pippin eşlik eder. Bu sırada Gandalf, Saruman'ın yanına gider ve ona olanı biteni anlatır. Saruman ise Sauron'dan yana olmaları gerektiğini söyleyerek onlara ihanet ederek, Gandalf'ı kaleye hapseder.



**Görsel 3.10.** Frodo'nun yüzüğü ilk kez parmağına geçirdiği sahne.

Frodo Sam Merry ve Pippin zorlu yolculukta Sauron ile karşılaşır ve ona yakalanmadan kaçmanın bir yolunu bulurlar. Ardından Frodo ve diğerleri Aragorn ile karşılaşır. Aragorn Frodo'nun yüzüğü götürebilmesi için ona yardım eder. Birlikte yol alırken nazgulların saldırısına uğrarlar. Frodo yaralanır ve Arwen onu iyileşmesi için Ayrıkvadi'ye götürür. Ayrıkvadi'de gözünü açan Frodo orada Gandalf'ı ve Bilbo Baggins'i görür. Frodo artık görevin tamamlandığını düşünerek eve gitmek ister. Ancak yüzüğün yok edilmesinin Hükümdağ ateşine atılmasıyla mümkün olduğunu öğrenir. Frodo her ne kadar evine dönmek istese de yüzüğü götürmek için gönüllü olur. Frodo'nun bu yolculuğunda ona, Aragorn, Gandalf, Legolas, Boromir, Gimli, Sam, Merry ve Pippin eşlik eder. Bu sayede 9'unun bir araya gelmesiyle yüzük kardeşliği kurulur.



**Görsel 3.11.** Yüzük kardeşliğinin kurulduğu sahne.

Yüzük kardeşliği üyeleri yolculuk boyunca bir sürü zorlu olaydan geçerler. Moria mağarasından gitmeye karar verirler ve burada Gollum'u fark ederler. Moria mağarasında orklarla savaşan yüzük kardeşliği, savaşın sonunda Gandalf'ı kaybeder. Yüzük kardeşliği 8 kişi kalır ve bozulmaya başlar.



**Görsel 3.12.** Gandalf'ın yüzük kardeşliği için savaştığı sahne.

Gandalf'ın ardından diğerleri Lorien ormanına giderler. Burada yüzüğün etkisine kapılan Boromir yüzüğe sahip olabilmek için Frodo'ya saldırır. Bunun üzerine Frodo yüzüğü tek başına götürmeye karar verir. Bu sırada Aragorn ve diğerleri orklarla savaşmaya başlar. Savaşta Boromir'i kaybederler. Merry ve Pippin ise orklar tarafından kaçırlır. Bunun üzerine Aragorn ve diğerleri Merry ve Pippin'i kurtarmaya koyulurlar. Yola yalnız devam etmeye karar alan Frodo'ya ise yolculuğunda Sam eşlik eder.

### **3.3.3. Yüzüklerin Efendisi: İki Kule / The Lord of the Rings: The Two Towers**

Yüzüklerin Efendisi'nin ikinci serisi olan İki Kule'de dağılan yüzük kardeşliğinin ardından, karakterlerin birbirlerinden ayrı küçük gruplar hâlinde yaptıkları yolculuklar gerçekleşmektedir. Daha çok kötülüklerle mücadelenin ve savaşın hâkim olduğu ikinci seride karakterler farklı maceralara atılmaktadır. Yolculukta yüzüğü taşıma görevini üstlenen Frodo ve ona eşlik eden Sam yüzüğü Mordor'a götürmenin yollarını ararken Gollum'la karşılaşır. Gollum yüzüğü almak için Frodo'ya saldırır. Ardından Sam'e saldırırcakken Frodo Gollum'u yakalar. Gollum'u öldürmeyip ona acıdığını söyleyen Frodo, onları Mordora götürmesi için Gollum'la anlaşır. Frodo'nun bu yolculuğunda giderek yüzüğün etkisine girdiği görülür. Merry ve Pippin ise uruk-hailerin elindedir. Merry ve Pippin Rohan'ın süvarilerinin uruk-hailere saldırması sonucu çıkan kargaşadan faydalanarak kaçmayı başarırlar. Ardından Fangorn ormanlarına girerler. Orada hareket eden ve konuşan ağaçlar olan entlerle

karşılaşırlar. Bu sırada Merry ve Pippin'i arayan Aragorn, Legolas ve Gimli, Rohan'ın süvarileriyle karşılaşırlar. Süvarilerden aldıkları bilgiyle onların öldüğünü düşünürler. Aragorn ise hobbitlerin bıraktıkları izlerden onların hayatta olduğunu anlar.



**Görsel 3.13.** Merry ve Pippin'in entlerle Isengard'daki yangını söndürmeye gittikleri sahne.

Aragorn, Legolas ve Gimli yolculuklarında Gandalf'la karşılaşırlar. Gandalf'ın ölmediğini öğrenirler. Ardından Gandalf'la birlikte Rohan Kralı Theoden'in yanına giderler. Gandalf Sauron'un etkisinde olan Theoden'i kurtarır. Ardından güçlerini birleştiren Sauron'un ve Saruman'ın Rohan'a saldıracaklarını öğrenirler. Bunun üzerine Theoden halkını Miğfer Dibi'ne sığınmaları için gönderir. Bu sırada Frodo Sam ve Gollum ise Faramir tarafından alıkoyulur. Faramir yüzüğü almak için Frodo'ya saldırır. Faramir eşliğinde yüzüğü Gondor'a götürmek için yola koyulurlar.



**Görsel 3.14.** Miğfer Dibi'ndeki savaştan bir sahne.

Aragorn ise Rohan Kralı Theoden'u saldırıya karşı koymaları için savaşa ikna eder. Elflerin de insan ırkına yardıma gelmesiyle birlikte savaşa hazırlanmaya başlarlar. Frodo, Sam ve Gollum, Gondor'a götürülürken nazgullar Gondor'a saldırır. Bu sırada Miğfer Dibi'ndeki savaş kızışmaya başlar. Kaybedeceklerini düşünen Rohan halkı, Gandalf eşliğinde eski süvarilerinin de savaşa katılmasıyla birlikte zafer ilan ederler.



**Görsel 3.15.** Gandalf'ın ve Rohan süvarilerinin savaşa katıldığı sahne.

Merry ve Pippin ise entleri ikna ederek Isengard'daki yangını söndürmeye giderler. Saldırıdan kurtulan Faramir ise Frodo'yu anladığını söyleyerek onu serbest bırakır. Gollum

ise şüpheli planları eşliğinde Frodo ve Sam'i Mordor'a götürmeye başlar. Mifer Dibi'ndeki savaşın bitişi Orta Dünya savaşının habercisi olarak anılır.

### **3.3.4. Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü / The Return of the King**

Serinin son filmi olan Kralın Dönüşü'nde olaylar doruk noktasına çıkmakta ve karakterler amaçlarına ulaşmaktadır. Kral'ın Dönüşü'nde serinin ikinci filmi İki Kule'de öne çıkan karanlık teması bozulmaya ve umut hâkim olmaya başlamaktadır. Film Gollum'un eskiden adı Smeagol olan bir hobbitken yaşadıklarını anlatarak başlar. O zamanlar Gollum'un yanındaki hobbit Diego yüzüğü bulur. Gollum ise yüzüğü kendisi almak istemektedir. Bunun sonucunda Diego ile kavga eder. Diego'yu öldürdükten sonra Gollum yüzüğü alır. Yüzük Gollum'da kaldığı süre içerisinde Gollum değişmeye başlar. Hatta adını bile unutacak hâle gelir. Artık kendini Gollum olarak görmeye başlar. Ardından film aynı amaçla kaldığı yerden devam eder. Frodo, Sam ve Gollum yüzüğü Mordor'a götürmek için zorlu yolculuklarını sürdürürler. Gollum, Frodo ve Sam'ı Mordor'a götürürken dolambaçlı merdivenlerden çıkaracağını ve orada, onları örümcek Shelob'a yem edeceğini, kendisinin de yüzüğün sahibi olacağına dair hain planlar yapmaktadır. Sam ise bütün bu olanların farkındadır. Sürekli olarak Golluma saldırmakta ve bir türlü Frodo'yu bu gerçeklere ikna edememektedir. Bu sırada Gandalf, Sauron'un Minas Tirith şehrini vurmak için harekete geçtiğini Pippin sayesinde öğrenir. Bunun üzerine Gandalf, Pippin'le birlikte Minas Tirith'e doğru yola çıkar. Arwen ise babası Elrond'dan kırık kılıcı yeniden dövmesini ister. Bunun üzerine kırık olan kılıç Andruil yeniden dövülür. Pippin ise Gandalf'ın sözü ile işaret kulesini yakar. Böylelikle savaş için ittifaklar kurulmaya başlar. Gondor'un yardım çağırmasıyla birlikte Rohan, Gondor için yardıma hazırlanır. Orta Dünya savaşının temelleri atılır.





**Görsel 3.16.** Aragorn'un hayalet süvarilerle karşılaştığı sahne.

Gollum ise Frodo'yu yolculukları boyunca Sam hakkında doldurur. Sam'ın yüzüğe sahip olmak istediğini ve ona dikkat etmesi gerektiğini söyler. Bunun üzerine Gollum bir gece Sam uyurken onun üzerine yiyecek kırıntılarını döker. Onu yiyecekleri çalan hain biri gibi gösterir. Frodo'yu da bu yalanına inandırır. Bunun üzerine Frodo, Sam'in eve dönmesini ister. Elrond ise dövülen kırık kılıç Andruil'i Aragorn'a getirir. Bu kılıcın Isildur'a savaşa katılacaklarını söyleyen ama savaşmayan, ona ihanet eden ölü süvarileri toplayacak gücü olduğundan bahseder. Bunun üzerine Aragorn, Legolas ve Gimli büyük Orta Dünya savaşı için asker toplamaya başlarlar. Bu sırada ise büyük Orta Dünya savaşı başlar. Savaşa Eowyn ve Merry de gizlice katılırlar. Aragorn, Legolas ve Gimli topladıkları ölü süvarileri de alarak savaşa katılırlar. Bir araya gelen Orta Dünya ırkları bu savaştan da zaferle ayrılırlar.



**Görsel 3.17.** Orta Dünya savaşından bir sahne.

Kendine tuzak kurulduğunu anlayan Sam ise Frodo'nun başının dertte olduğunu anlayarak Frodo'ya yardım etmek için geri döner. Sam Frodo'yu örümcek Shelob'tan ve uruk-hailerden kurtarır. Frodo'nun yüzüğün etkisiyle de birlikte yola devam edecek hâli kalmamıştır. Buna rağmen Sam vazgeçmez ve Frodo'yu yüzüğün yok edileceği tepeye kadar taşır. Bu sırada Sauron'un gözünün Frodo ve Sam'ı takip etmemesi için Aragorn dikkatlerini dağıtmaları gerektiğini diğerlerine söyler. Bu sayede Sauron'un ve ordularının dikkatini dağıtmak için onlarla savaşmaya başlarlar. Nihayet Frodo ve Sam zirveye ulaşırlar. Sam, Frodo'nun yüzüğü atmasını ister. Frodo ise yüzüğün büyüüne kapılarak onu parmağına takar.



**Görsel 3.18.** Frodo'nun yüzüğü atma konusunda karar vermeye çalıştığı sahne.

Ardından Gollum'un yüzük için oraya gelmesiyle birlikte görünmez olan Frodo ve Gollum yüzük için kavga etmeye başlar. Gollum yüzüğü Frodo'dan almayı başarır. Bunun üzerine Frodo yüzük ile birlikte Gollum'u kuyuya atar.



**Görsel 3.19.** Gollum'un yüzüğü ele geçirdiği sahne.

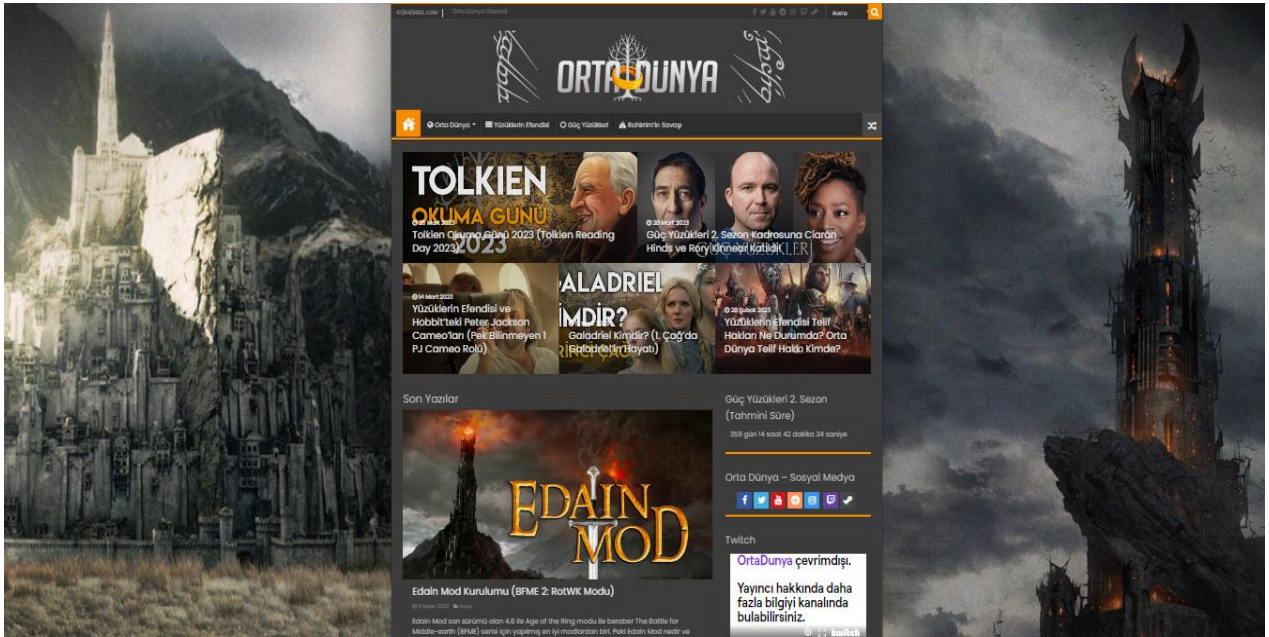


**Görsel 3.20.** Yüzüğün ateşe düşüp yok olduğu sahne.

Yüzüğün ateşle buluşmasının ardından yüzük ve Sauron'un kurduğu bütün kötülük yok olur. Mordor kalesi yıkılır. Mutlu ve yeşil tema yeniden hâkim olmaya başlar. Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo, Sam, Merry ve Pippin yeniden bir araya gelir. Aragorn taç giyerek kral olur. Arwen'le evlenir. Hobbitler ise kendi memleketlerinde huzurla yaşamaya devam eder. Dördüncü çağ başlar.

### **3.4. Yüzüklerin Efendisi Hayranlarının Buluşma Noktası: Ortadünya.com**

Orta Dünya'nın bütün evreninin ve Yüzüklerin Efendisi'nin bütün hayranlarını içerisinde barındıran ortadunya.com adlı site hayran kültürü açısından incelenecektir. Bu bağlamda ilk olarak site hakkında bilgi verilmesi gerekmektedir. Bu web sitesi J. R. R. Tolkien'in Orta Dünya'sının ve Yüzüklerin Efendisi'nin filmi, kitabı, müzikleri, oyunları ve görselleri üzerine kurulmuştur. Bu web sitesini Tolkien'in ve Yüzüklerin Efendisi'nin hayranları 2005 yılında, bir araya gelmek ve birbirleriyle bilgi alışverişi sağlamak amacıyla kurmuşlardır. Web sitesinin hayran üyeleri birçok etkinliğe birlikte imza atmışlardır. Bu etkinlikler sanal olarak ve Türkiye'deki çeşitli şehirlerde, hayran buluşmaları, hayran kurguları, hayran videoları, hayran sanatı şeklinde gerçekleşmiştir ve birçok organizasyon yapılmıştır. Hayranlar tarafından kurulan bu sitenin 50 binden fazla kayıtlı kullanıcısı bulunmaktadır. Aynı zamanda sosyal medya hesaplarında ise 400 binden fazla takipçisi bulunmaktadır. (<https://ortadunya.com/hakkimizda/#hakkimizda>, Erişim Tarihi: 27 Ekim 2022).



**Görsel 3.21.** Sitenin genel görüntüsü, <https://ortadunya.com/>, (Erişim Tarihi: 15.04.2023).

Site içerisinde Orta Dünya'yı anlatan ansiklopedi bölümü ve hayranların birbiriyle etkileşim kurabileceği bilgi alışverişi yapabileceği forum ve sohbet kutusu bulunmaktadır. Siteye ait hayranların turnuva yapıp, oyunlar oynayıp, sohbet edebileceği Twitch kanalı da bulunmaktadır. Aynı zamanda site içerisinde hayran kullanıcıların sesli bir şekilde iletişim kurmalarını sağlayan Discord kanalı da bulunmaktadır (<https://ortadunya.com/hakkimizda/#hakkimizda>, Erişim Tarihi: 27 Ekim 2022).

Hayran web sitesinin büyüme hikâyesi ise şöyledir, Aralık 2004 tarihinde The Battle for Middle-Earth bilgisayar oyununun piyasaya sürülmesiyle birlikte Yüzüklerin Efendisi'nin hayranları BFME-Ankara Hayran Grubu'nu 28 Eylül 2005 yılında kurmuşlardır. Ardından grubun hayranlarının bir araya geldiklerinde başarılı etkinlikler gerçekleştirmeleri ve giderek daha fazla Tolkien hayranının gruba üye olması sonucunda bu topluluğu daha ileri taşıma kararı almışlardır. Bu kararın ardından grup üyeleri Orta Dünya üzerine olan bilgileri, hayran sohbetlerini, hayran kurgularını ve hayran buluşmalarını ülkedeki bütün hayranlarla paylaşmak adına 21 Ağustos 2006 yılında TheWhiteTree.org adında bir web sitesi kurmuşlardır. Artan hayran üyeler sayesinde 11 Kasım 2008 tarihinde OrtaDünya.com adındaki diğer deyişle şu anda aktif olan web sitelerine geçiş yapmışlardır. Sitenin girişindeki görsel hayranlar tarafından üretilip, kullanılmıştır. Bu görsel, Gondor'un Akağacını ve tek yüzüğü etmektedir (<https://ortadunya.com/hakkimizda/#tarihce>, Erişim Tarihi: 28 Ekim 2022).



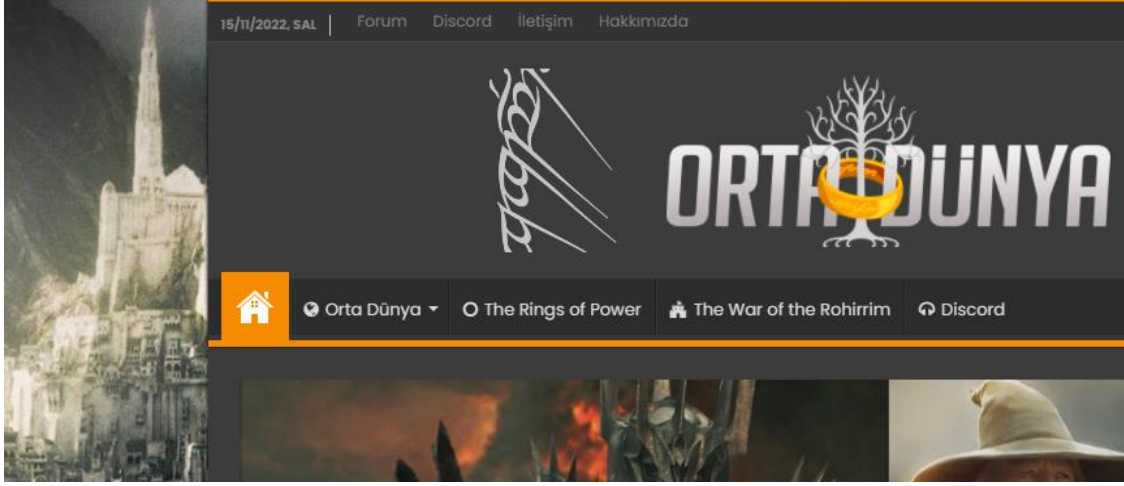
**Görsel 3.22.** Hayranların tasarladığı, ortadunya.com logosu.

Site incelenmeye devam edildiğinde, sitenin logosunun üst sağ tarafında siteye ait sosyal medya hesaplarına erişebileceğimiz butonlar ve arama butonu bulunmaktadır.



**Görsel 3.23.** Sitenin sağ üst kısmında bulunan butonlar.

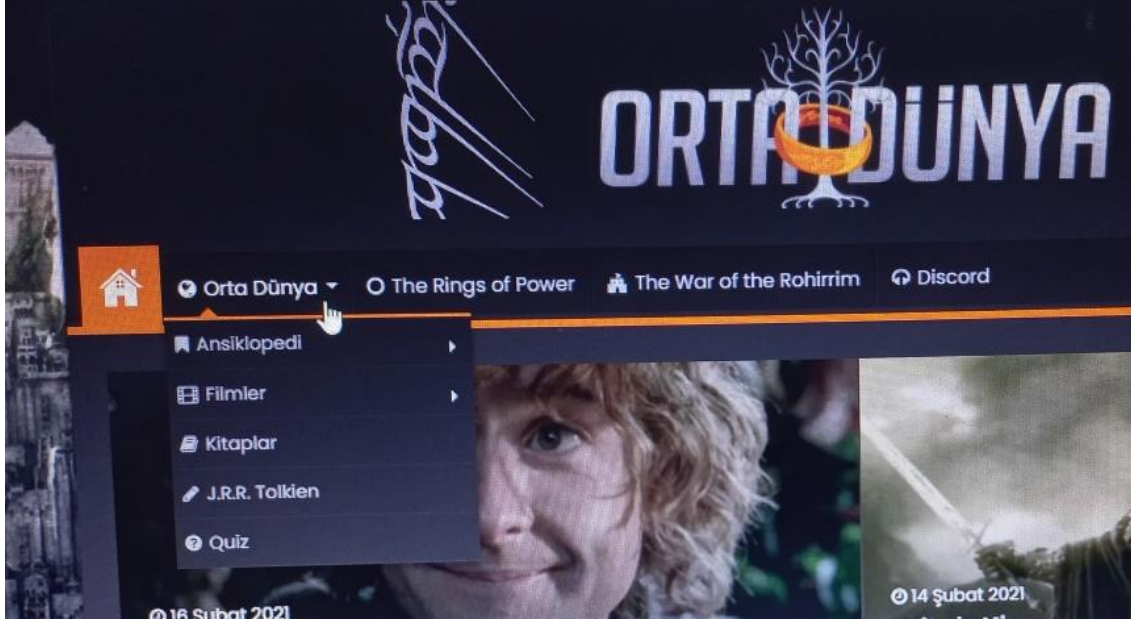
Sitenin sol üst kısmında ise günün tarihi ve sitenin forumu, discordu, iletişim ve hakkında kısmı için butonlar bulunmaktadır.



**Görsel 3.24.** Sitenin sol üst tarafında bulunan butonlar.

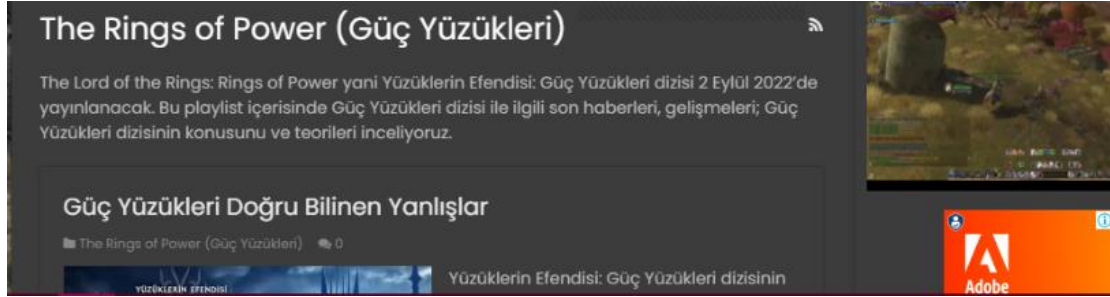
Sitenin logosunun alt tarafında ana menüye giriş butonu ve sayfa içerisinde gezinmek istediğimiz kategoriler bulunmaktadır. İlk kategoride Orta Dünya başlığı altında sitenin ansiklopedisi, filmler, kitaplar, J. R. R. Tolkien ve Quiz adındaki alt başlıklar bulunmaktadır.

Sitenin bahsedilen başlıkları incelendiğinde, Orta Dünya başlığının içerisinde bulunan ansiklopedi adlı kısımda karakterler, mekânlar, olaylar, nesnelere bulunmaktadır. Bu bölümde karakterlerin, mekânların, olayların ve nesnelere hakkında çeşitli bilgiler bulunmaktadır. Orta Dünya bölümünde, ikinci sırada ise filmler adlı başlık bulunmaktadır. Filmler adlı bölümde Yüzüklerin Efendisi üçlemesi ve Hobbit üçlemesinin konuları hakkında bilgiler bulunmaktadır. Orta Dünya Bölümünde üçüncü sırada ise kitaplar adlı bölüm bulunmaktadır. Kitaplar adlı başlıkta J.R.R Tolkien'in bütün eserlerinin paylaşıldığı bir sayfa bulunmaktadır. Orta Dünya bölümünde dördüncü sırada ise J.R.R Tolkien adlı başlık bulunmaktadır. J.R.R Tolkien adlı bölümde ise Tolkien'in biyografisi ve onun hakkında bütün bilgiler bulunmaktadır. Orta Dünya bölümünde beşinci sırada ise Quiz adlı başlık bulunmaktadır. Quiz adlı bölümün içerisinde ise hayranların kendilerini Yüzüklerin Efendisi'ni ne kadar tanıdıklarını test edebilmeleri için çeşitli sorular bulunmaktadır.



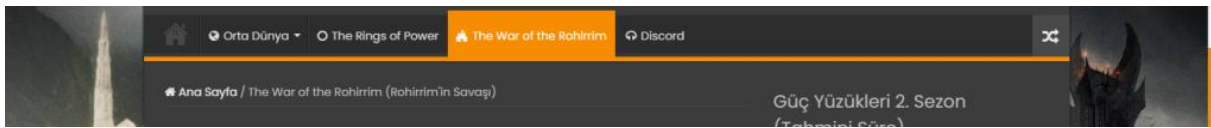
**Görsel 3.25.** Sitenin üst bölümünde bulunan başlıklar.

İkinci başlıkta ise yeni yayın hayatına başlayan Yüzüklerin Efendisi dizisi, The Ring of Power hakkında bir bölüm bulunmaktadır. Bu bölümde dizinin artıları eksileri, analizleri ya da buna benzer konular hakkında yazılar ve paylaşımlar bulunmaktadır.

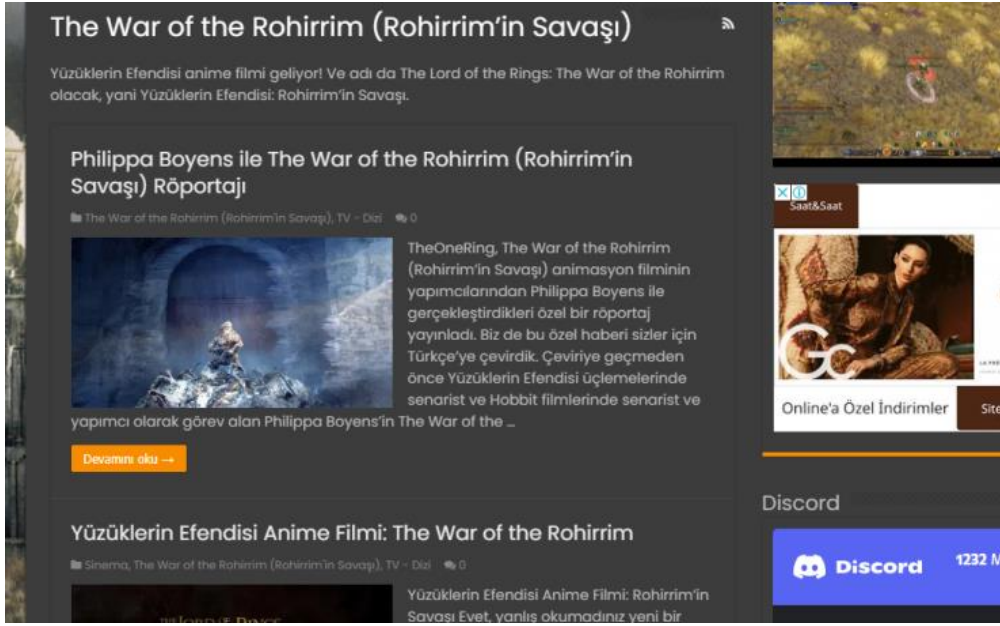


**Görsel 3.26.** The Ring of Power adlı başlığın içeriği.

Üçüncü bölümde ise The War of the Rohirrim (Rohirrim'in savaşı) adındaki başlık bulunmaktadır. Dördüncü ve son başlıkta ise sitenin hayranlarının bulunduğu Discord bölümüne giriş butonu bulunmaktadır.



**Görsel 3.27.** The War of the Rohirrim ve Discord başlıkları.



**Görsel 3.28.** The War of the Rohirrim adlı başlığın içeriği.

Bu Başlıkların hemen altında ise Yüzüklerin Efendisi'nin karakterlerinin tanıtıldığı yazılara ulaşılacak karakterlerin fotoğraflarından oluşan butonlar bulunmaktadır.



**Görsel 3.29.** Sitede karakterlerin tanıtıldığı bölüm.

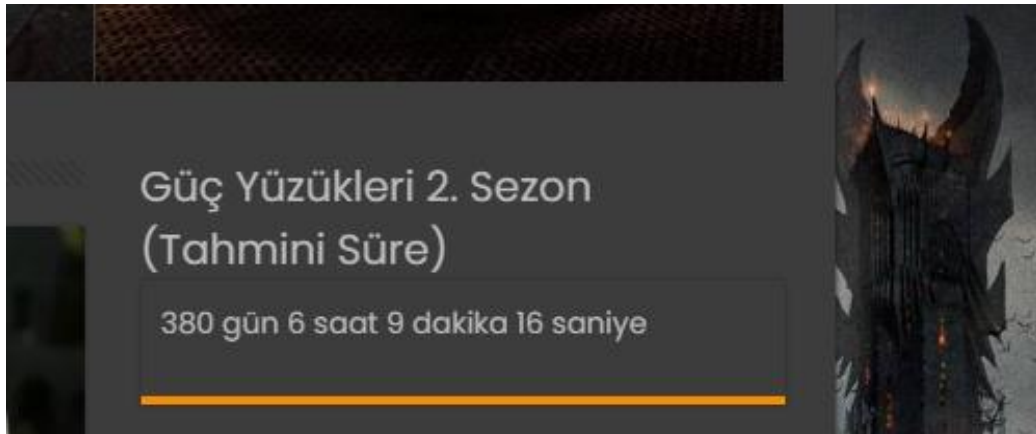


Karakterlerin özelliklerini anlatan butonların altında ise site içerisinde film hakkında vb. konularda yayımlanan son yazılar hayranların okuması için sunulmaktadır. Son yazılar kısmında Yüzüklerin Efendisi'nin asıl kahramanı “Bahtiyar Engin ile Gollum Röportajı”, “Güç Yüzükleri Doğru Bilinen Yanlışlar” gibi başlıklara sahip yazılar bulunmaktadır.



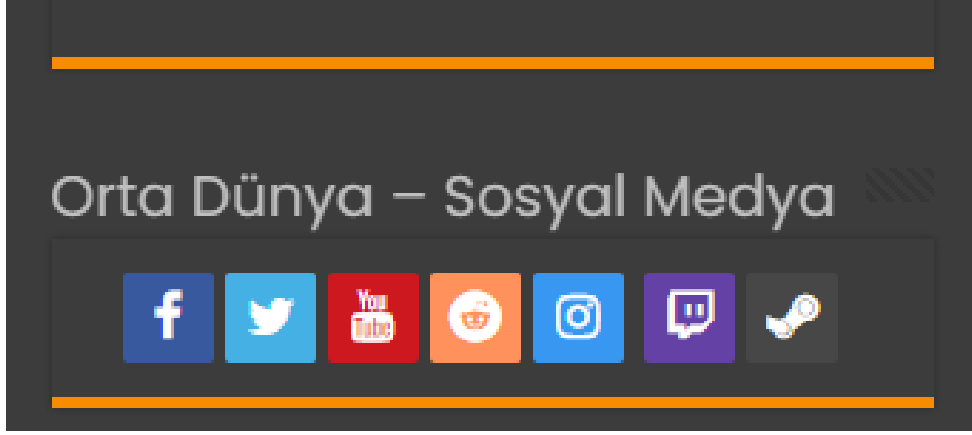
**Görsel 3.30.** Sitenin yazılar bölümü.

Sitenin sağ yan tarafında ise Yüzüklerin Efendisi'nin dizisi olan Güç Yüzükleri'nin 2. Sezonu için hayranların heyecanlı bekleyişini yansıtan dizinin yayınlanacağı güne doğru geri sayım yapan bir sayaç bulunmaktadır.



**Görsel 3.31.** Sitedeki Güç Yüzükleri için geri sayım alanı.

Sayacın altında ise sitenin sosyal medya hesaplarına geiş yapılabilmesi iin butonlar bulunmaktadır.



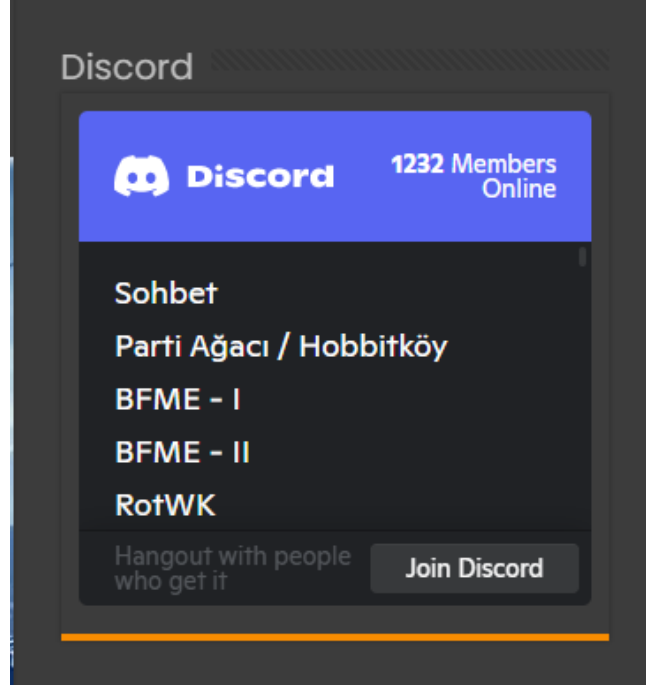
**Grsel 3.32.** Sitenin sosyal medya sayfalarına kısa yol butonları.

Butonların altında ise Twitch kanalı ve kanal ierisinde oynanan oyunların canlı olarak izlenebildiėi bir blm bulunmaktadır.



**Grsel 3.33.** Canlı olarak oyunlar oynanabilen Twitch kanalı.

Sitenin aŐaėısına indike ise gnn konularının hayranlar tarafından tartıŐıldıėı Discord blm bulunmaktadır.



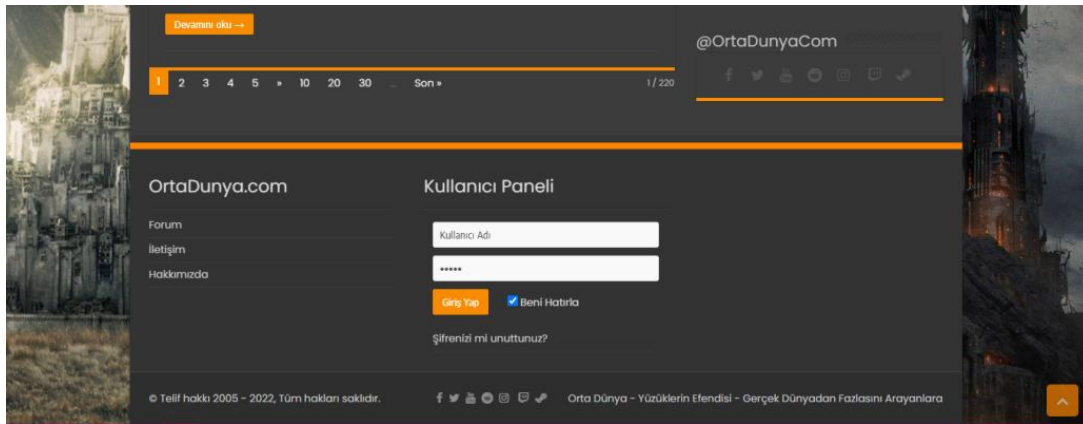
**Görsel 3.34.** Sitenin hayranlarının çevrim içi olarak bir araya gelip sohbet gerçekleştirebilecekleri Discord kanalı.

Hepsinin altında ise son yazılar hakkında bilgi veren bir akış bulunmaktadır.



Görsel 3.35. Sitenin yazılar kısmı.

Sitenin en alt bölümünde ise forum iletişim ve hakkımızda butonları bulunmaktadır. Onun yanında ise hayranların siteye giriş yapabilmesi için kullanıcı paneli bulunmaktadır.



Görsel 3.36. Sitenin alt kısmı.

Ortadünya.com adlı sitenin forum bölümü, hayranların tam olarak hayran kültürünü yansıtabildikleri, birlikte çeşitli etkinlikler ve buluşmalar düzenledikleri, fanart (hayran sanat) çizimlerini paylaştıkları, aralarında turnuvalar düzenledikleri, Yüzüklerin Efendisi'nin film serileri ve yeni çıkan dizisi için kolektif zekâ olarak adlandırılan film hakkındaki görüşlerini birbirleriyle paylaştıkları bir platformdur.

Formun içerisinde, Orta Dünya ve diğer konular adında iki başlık bulunmaktadır. Bu başlıklardan Orta Dünya'nın alt başlıkları; Orta Dünya dizileri (Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri), Orta dünya filmleri (Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Hobbit Üçlemesi, The War of the Rohirrim), Orta dünya kitapları (Tolkien kitapları), Orta Dünya evreni (Orta Dünya, ansiklopedi, Orta Dünya görselleri, ODTÜ). Orta Dünya oyunları (BFME serisi, LOTRO, Conquest, diğer Orta Dünya oyunları) şeklindedir. Diğer konuların altında ise; genel konular (gündem, genel kültür, sohbet, paylaşım, hangisi daha iyi?, teknoloji, spor), kültür ve sanat (sinema, tiyatro, kitap-dergi, müzik, video oyunları tv-dizi, podcast), diğer evrenler (Marvel/DC, Star Wars, Harry Potter, Game of Thrones), hayalcinin durağı (role play mekânı, hikâye köşesi), özel alan adlı başlıklardan oluşmaktadır. Üçüncü başlık olan ortadünya.com ise Orta Dünya forumları (duyurular ve etkinlikler, üyelerin köşesi, sosyal medya) şeklindedir.

Yüzüklerin Efendisi hayranlarının sanal ortamda buluşma noktası hâline gelen web sitesi, hayran kültürünün en önemli göstergeleri olan hayran buluşmaları ve cosplay etkinlikleri, hayran sanatı ve hayran kurgu eserleri, kolektif zekâ kavramı ve hediye alıp-verme kültürü unsurları çerçevesinde Jenkins'in hayran kültürü kuramına göre incelenmektedir.

### **3.4.1. Çevrim içi Bir Topluluk Olarak Ortadünya.com**

Çevrim içi topluluklar, genellikle bir olguya ya da herhangi bir konuya gönülden bağlı kişilerin sanal ortamda bir araya gelerek oluşturduğu topluluklar olarak bilinmektedir. Çevrim içi ortamda bir araya gelen kişiler, bir araya gelinen konu için etkinlikler düzenleyebilirler, ortak bir amaç için birbirlerine sorular yöneltebilirler, sohbet edebilirler, paylaşımlarda bulunabilirler vb. etkinlikler gerçekleştirebilirler. Çevrim içi topluluklarda üyelerin bir araya gelmelerine sebep olan konuya ve birbirlerine olan bağı net bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Özellikle çevrim içi hayran topluluklarında, hayranların bir araya gelmesi, hayran olunana

karşı bağlarının ne kadar kuvvetli olduğunun bir göstergesidir. Hayranlar genellikle ortak bir olguya sevgiyle bağlandıklarında, onu seven diğer kişilerle de bir araya gelerek hayran olunana sevgilerini gösterebilmek için eserler üretebilmek isterler. Bu bağlamda Yüzüklerin Efendisi hayranlarının sitenin kuruluş hikâyesinden de yola çıkılarak, sevdikleri film için eserler üretme, onun hakkında konuşma, etkinlikler düzenleme, onu seven diğer insanlarla arkadaşlık kurabilme, paylaşımlar yapabilme ve kendilerini ait hissedebilecekleri bir ortama ihtiyaç duymaları üzerine, ortadünya.com hayranların kurduğu çevrim içi bir topluluk olarak karşımıza çıkmaktadır.

### **3.4.2. Ortadünya.com'un Hayran Buluşmaları ve Cosplay Etkinlikleri**

Henry Jenkins'e göre, bir hayran topluluğunun hayran kültürünü yansıtabilmesi durumu programın sadece sıkı takipçisi olmakla sağlanmaz. Ona göre, hayran kültürüne sahip olan bir hayran topluluğunun üyeleri sevdiği program için katılımcı rolü üstlenmelidir. Jenkins'e göre Yüzüklerin Efendisi hayranlarında da inceleneceği gibi hayranların, hayran kültürüne sahip olmaları için program hakkında düşüncelerini diğer hayranlarla paylaşımları ve etkinlikler gerçekleştirmeleri gerekmektedir. Yüzüklerin Efendisi hayranları için Ortadünya.com adlı sitede de inceleneceği gibi hayranlar, çevrim içi ya da çevrimdışı bir topluluk oluşturmalıdır ve bu topluluk üzerinden diğer hayranlarla belirli buluşmalar, çeşitli etkinlikler düzenleyip katılımcı rolüne uygun eserler üretmelidirler. Bütün bu kolektif bir araya geliş hayran kültürünü kısaca Jenkins'in görüşüne göre özetlemektedir (Jenkins, 2006b, s. 41).

Literatür taramasında da belirtildiği üzere hayranlar, hayran kültürünü yansıtan birçok davranış sergilemektedirler. Henry Jenkins, Abercrombie ve Longhurst gibi araştırmacılar, hayranların sürekli olarak etkinlikler için organize bir hâlde olduklarını belirtmektedir. Hayranlar bu etkinlikleri gerek çevrim içi gerekse çevrimdışı olarak gerçekleştirmektedirler. Hayranların sevdikleri programlar için yaptıkları etkinlikler tartışma kulüpleri, çevrim içi bilgi alışverişleri, klipler ve videoların yanı sıra hayran buluşmaları ve cosplay eğlenceleridir (Duffet, 2013, s. 59). Jenkins'in ve görüldüğü üzere birçok kuramcının hayran kültürü özelliklerinden biri olarak desteklediği bu davranış Yüzükler Efendisi hayranları için de geçerlidir. Yüzüklerin Efendisi hayranları Jenkins gibi hayran kültürünü açıklayan kuramcılarının hayran kültürü üzerine belirledikleri ilkeleri belirli web siteleri ve sosyal medya

sayfaları üzerinden yerine getirmektedirler. Bu sebeple Yüzüklerin Efendisi hayranlarının hayran kültürüne sahip olup olmadıklarını ortaya koyabilmek için çalışmada Ortadünya.com adlı site incelenmiştir.

Sitenin forum bölümü incelendiğinde hayranların gerçekleştirdiği etkinlikler genellikle hayranların bir araya geldiği çeşitli buluşmalar, cosplay denemeleri, film gösterimleri, konser organizasyonları, güzellik yarışması, yılbaşı etkinlikleri, genel kültür bilgi yarışmaları, turnuvalar ve fotoğraf yarışmalarıdır. Ortadünya.com'da hayranların Yüzüklerin Efendisi için hayran kültürünü yansıtıyor olmalarının en önemli noktası ise hayranların bir araya gelerek ya da çevrim içi olarak yaptıkları hayran buluşmalarının filmin vizyon tarihinden birkaç yıl sonrasında diğer bir deyişle 2007 yılından 2022 yılına kadar hayran buluşmalarının ve her türlü etkinliklerinin devam ediyor olmasıdır. Henry Jenkins, hayran kültüründe hayranların birer katılımcı rolü oynaması gerektiğinden bahsediyor olmasının yanı sıra hayran kültürünün en büyük özelliklerinden birinin hayranların, katılımcı rolüne devam etmeleri olduğunu belirtmektedir. Ortadünya.com adlı sitede hayran kültürünü Jenkins'in savına göre yansıtan hayran buluşmaları, cosplay ve hayran etkinlikleri örnekleri aşağıdaki gibidir.

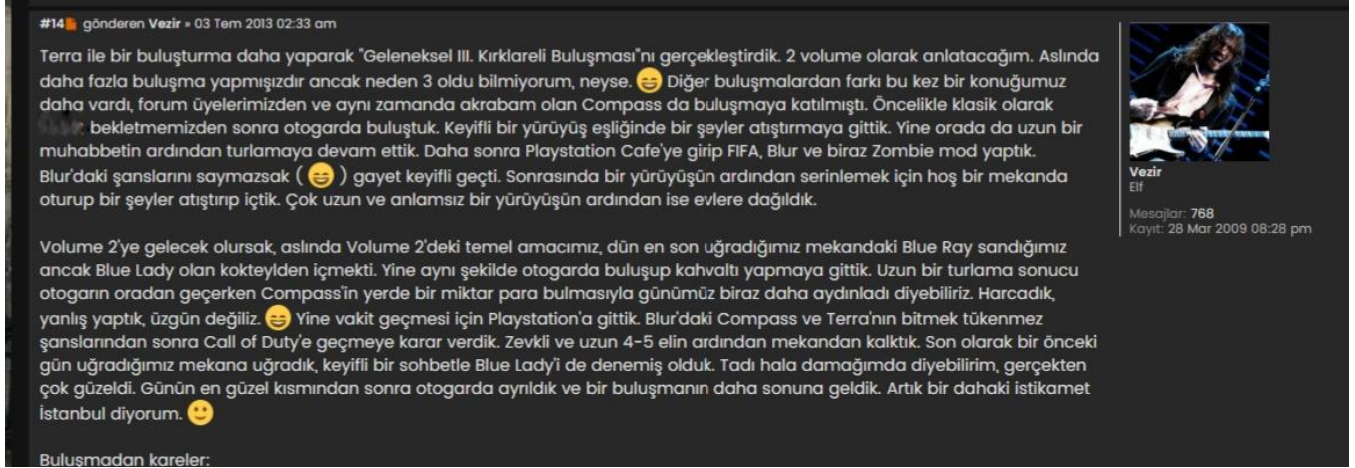
“TWT Geleneksel I. ve II. + III. Kırklareli Buluşması (07.07.2012)”, Terra adlı hayran, site adına bir ilki gerçekleştirdiklerinden bahsederek sitedeki bir diğer üye ile TWT geleneksel Kırklareli buluşması akımını başlattıklarını forum üzerinden paylaşmışlardır. İki üye ilk buluşmalarında yaptıklarını fotoğraflar eşliğinde diğer hayranlarla paylaşmışlardır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=15526> Erişim Tarihi: 1 Aralık 2022).



**Görsel 3.37.** Terra adlı üyenin forumda yayımladığı mesaj.

Geleneksel III. Kırklareli Buluşmasında iki hayrana Compass adında bir hayran üye daha katılmıştır. Bu buluşmada hayranlar bir şeyler atıştırıp, PlayStation oynayarak keyifli vakit geçirdiklerinden bahsetmişlerdir. Ardından Vezir adlı üye buluşmalarının ikinci kısmını

anlatmıştır. Bu buluşmalarında da hayranlar birlikte kahvaltı yapıp ardından PlayStation oynamaya gittiklerinden bahsetmişlerdir. Sonrasında ise bir kafede keyifli hayran buluşmalarına devam etmişlerdir.



**Görsel 3.38.** Terra adlı üyenin forum üzerindeki ikinci buluşmadan bahsettiği mesajı.

Ortadünya.com'da Yüzüklerin Efendisi hayranlarının ilk sayılabilecek buluşmalarından biri olan 07.07.2012 tarihli bu buluşma ve tezin ilerleyen bölümlerinde bahsedilecek olan 2022 yılında gerçekleştirilen diğer buluşmalar sayesinde hayranların yıllar geçse de hayranlıklarının devam ettiği ve bir kültüre sahip oldukları gözlemlenmiştir.

Ortadünya.com adlı hayran web sitesinde sadece hayran buluşmaları düzenlenmemektedir. Aynı zamanda hayranlar "LOTR Cosplay (02.06.2017)" adlı başlık altında 2 Haziran 2017 yılında eksik karakterleri olsa bile kostüm giyen diğer arkadaşlarıyla bir cosplay etkinliği gerçekleştirmek istemişlerdir. Hayran üyelerden Aen bir cosplay etkinliği için Yüzüklerin Efendisi ekibi kurmak istediklerini forum üzerinden yazmıştır. Ardından cosplay etkinliğine katılan Aragorn, Thranduil, Sauron ve Nazgul karakterini canlandıracak arkadaşların olduğundan bahsederek diğer karakterleri canlandırmak isteyen üyeler olup olmadığını sorgulamıştır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=24967> Erişim Tarihi: 20 Kasım 2022).





**Görsel 3.39.** Ortadünya.com’da cosplay etkinliği.

Cosplay, hayranlar ve hayran kültürü için büyük önem taşıyan bir etkinliktir. Hayranlar cosplay yaparken birbirleriyle bir araya gelerek farklı kimlik ve kültürleri paylaşabilmektedirler. Hayranlar cosplay için hayran oldukları karakterlerin tam anlamıyla bütün özelliklerini gösterebilecekleri kostümleri tercih etmektedirler. Hayranlar kostümlerle hayran oldukları karaktere bürünürler ve diğer hayranlarla etkileşim hâlinde olurlar (Özdemir, 2020, s. 28). Ortadünya.com’da Yüzüklerin Efendisi hayranları da bu özellikleri barındıran bir cosplay çalışması ortaya koymuşlardır. Bu çalışma sayesinde Yüzüklerin Efendisi hayranlarının cosplay yapma girişimleri de gözlenmiştir. Jenkins’in hayran kültürü için bahsettiği katılımcı rolünde bulunan hayran kavramı ve hayran buluşmaları özelliğine göre Yüzüklerin Efendisi hayranlarının hayran kültürünün bir özelliğine daha sahip oldukları yapmış oldukları bu cosplay çalışmasıyla da görülmektedir.

“İstanbul Kahvaltı Kulübü buluşması (02.10.2021)” başlığı altında hayranlardan Blancost Proudfoot 2 Ekim Cumartesi günü için covid-19 tedbirleri kapsamında bir buluşma organize ederek, diğer hayranlara forum üzerinden hangi gün ve saat uygun olduklarını sormaktadır. Yüzüklerin Efendisi’nin yayınlanmasının üzerinden uzun yıllar geçmiş olsa dahi hayranlar, onun takipçisi olmaktan ve buluşmalar düzenlemekten vazgeçmemektedirler. Hayranların düzenlediği tüm etkinlikler ve buluşmalar hayranlığın sadece bir anlık olmadığını belirli bir kültüre sahip olduğunun kanıtı niteliğindedir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26626> Erişim Tarihi: 20 Kasım 2022).



**Görsel 3.40.** Blancost Proudfoot adlı üyenin kahvaltı buluşması için attığı mesajı.

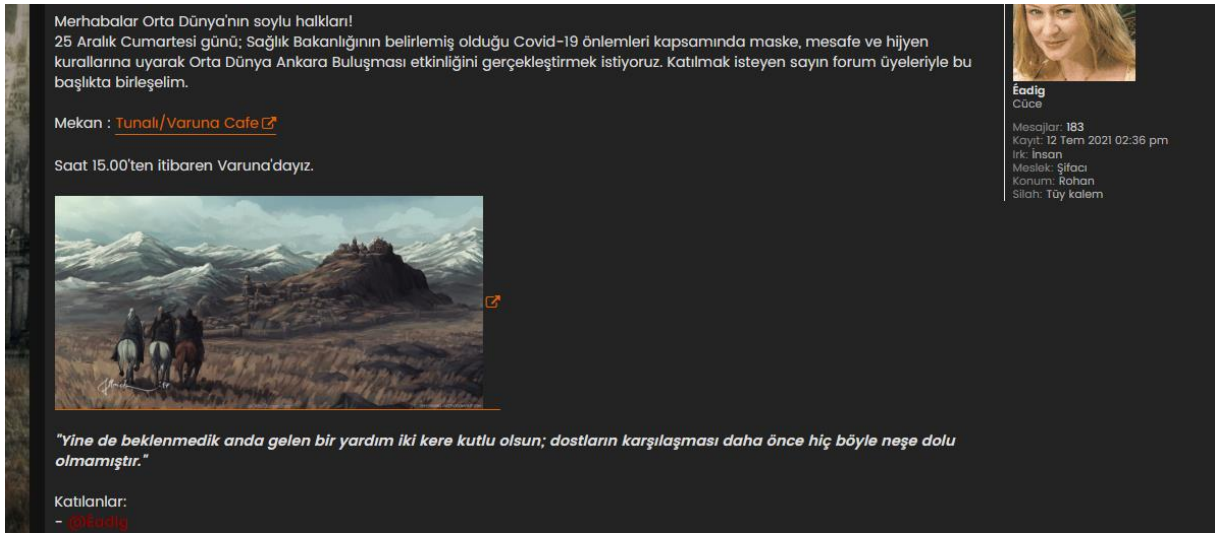
“İstanbul İkinci Kahvaltı Kulübü Buluşması (17.12.2021)” başlığı altında hayranlardan Blancost Proudfoot adlı yetkili üye forum içerisinde 2 Ekim İstanbul buluşmasının ardından yeni bir buluşma için covid-19 tedbirleri kapsamında, diğer hayran üyelere bir etkinlik fikri sunmuştur. Bunun sonucunda bir buluşma gerçekleştirmişlerdir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26664> Erişim Tarihi: 20 Kasım 2022).



**Görsel 3.41.** Blancost Proudfoot adlı üyenin foruma attığı buluşma mesajı

Hayranların etkinlik bir cosplay etkinliği olmasa bile Yüzüklerin Efendisi'nin simgesi olan elf kulakları vb. aksesuarlarıyla buluşmalara katıldıkları gözlemlenmiştir. Hayranların bu buluşmaları gerçekleştirmeleri hayran kültürüne sahip olduklarını ortaya koymaktadır. Ortadünya.com adlı hayran sitesinde hayran kültürünü tam anlamıyla yansıtan buluşmalar düzenlenmektedir.

Yüzüklerin Efendisi'nin ve Orta Dünya'nın hayranları "Ankara Yılbaşı Buluşması (25.12.2021)" başlığı altında üyelerden Eadig'in organizasyonu ile covid-19 tedbirleri kapsamında maske mesafe ve hijyen kurallarıyla bir buluşma gerçekleştirmişlerdir. Eading adlı hayranın forum içerisinde paylaştığı mesaj aşağıdaki gibidir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26666>, Erişim Tarihi: 19 Kasım 2022).



**Görsel 3.42.** Eading adlı hayran üyenin buluşma organizasyonu mesajı.

Ortadünya.com hayranlarının düzenlediği bu hayran buluşmaları Henry Jenkins'in ve hayran kültürünü araştıran diğer kuramcılarının belirttiği gibi hayranların tam katılımcı rolünü ortaya koymaktadır. Hayranların buluşmada taktığı elf kulakları sayesinde sevdikleri Yüzüklerin Efendisi'nin esintilerini neredeyse her buluşmalarında hissetmektedirler. 25.12.2021 yılında gerçekleştirilen bu etkinliğin en önemli yanı, Yüzüklerin Efendisi'nin 2000'li yılların başında vizyona girmiş olmasına rağmen hayranların filme olan ilgisinin ilk günkü gibi kalması ve azalmamasıdır. Hayranların hayranlıklarının azalmaması, artarak devam etmesi ve sanal

ortamdaki topluluklarını özel hayatlarına taşıyor olmaları Yüzükler Efendisi hayranları olarak bir kültüre sahip olduklarını göstermektedir.

### **3.4.3. Ortadünya.com'da Hayranların Ortaya Çıkardıkları Diğer Etkinlikler**

Ortadünya.com adlı sitede Yüzüklerin Efendisi hayranları, kendi aralarında sadece hayran buluşmaları ve cosplay etkinlikleri düzenlemekle kalmamaktadırlar. Sitenin forum bölümünde Jenkins'in bahsettiği gibi katılımcı rollerini ortaya koyabilecekleri ve bir araya gelebilecekleri her türlü etkinliğe yer vermektedirler. Bunların içerisinde Haxball turnuvaları, güzellik yarışmaları, fotoğraf yarışmaları, yılın enleri ve yılbaşı çekilişleri gibi etkinlikler yer almaktadır.

“Geleneksel Orta Dünya Güzellik Yarışması -2019- Oylama Başlığı” altında Angel of the Lord adlı üye yarışmaya katılan üyelere en güzel profile sahip olanı seçmek için diğer üyelerin oylamasına sunmaktadır. Oy kullanan üyeler kendilerine oy verememektedirler. Yarışmanın ödülü 25 Erebor Altını kazanmak olup, altınlar yarışma sonuçlandıktan sonra üyelere dağıtılmaktadır. (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26155>, Erişim Tarihi: 25 Ocak 2023)



Görsel 3.43. Hayranların güzellik yarışması etkinlikleri.


“Yılbaşı Hediyenizi Seçin (31.12.2019)” başlığı altında Angel of the Lord adlı hayran üye diğer üyelerle birlikte yılbaşı çekilişi gerçekleştirmiştir. Hayran üye forumdan paylaştığı mesajda bir yılbaşı ağacı fotoğrafı koyarak fotoğrafta bulunan hediyelerin üzerindeki numaralara göre arkadaşlarının bir tane seçmelerini istemiştir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26144>, Erişim Tarihi: 24 Ocak 2023).

**YILBAŞI HEDİYENİZİ SEÇİN! (31.12.2019 GECE YARISINA KADAR)**


CEVAPLA Bu başlıkta ara... Önce okunmamış mesaj • 20 mesaj • 1. sayfa (Toplam 1 sayfa)

**Yılbaşı Hediyesini Seçin! (31.12.2019 Gece Yarısına Kadar)**

#1 gönderen Angel of the Lord • 21 Ara 2019 12:47 am



Yılbaşı ruhunu en iyi şekilde yansıtmak adına Aragorn bile tacından vazgeçti ve şapkasını taktı. Bakalım sizin payınıza hangi hediye düşecek?



Yılbaşı Hediyesini Seçin.jpg (428.08 KiB) 602 kere görüntülendi

Hediyenizi elde etmek için yılbaşı ağacının altında bulunan hediye paketlerinin üzerinde bulunan sayılardan birini seçip, bu başlık altına mesaj ile belirtin. Belirttiğiniz hediye kutusundan ne çıkmasını istiyorsanız bunu yorumunuzda belirtmeyi unutmayın! Buna ek olarak; hediyelerin forum içi hediyelerle sınırlı olduğunu unutmayalım.

Çekiliş 31 Aralık 2019 gecesi 23.59'da sonlanacaktır. Hediyelerin sahipleri bu başlık altından zamanı geldiğinde paylaşılacaktır. Herkese iyi yıllar!

f t w i s

### Görsel 3.44. Hayranların yılbaşı çekilişi etkinliği.

Hayran üyelerin hediye seçimi konusundaki paylaşımları şu şekilde gerçekleşmiştir. Aulendil: “8 numarayı seçiyorum. Sınırsız para ve rütbe istiyorum”; Mandos: “Ben 5 diyorum ve rütbe istiyorum”; Mithrandir: “Ben 7 diyorum ve kullanıcı adımlı değiştirmek istiyorum”.

“Yılın Enlerini Seçiyoruz (28. 12. 2021)” başlığı altında Blancost Proudfoot adlı yetkili üye 2021 yılındaki zorlu zamanlarda beraber vakit geçirdiklerinden ve bu zorlu yılı tüm hayranlar olarak birbirlerine kenetlenerek daha çekilesi kıldıklarından bahsetmektedir. Arkadaşlarına güzel bir yıl geçirmelerini sağladıkları için teşekkür eden üye ardından site içerisindeki yılın enlerini belirlemek için diğer üyelere sorular yöneltmiştir. Bu soruların içerisinde yılın olayı, yılın insanı, yılın geyiği, en iyi film, en iyi dizi, en iyi kitap, en iyi oyun, en iyi çizgi roman, yılın üyesi, yılın etkinliği, en geyik mesaj, en geyik başlık, en komik üye, en sohbet seven üye yer almaktadır. Hayran üyeler ise bu soruları forumdaki mesajın altında cevaplamışlardır. Bu sorular sayesinde site içerisindeki enler belirlenmiştir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26669> Erişim Tarihi: 24 Ocak 2023).

## YILIN ENLERİNİ SEÇİYORUZ (2021)

CEVAPLA Bu başlıkta ara... Önce okunmamış mesaj • 24 mesaj • 1. sayfa (Toplam 1 sayfa)

### Yılın ENlerini Seçiyoruz (2021)

#1 gönderen **Blancost Proudfoot** • 28 Ara 2021 10:19 pm

OrtaDunya.com olarak "Pandemi Yılı" olarak tabir edilen 2021 yılında beraberce vakit geçirip, bu zorlu yılı birbirimiz için daha çekinilesi kılmış olduk. Beklediğimiz dizimiz hakkında daha çok ayrıntıya ulaştırken, hem Orta Dünya hakkında daha derin konulara indik hem de farklı evrenlerin içine daldık. "İnternetin kurtarılmış bölgesi" olarak yoldaşımıza bir sürü yeni üyeyi de eklemiş olduk. Bir sürü yayın, makale, haber, başlık, keyifli sohbetler, yeni projeler... Kısacası OrtaDunya.com olarak yine bomba gibiydik. Forumumuz, internet sitemiz, Twitch hesabımız, Discord sunucumuz, Sosyal Medya hesaplarımız ve harika içeriklerimizi arttırdığımız Youtube hesaplarımızla birlikte interneti salladık. "Uzak diyarlardan gelen yabancılara ve kadim dostlara" destekleri için teşekkür ederiz ve iyi yıllar dileriz. 🍀



YılınEnleri.jpg (185.2 KiB) 533 kere görüntülendi

**Blancost Proudfoot**  
Yetkili

Mesajlar: 1374  
Kayıt: 05 Ara 2018 08:25 pm  
İlk: Hobbit  
Konum: Shire

Görsel 3.45. Yılın enleri etkinliği.

Yılsonuna geldiğimize göre geleneksel "Yılın Enleri" seçimlerimizi de yapmamız gereklidir artık. Bu yılı ölümsüzleştirmek ve gelecek yeni üyelerimiz için bir arşiv oluşturmak adına herkesi bu başlığa az çok yazmaya teşvik etmek istiyorum. 🍀

- Yılın Olayı
- Yılın İnsanı
- Yılın Geyiği
- En İyi Film
- En İyi Dizi
- En İyi Kitap
- En İyi Oyun
- En İyi Çizgi Roman
- En İyi Dergi
- En İyi Grup
- En İyi Şarkıcı
- En İyi Şarkı
- En İyi Albüm

Buradan sonrası forumla alakalı olacaktır.

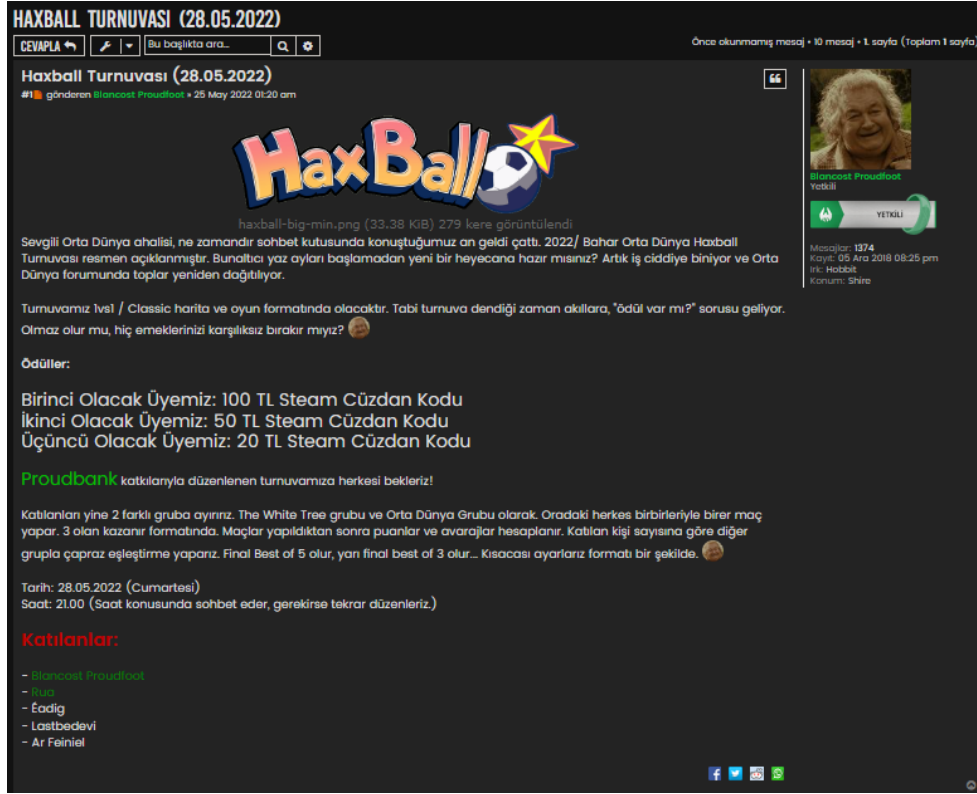
- Yılın Üyesi
- Yılın Olayı
- Yılın Geyiği
- Yılın Etkinliği
- En İyi Mesaj
- En İyi Başlık
- En İyi Sohbet Kutusu Mesaj
- En Geyik Mesaj
- En Geyik Başlık
- En Geyik Sohbet Kutusu Mesajı
- En Geyik Twitch Yayın Anısı
- En Geyik Twitch Klipi
- En Komik Üye
- En Çalışkan Üye
- En Yardımsever Üye
- En Sohbetsever Üye
- En İyi Çıkış Yapan Üye

f t g w

Görsel 3.46. Yılın enleri etkinliği.

"Haxball Turnuvası (28.05.2022)" başlığı altında Blancost Proudfoot adlı üye, bahar ayı için bütün üyelerin bir araya gelerek katılım sağlayabileceği çevrim içi bir Haxball turnuvası organize ettiğinden bahsetmektedir. Aynı zamanda hayranlar aralarında bu etkinliği

düzenlerken oyunu kazanan ilk üçe steam cüzdan kodu hediye etmektedirler. Turnuva etkinliklerinde hayran üyeler ise katılıp katılamayacaklarını forum mesajının altından bildirmektedirler (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26753>, Erişim Tarihi: 23 Ocak 2023).



**Görsel 3.47.** Hayranların HaxBall etkinliği.

“VI. Ak Ağaç Fotoğraf Yarışması” başlığı altında Angel of the Lord adlı üye diğer üyelere kar yağdığında Ak Ağacı en iyi şekilde temsil eden kar temalı fotoğraf çekmelerini istemektedir. Bu şekilde hayranlar Ak Ağacı en iyi fotoğraflayan hayran üyeyi seçmeyi amaçlamaktadırlar. Aynı zamanda üyeler aralarında ilk üçe site içerisinde geçerli olacak ödüller de vermektedirler. Bu ödüller, birinciye 750 Erbor altını ve Orta Dünya fotoğrafçısı ödülü. İkinciye 500 Erbor altını. Üçüncüye ise 250 Erbor altını, yarışmaya katılan tüm üyelere ise 100 Erborn altını şeklindedir. (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=25819>, 23 Ocak 2023).




## VI. AK AĞAÇ FOTOĞRAF YARIŞMASI

KILITLI Bu başlıkta ara... Önce okunmamış mesaj • 22 mesaj • 1 sayfa (Toplam 1 sayfa)

### VI. Ak Ağaç Fotoğraf Yarışması

#1 gönderen Angel of the Lord • 13 Ara 2018 07:20 pm



Ak Ağaç Fotoğraf Yarışması.jpg (3.16 MiB) 1047 kere görüntülendi

Kışın yüzünü net bir şekilde göstermesiyle birlikte kar yağışları bazı şehirlerde başladı bile. Peki bu kar yağışının fotoğrafını çekip sevdiğimizle paylaşmamız en uygunu olmaz mı? Paylaştığımız bu fotoğraf önceki **Ak Ağaç Fotoğraf Yarışmaları'nın** kurallarını ve düzenini içeriyor. En iyi kar manzarasını içerip, Ak Ağaç'ı en iyi şekilde temsil eden fotoğraf yarışmanın asıl amacı.

**Kurallar:**

- Yalnızca kendî çektiğiniz fotoğraflar ile yarışmaya katılabilirsiniz.
- Fotoğraflarınızda Photoshop gibi resim düzenleyici programlar kullanırsanız, resmin orijinal hali ile birlikte Photoshop dosyasını da atmak zorundasınız.
- Herkes en fazla bir fotoğraf ile yarışmaya katılabilir.
- Fotoğraflarınızı bu başlık altından paylaşınız.
- Üzerine kar beyazlığı konmuş bir ağacı bulup çekip üzerinde sadece basit oynamalar ile bize gönderiyorsunuz. Fotoğraftan illüstrasyon yaratma yarışması değil sadece kar manzaralı ağaçları kabul ediyoruz.

**Ödüller:**

- Birinci seçilen fotoğrafın sahibine **750 Erebor Altını**, ve bir ay boyunca **Orta Dünya Fotoğrafçısı** rütbesi verilecek. (Rütbe isteğe bağlı olup, kullanılması zorunlu değildir.)
- İkinci seçilen fotoğrafın sahibine **500 Erebor Altını**
- Üçüncü seçilen fotoğrafın sahibine **250 Erebor Altını**
- Yarışmaya katılan herkes **100 Erebor Altını** kazanacaktır.

Ek olarak ilk üçe giremeyen fotoğraflar arasında jürinin yapacağı bir oylama ile **mansiyon ödüllendirmesi** yapılacaktır.

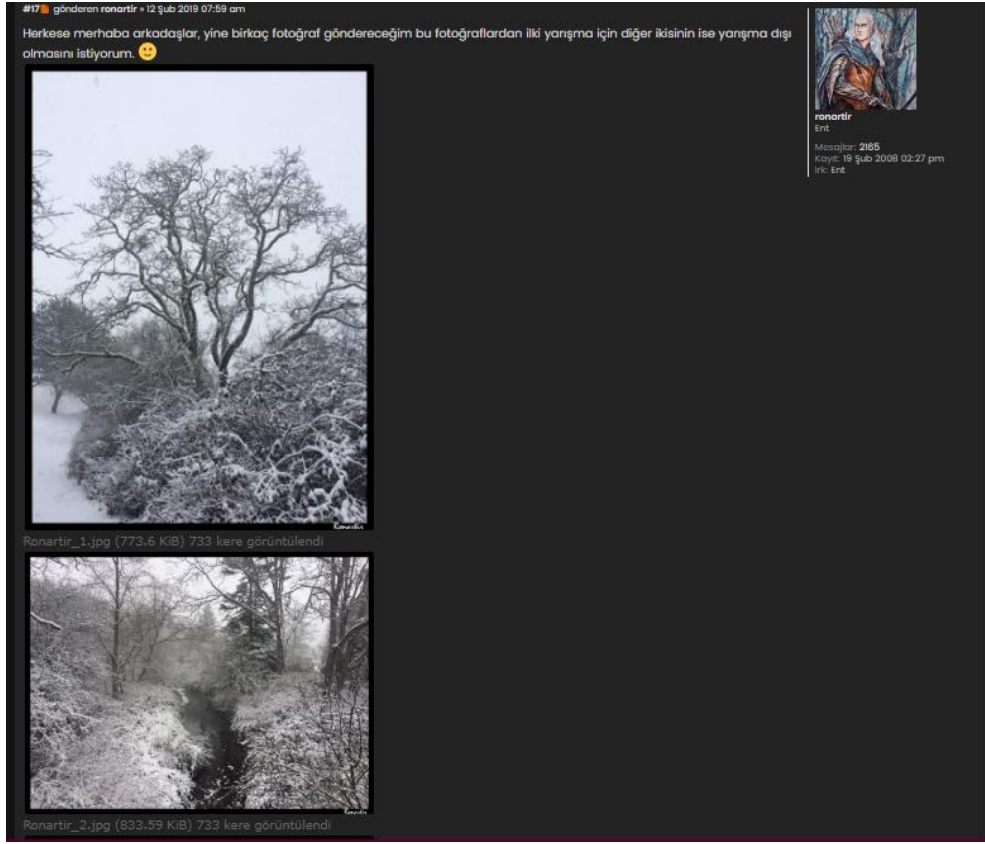
**Son Katılım Tarihi:** 1 Şubat 2019

**Önemli:** Resimlerinizi, zaman içerisinde kaybolup gitmemeleri için site üzerine yüklemeniz daha sağlıklı olur.

Facebook Twitter Instagram Messenger

Görsel 3.48. Ak ağaç fotoğraf yarışması etkinliği.

Ronartır'ın yarışma fotoğrafları aşağıdaki gibidir;



**Görsel 3.49.** Ronartır'ın yarışma fotoğrafı

“Hikâye Yarışması” başlığı altında Elâssâr adlı üye yeni bir yarışma başlattığından bahsederek kendisinin vereceği bir resim üzerinden diğer üyelerin hikâye yazmasını istemektedir. Elâsâr adlı üye birinci olan kişiye 3 grup puanı, ikinci olan kişiye 2 grup puanı, üçüncü olan kişiye ise 1 grup puanı verileceğini de diğer üyelerle paylaşmaktadır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=19288>, Erişim Tarihi: 25 Ocak 2023).

**HIKAYE YARIŞMASI**

DEWIPLA

Önce okunmamış mesaj • 25 mesaj • 1 sayfa (Toplam 1 sayfa)

**Hikaye Yarışması**

#1 gönderen Elmasır • 07 Eyl 2013 09:11 pm

Evet efenim Lordmuti ve Sencha'nın da onayı ile yeni bir yarışma başlatıyorum. Ancak bu yarışma biraz farklı olacak. Şimdi yarışmanın konusunu ve nasıl olacağını yazacağım.

**Konu:**

Benim vereceğim bir resim üzerinde istediğiniz zamanda (Orta Dünya'da olabilir günümüz de farkotmez yani) bir hikaye yazacaksınız. Hikayenizde vereceğim resmin ortamından esinleneceksiniz.

Öyle çok uzun olmasın hikayeler.

**Katılım Şartı:**

- 1)Yazınızda Türkçe kullanımı çok önemli bir ayrıntı. Lütfen buna dikkat edin efenim.
- 2) Hikayede konu dediğim gibi resim üzerinde olacak ancak karakterlerin isimleri siz kendiniz verebilirsiniz.
- 3)Konunuzda herşey serbesttir. Bir savaş veya bunun gibi herhangi bir olayı konu edebilirsiniz. Artık resim sizde ne esinlendiriyorsa yani.
- 4)Hikayelerinizi 16 Eylül Pazartesi saat 23.59'a kadar Lordmuti ve Sencha'ya yollayabilirsiniz.


**Ödüller!**

1. olan kişiye 3 Grup Puanı!

2. olan kişiye 2 Grup Puanı!

3. olan kişiye 1 Grup Puanı!

Ve ayrıca yarışmaya katılan herkese 40 Erebor Altını!



erebor\_gold.png (22 KiB) 3537 kere görüntülendi

**Ve yazılacak hikayenin resmi:**

Hikayelerinizi bittiğinde Lordmuti ya da Sencha'ya göndererek yarışmanın sonucunu bekliyorsunuz. Yarışmanın bittiği gün sonuçlar duyuru olarak yapılacaktır. Sorularınız da aynı kişilere gönderebilirsiniz efenim.

En son Elmasır tarafından 08 Eyl 2014 05:17 pm tarihinde düzenlendi, toplamda 1 kere düzenlendi.

**Görsel 3.50.** Hikâye yarışması etkinliği.

Ortadünya.com'da hayran buluşmaları ve cosplay etkinliklerinin yanı sıra hayranların kendi aralarında gerçekleştirdikleri bu etkinlikler, hayranların birbirlerine olan bağlılıklarını ve diğer tüm etkinlikleri de Yüzüklerin Efendisi ve Orta Dünya etrafında toplanarak gerçekleştirmekten keyif aldıklarını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda Yüzüklerin Efendisi hayranlarının kültüre sahip oldukları net bir biçimde görülmektedir.

### 3.4.4. Ortadünya.com'un Hayran Sanatı ve Dijital Hayran Çizimleri

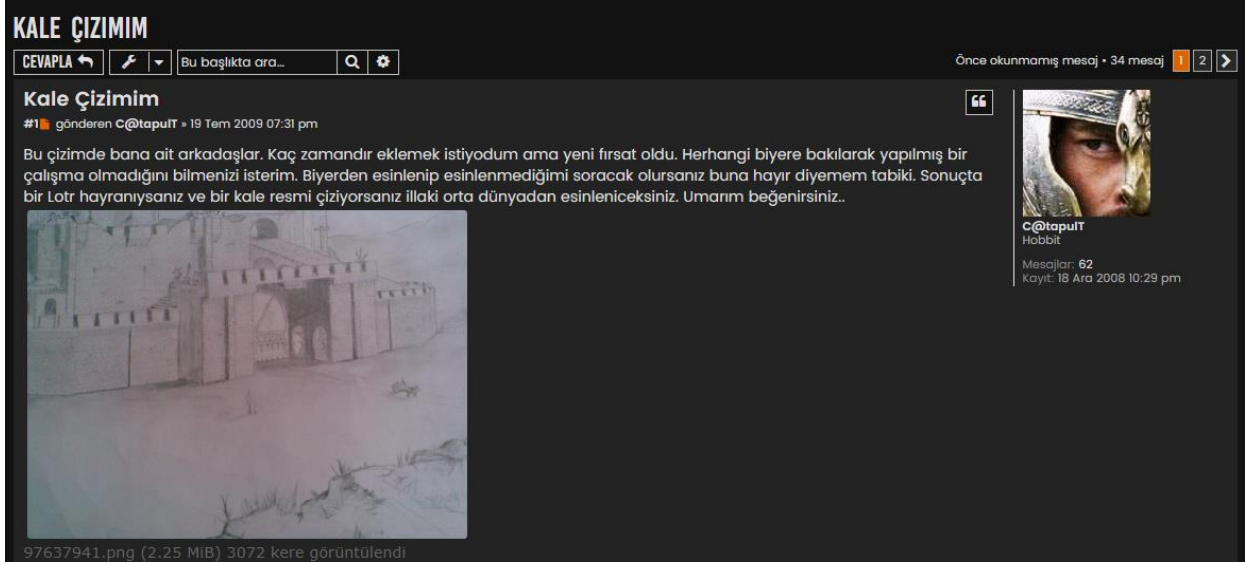
Henry Jenkins, hayran kültürünü tanımlarken bir programın sadece takipçisi olmaktan ziyade katılımcı kişiler olduğunu sürekli olarak vurgulamaktadır. (Jenkins, 2006b, s. 41). Jenkins için hayranlar popüler olan metinleri yeniden okuyan, farklı ortamlarda yeniden yorumlayarak, üretip paylaşan kişilerdir (Jenkins, 1992, s. 23). Jenkins'in bahsettiği katılımcı rol hayranların

yaptığı etkinliklere göre farklılık göstermektedir. Hayranların hayran kültürü özelliklerinden olan ve katılımcı rollerini ortaya koyan etkinliklerden biri de ürettikleri hayran sanat çalışmalarıdır. Hayran kültürüne bağlı hayranların en önemli özelliği ise ürettikleri bu eserlerden maddi olarak bir beklentilerinin olmamasıdır.

Hayran üretiminde büyük bir öneme sahip olan hayran sanat çalışmalarını hayranlar karakter, evren, hikâye ve hatta kendi dünyalarını da işin içerisine kattıkları çizimlerle gerçekleştirirler. Hayranlar bu çizimleri filmlerin eski sahnelerinden ya da karakterlerinden yararlanarak üretirler. Bunu yaparken ise yasal olarak sorun yaşamazlar. Hayranlar geçmişte çizimlerini çoğunlukla kalemlerini kullanarak kağıt üzerinde gerçekleştirirken, günümüzde ise dijital şekilde illüstrasyon olarak da gerçekleştirebilmektedirler. Yaptıkları çalışmaları ise yeni medya sayesinde kolaylıkla paylaşabilirler (Ekiz Savumlu, 2021, s. 63).

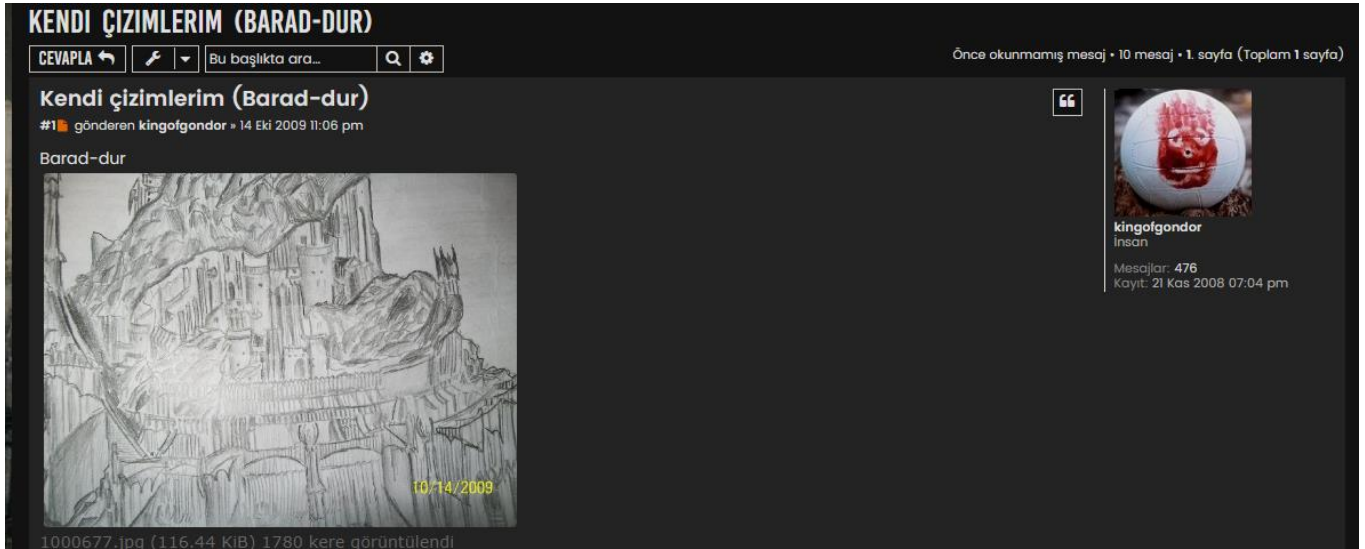
Ortadünya.com adlı sitede hayranlar, forum bölümünde “Orta Dünya Görselleri” başlığı altında kalem kâğıt kullanarak yaptıkları çizimleri ve dijital olarak yaptıkları çizimleri paylaşmaktadırlar. Hayranların paylaştığı çizimler genellikle Orta Dünya ve Yüzüklerin Efendisi evrenini, karakterlerini ve ırklarını, karakterlerin kullandığı aksesuarları konu alan çizimlerdir. Sitede hayranlar, hiçbir kâr amacı gütmeyen bu eserleri üretmektedirler. Ortadünya.com hayranlarının hayran sanat (fanart) çalışmaları şu şekilde gerçekleşmektedir:

“Kale Çizimim” başlığı altında C@tapulT, forum üzerinden Yüzüklerin Efendisi’nden esinlenerek yaptığı kale çizimlerini paylaşmıştır. Üye, çizimini diğer üyelerle paylaşırken, çizimin kendisine ait olduğunu söyleyerek, Orta Dünya’dan esinlendiğini belirtmiştir ve diğer hayran üyelerin beğenisine sunmuştur (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=6792> Erişim Tarihi: 25 Kasım 2022).



**Görsel 3.51.** C@tapulT'un forum mesajı ve hayran eseri kale çizimi.

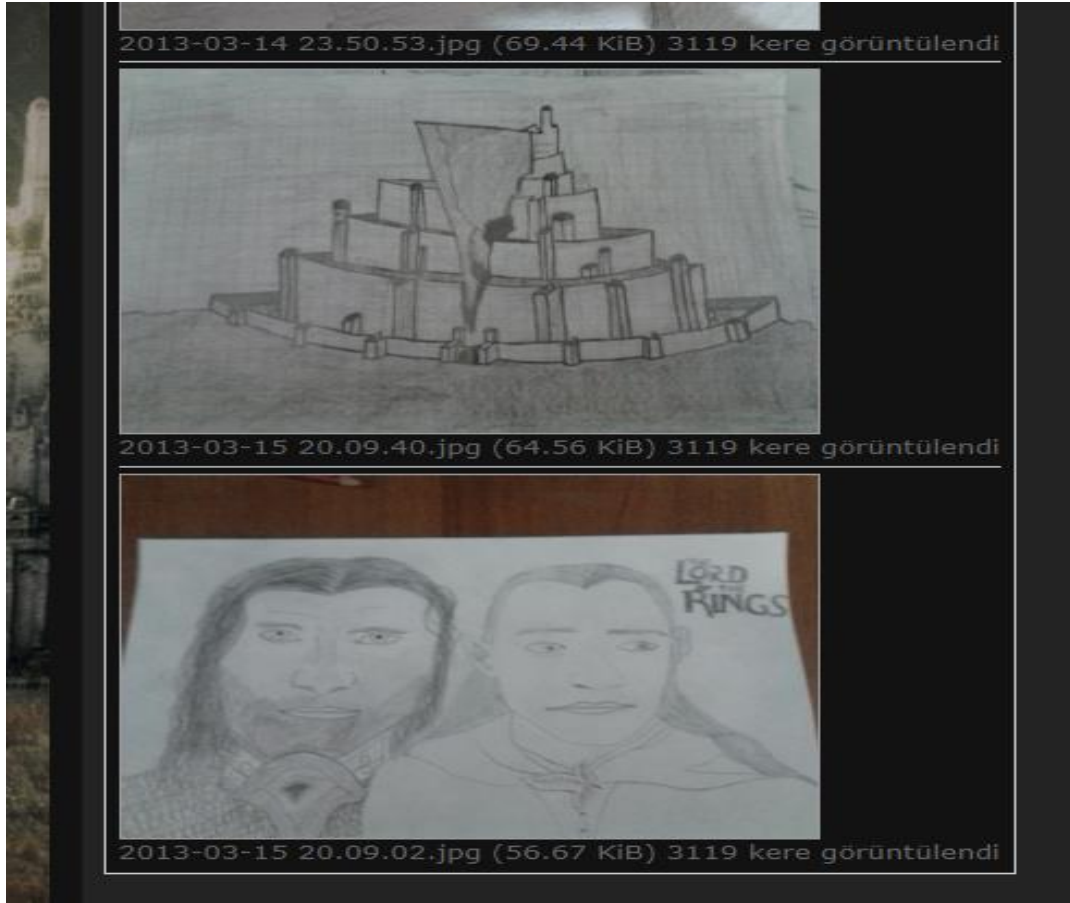
“Kendi Çizimlerim (BARAD-DUR)” başlığı altında Kingofgondor, Sauron’un tek yüzük sayesinde inşa ettiği bir kule olan, Barad-dur kulesini çizmiştir. Ardından bu çizimlerini forum üzerinden diğer üyelerle paylaşmıştır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=7594&i=1> Erişim Tarihi: 25 Kasım 2022).



**Görsel 3.52.** Kingofgondor'un forum mesajı ve hayran sanat (fanart) çizimi.

“Middle-Earth Temalı Birkaç Karakalem Çalışması” başlığı altında RohirrimCavalry, ilk karakalem çalışması olduğunu belirterek forum üzerinden diğer hayran üyelerle çizimlerini

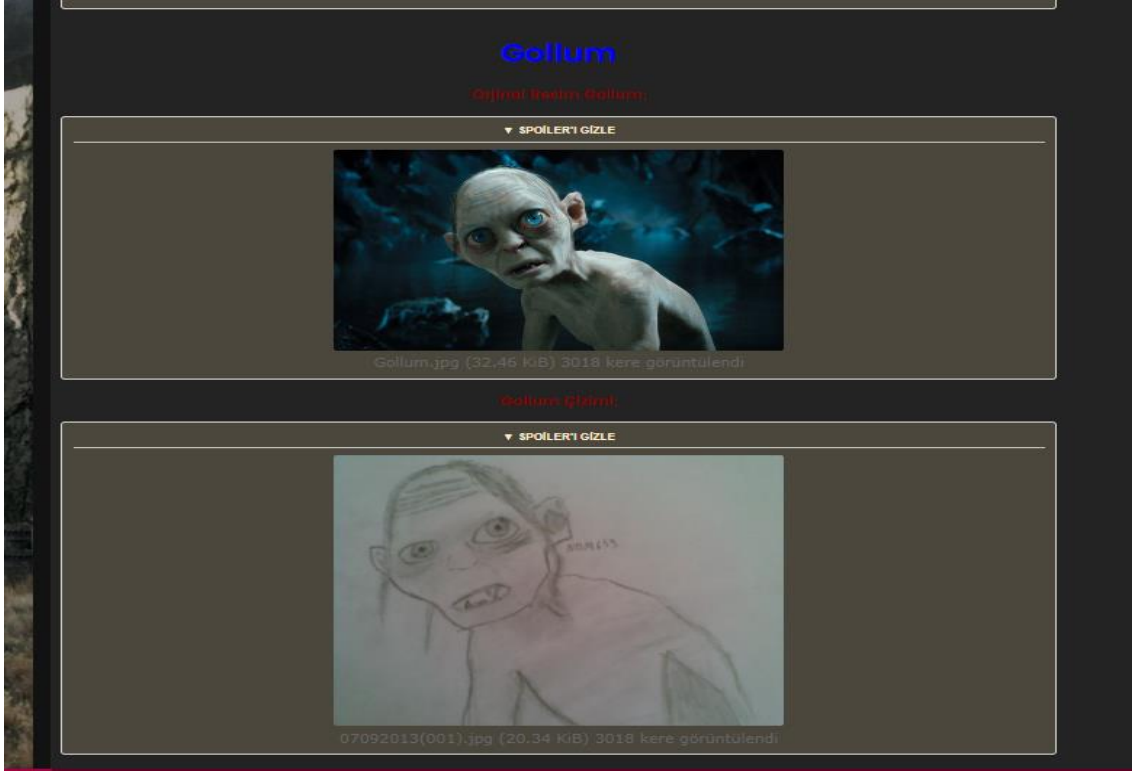
paylaşmıştır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=17862> Erişim Tarihi: 21 Ekim 2022).



**Görsel 3.53.** Rohirrim Cavalry'nin çizimleri.

Sitenin üyeleri çizimleri inceledikten sonra beğendikleri ve beğenmedikleri yönleri forumda yorumlarıyla belirtmişlerdir. Bu bağlamda hayranların hem çizimleriyle yaratıcılıklarını ortaya koyarak hem de bu sanatsal çalışmalarını değerlendirerek katılımcı rol üstlendikleri ve hayran kültürünün bir parçası oldukları görülmektedir.

“Hobbit Çizimlerim” başlığı altında Elëssâr, Yüzüklerin Efendisi üzerine çizimlerini forum üzerinden paylaşmıştır. Çizimlerde Yüzüklerin Efendisi karakterlerinin çizimleri bulunmaktadır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=19283> Erişim Tarihi: 1 Aralık 2022).



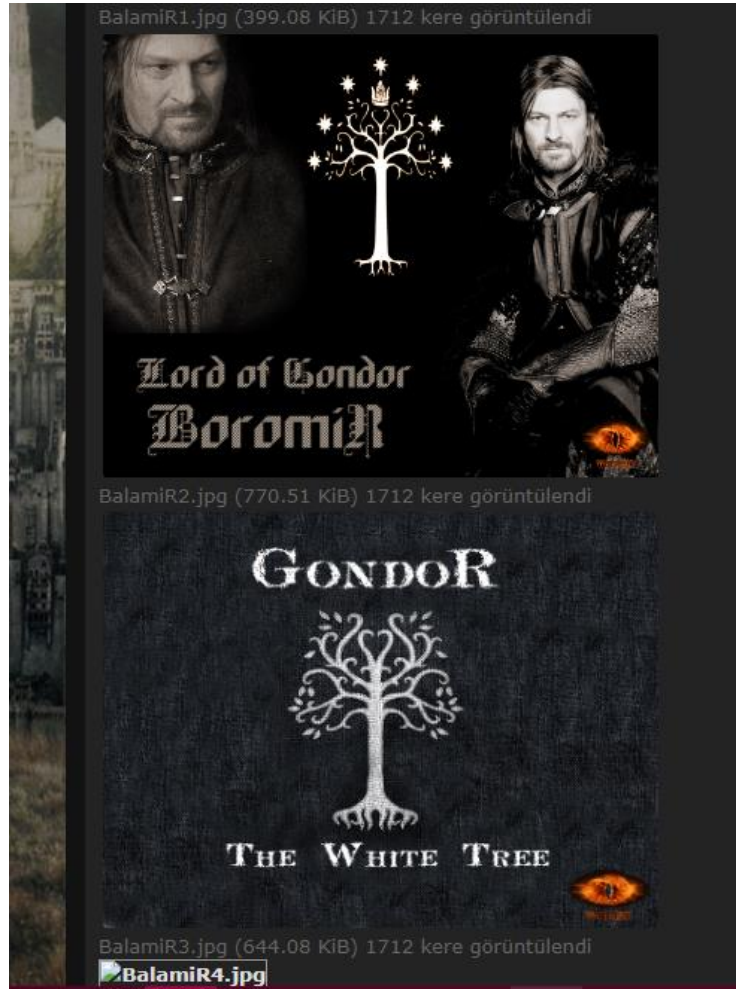
**Görsel 3.54.** Elëssâr'ın çizimi.

Ortadunya.com Adlı Web Sitesinde Hayranların elde gerçekleştirdikleri çizimlerin yanı sıra dijital çalışmaları da bulunmaktadır. Çeşitli bilgisayar programı kullanarak gerçekleştirilen bu çalışmalarda, sitenin üyeleri Yüzüklerin Efendisi'nde hoşlarına giden unsurları öne çıkarmaktadırlar. Bunların içerisinde kullanılan unsurlardan, Orta Dünya'nın ırklarına, ana karakterlerden, filmlerin afişlerine kadar farklı dijital çizimler yer almaktadır.

“Gondor Çalışmalarım”da McLeGo, Gondor için Photoshop ile yaptığı dijital resim çalışmalarını paylaşmıştır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=218&t=8948> Erişim Tarihi: 10 Aralık 2022).



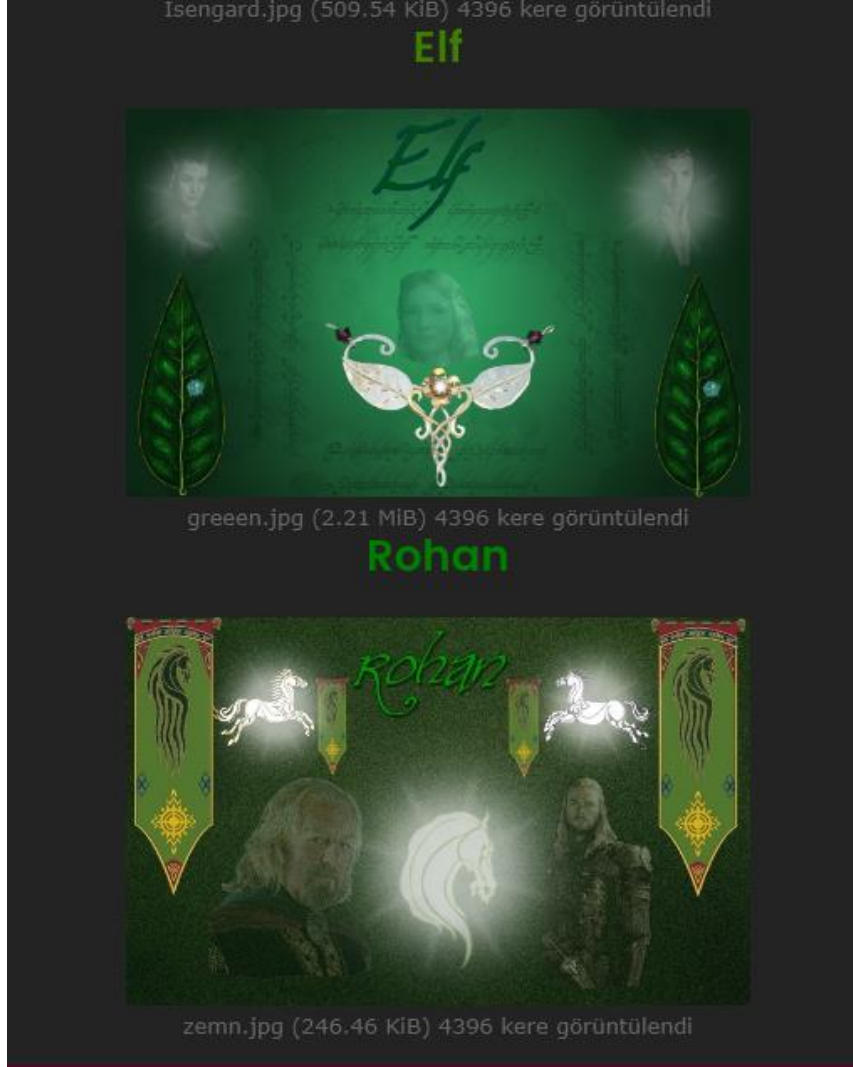
Görsel 3.55. McLeGo'nun dijital çalışması.



Görsel 3.56. McLeGo'nun dijital çalışmaları.



“Orta Dünya Irkları Resim Çalışmalarım” başlığı altında Elëssâr, çalışmalarının Orta Dünya ırkları üzerine olduğunu belirterek forum üzerinden diğer hayranlarla paylaşmıştır. (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=19321> Erişim Tarihi: 10.12.2022)



**Görsel 3.57.** Elëssâr’ın dijital Elf Rohan hayran sanat (fanart) çalışmaları.

“Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi Çalışmalarım”da The White, Yüzüklerin Efendisi üçlemesi üzerine üç tane çalışma gerçekleştirmiştir. Hayranlardan bazıları çalışmalarını çok beğendiğini hatta telefonunda ya da herhangi bir ortamda ekran resmi şeklinde kullandığını belirtmiştir. Üyenin çalışmaları aşağıdaki gibidir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=23543> Erişim Tarihi: 23 Kasım 2022).



**Görsel 3.58.** The White'in dijital çalışması.

Yüzüklerin Efendisi hayranlarının Ortadünya.com'da karakalem ve dijital olarak ürettikleri tüm çizimler hayranların, hayran kültürü özelliklerini yerine getirdiklerini ve katılımcı role sahip olduklarını göstermektedir. Hayranların çizimlerini hiçbir beklentide bulunmadan paylaşmaları ise onların gönüllü olarak hayran olunan için eserler ürettiklerini göstermektedir. Bu bilgiler ışığında Yüzüklerin Efendisi'nin neredeyse vizyona girdiği andan itibaren hayranların hayatının bir parçası olduğu görülmektedir.

### 3.4.5. Ortadünya.com ve Hayran Kurguları

Hayranlar geçmişten günümüze hayran oldukları için her türlü hayran sanat üretimini gerçekleştirmektedir. Hayran kültürüne sahip topluluklar yapımcıların onlara verdikleri kadarıyla asla yetinmezler. Hayranlık duydukları anlatılara kendilerinden bir şeyler katmak istemektedirler (Jenkins, 2016, s. 200). Bu bağlamda hayran eserlerinden olan, hayran kurguların birçok şekli bulunmaktadır. Hayran kurgular genellikle hayran üretimi olan özel kıyafetleri, hayranların o film için yeniden çektikleri filmleri, hayranlara ait olan sanat eserlerini, yaptıkları şarkıları, videoları, yazıları, şiirleri, hikâyeleri ve öyküleri kapsamaktadır (Yazıcı, 2019, s. 108). Hayran kurgu, hayranların hayran oldukları filmler vb. için kendi

kurgularıyla eser üretmeleridir. Özellikle de hayran kurgular, hayranların yazılı çalışmalarını kapsamaktadır (Özcan, 2022, s. 48).

Hayran kurgular tam anlamıyla, hayranların hayal gücüne bağlıdır. Bu sebeple eserden bağımsız gelişebilmektedir. Hayranlar hayran kurgu eserlerinde, hayran oldukları eserde var olmayan hikâyeleri işleyebilir, istedikleri bölümleri çıkarabilir ya da eserdeki karakterlerle tamamen farklı bir konu ele alabilir. Diğer bir deyişle hem senaryoya bağlıdırlar, hem de bağımsızlardır. Hayranlar hayran kurgularını diğer hayranlarla ve bütün insanlarla paylaşır. Hayranlar paylaştıkları bu kurguları kendi oluşturdukları toplulukları içerisinde yorumlarlar ve eleştirebilirler. Bu durum hayran kurguyu üreten kişinin yazdığı eseri kaliteli hâle getirebilmesini mümkün kılar (Ekiz Savumlu, 2021, s. 78-79).

Hayranların sitenin forum bölümünde bulunan “hikâye köşesi” başlığının altında “yazı atölyesi” ve “düşler salonu” bölümüne çok sayıda hayran kurgusu yazısı gönderdiği görülmektedir. Hayranlar forumda bulunan iki bölüme 2009 yılından 2022 yılına kadar kendi eserleri olan hayran kurgu hikâyelerini göndermişlerdir. Bu durumda hayranların diğer bölümlerde de olduğu gibi bu bölümde de hayranlıklarını filmin gösterime girişinden itibaren sürdürdüğü anlaşılmaktadır. Hayranların hayran kurgusu olarak ürettiği hikâyeler filmle tamamen bağlantılı değildir. Hayranlar kendi eserlerini oluştururken Yüzüklerin Efendisi karakterlerini istedikleri evrende yeniden kurgulamışlardır. Ayrıca gönderilen yazıların içerisinde şiirsel anlatıma sahip olanlar da bulunmaktadır. Bahsedilen bu çalışmalar Jenkins’in bahsettiği yeniden üretim tanımını karşılamaktadır. Ortadünya.com’da hayranların hayran kurgularından örnekler aşağıdaki gibidir;

“Yazdığım Bir Hikâye” başlığında HaldîR12, “Yüzüklerin Efendisi için Yüzüklerin Efendisi: Yeniden Uyanış” adlı bir hikâye yazmıştır. Hayranın yazdığı bu hikâyenin teması, Frodo Gollum’la birlikte yüzüğü kuyuya attıktan, Aragorn’un kral olup, 100 yıl sonra öldükten, oğlu Eldarion tahta geçtikten ve Orta Dünya ırkları ölümsüz topraklara göç ettikten sonra Orta Dünya’daki tehlike hissinin bitmediği şüphesi içerisinde yaşanacak maceralar üzerine kuruludur. Hayranın kurguladığı bu hikâye 4. Çağda geçmektedir. (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=12532> Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

## YAZDIĞIM BİR HİKAYE

CEVAPLA

Bu başlıkta ara...



Önce okunmamış mesaj • 13 mesaj • 1. sayfa (Toplam 1 sayfa)

### Yazdığım Bir Hikaye

#1 gönderen Haldir12 • 10 Nis 2011 05:50 pm

YÜZÜKLERİN EFENDİSİ : Yeniden Uyanış

Genel Bir Bakış

Kara Kapılar'da olan savaş sonucu Sauron'un dikkati dağılmış ve Frodo tek yüzüğü Orodru'nun kalbine Gollum'la beraber atmıştı. Daha sonralar Aragorn kral olmuştur. Sonra yüzlü yaşlarında ölmüş ve oğlu Eldarion tahta geçmişti. Legolas Ithilien'de bir elf ülkesi kurmuştu ve Gimli Helm's Deep'te ki madenlerde yaşamaktaydı. Daha sonra Legolas ve Gimli beraber Anduin'de bir gemi yaptırıp ölümsüz topraklara gitmişlerdi. Gandalf ve Frodo'da ölümsüz topraklara gitmişlerdi. Yüzük kardeşliğinden sadece Sam Orta Dünya'da yaşamaktaydı. Daha sonralar Sam'de ölümsüz topraklara yelken açmıştı. Elflerin çoğu Orta Dünya'dan göç etmiş ve ölümsüz topraklara yerleşmişlerdi. Elflerden Galadriel gemideyken Gandalf'a şu sözleri söylemişti:  
---Sauron yok edildi ve Barad'Dur yıkıldı ancak hala Orta Dünya' da ki kötülüğün bitmediğini hissediyorum. Korkum ,Gandalf, Dol'Guldur'un azınlık istilasına uğramasıdır.

Mirkwood Tehlike Altında

Mirkwood, Silvan Elfleri'nin yaşadığı ülkedir. Ülkeleri ormanların içindedir. Doğayla iç içe yaşarlar. Ülkelerini kuş bakışı görmek çok zordur. Çok iyi kamufle olmuş bir ülkedir. Bu ülke Sauron tarafından öğrenildiğinde Silvan Elfleri çok büyük bir tehlike altına girmiş ve Dol'Guldur her an kaybedilebilir tehlikesiyle yaşamışlardı. Ve beklenen olmuştu. Dol'Guldur nazguller tarafından işgal edilmişti.  
---  
---Lord Thranduil, oğlunuz geri döndü. Sizi büyük bahçede bekliyor.  
---Tamam! İşinin başına dön asker.  
Thranduil bu aralar çok agresifti çünkü Dol'Guldur da yine bir kımlandanma sezmişti. Bu hareketlenme eskileri getirdi aklına. Ne



Haldir12

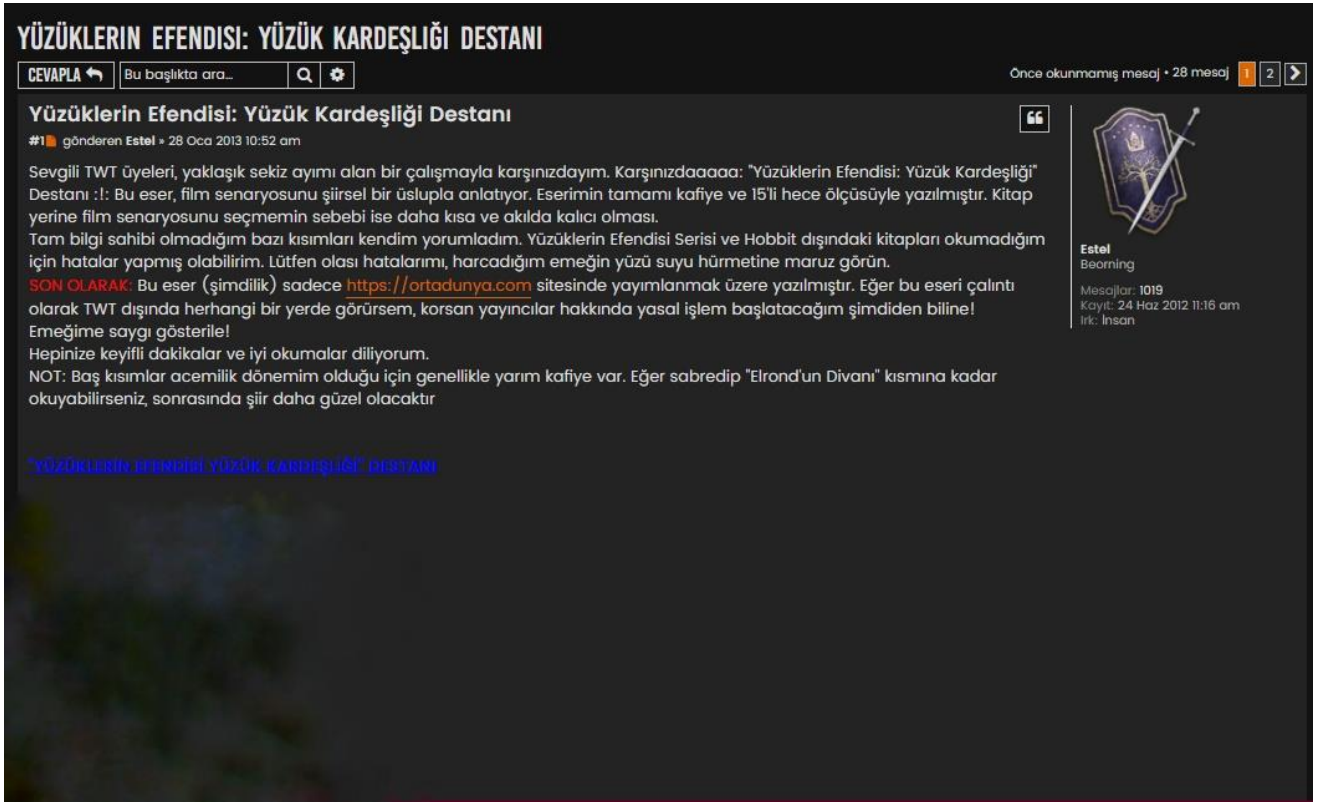
Cüce

Mesajlar: 172

Kayıt: 06 Şub 2011 09:40 am

### Görsel 3.59. Haldir12'nin mesajı ve hayran kurgusu.

“Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği Destanı” başlığında Estel, Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği için kendi üretimi olan bir destan eseri yazmıştır. Bu çalışmayı yapmak için Estel 8 ayını ayırdığından bahsetmiştir. Çalışmasını filmin senaryosundan esinlenerek ve senaryonun bazı kısımlarını kendisi yorumlayarak yazmıştır. Yüzüklerin Efendisi'ni şiirsel olarak anlatan eser, 15'li hece ölçüsüyle yazılmıştır. Şiirin teması, Yüzüklerin Efendisi serisinin ilk filmi Yüzük Kardeşliği'nde Frodo'nun yüzüğü Mordor'a taşıyışını ve kardeşlik bozulana kadar yaşanan tüm olayların şiirsel bir biçimde anlatımı üzerine kuruludur (<https://.ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=17290> Erişim Tarihi 27 Aralık 2022).



**Görsel 3.60.** Estel'in hayran kurgusu ve mesajı

“Yüzüklerin Efendisi: İki Kule Destanı” başlığında Estel, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği destanı adlı eserinden sonra ikinci eserini Yüzüklerin Efendisi: İki Kule Destanı adlı şiirini yazmıştır. Hayranın bu eseri de diğer eseri gibi filmde esinlenilerek yazılmıştır. Eserini yazan hayran 14’lü hece ölçüsüyle yazdığını, tam kafiye kullandığını ve şiirin kulak için kafiye ve hece ölçüsüne göre yazıldığını belirtmiştir. Şiirin teması, Yüzüklerin Efendisi serisinin ikinci filmi, İki Kule’de bozulan kardeşliğin ardından ayrı ayrı maceralara atılan karakterlerin yaşadıkları olayları şiirsel bir biçimde anlatımı üzerine kuruludur (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=19228> Erişim Tarihi: 25 Ocak 2023).

**'YÜZÜKLERİN EFENDİSİ: İKİ KULE' DESTANI**

CEVAPLA Bu başlıkta ara... Önce okunmamış mesaj • 5 mesaj • 1 sayfa (Toplam 1 sayfa)

**'Yüzüklerin Efendisi: İki Kule' Destanı**  
#1 gönderen Estel • 31 Ağu 2013 07:49 pm

Değerli TWT üyeleri, ilk ve aynı zamanda acemilik eserim olan "Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği" Destanı'nın ardından uzun bir aradan (7 ay) sonra ikinci eserim olan "Yüzüklerin Efendisi: İki Kule' Destanı" ile karşınızdayım. Bu şiirimi de önceki gibi film senaryosuna göre yazdım. Şiirimi bu sefer kısa aralıklarla parça parça yayımlayacağım ve ilk şiirimi okumuş olduğunuzu varsayarak genel bilgilendirme yapmayacağım ama şunu (özellikle ziyaretçiler için) tekrar hatırlatmamda fayda var:

**Estel yazdı:**  
Bu eser (şimdilik) sadece <https://ortadunya.com> sitesinde yayımlanmak üzere yazılmıştır. Eğer bu eseri çalıntı olarak TWT dışında herhangi bir yerde görürsem, korsan yayıncılar hakkında yasal işlem başlatacağım şimdiden biline! Emeğime saygı gösterile!

Bu sene 12. sınıfa geçtiğimden olabildiğince kısa sürede (4-5 ay) bitirmeye çalıştım ve senaryoya etkisi olmayan kısımlara yer vermedim. Mesela 'Ölü Bataklıklar'dan Geçiş' kısmı yok Ayrıca ben de bazı yerlerde değişiklikler yaptım. (Hep PJ mi yapacak? :mrgreen:) Mesela Faramir filmde olduğu gibi hobbitleri Osgiliath'ta değil, kilitapta olduğu gibi Ithilien'de serbest bırakıyor. Ayrıca yeni şiirimde önerilerinizi de dikkate alarak birkaç yenilik yaptım:

**Yenilikler:**  
:arrow: 15'li hece ölçüsünden 14'lü hece ölçüsüne geçilmiştir.  
:arrow: Kafiyele iyileştirilmiş ve birkaç istisna sayılabilecek yer hariç tüm eserde en azından tam kafiye kullanılmıştır.  
:arrow: Frodo Baggins ıslak yere düşüp, ıslandı suyla, gibi saçma yazılara yer verilmemiştir (bu da öz eleştirisi oluyor galiba 😊). Neyse, ben eseri çok anlatıp, yorum yaptım. Canınız sıkmadan sizi şiirle baş başa bırakıp sizin yorumlarınızı bekleyeyim en iyisi. Son olarak; Lütfen yorumlarınızı buraya değil, "Yüzüklerin Efendisi: İki Kule' Destanı Yorum Başlığı"na yapın. Keyifli okumalar...

**Dikkat!** Bu şiir kulak için kafiye ve hece ölçüsüne göre yazılmıştır. Yani Samwise, "Semvayz" diye okunduğundan 2 heceli, Uruk-Hai de "Urukhai" diye okunduğundan 3 hecelidir. Aynı şekilde 'Sam' sözcüğünün okunuşu "Sem" olduğu için, sonu "-em" ile biten bir sözcükle tam kafiye oluşturur.

**Yüzüklerin Efendisi: İki Kule' Destanı**

Estel Boorning  
Mesajlar: 1019  
Kayıt: 24 Haz 2012 11:16 am  
İrk: İnsan

### Görsel 3.61. Estel'in mesajı ve hayran kurgusu.

"Sauron'dan Sonra" başlığında Elëssâr, The Battle For Middle Earth 2 üzerine yaptığı Campaign haritalarından yararlanarak, ilk üç haritasını içerisinde barındıran bir hikâye yazmıştır. Elëssâr, hikâyeyi yazarken oradaki resimlerden olayların canlandırılabilmesi adına yazısına eklemeler yapmıştır. Hikâyenin teması Sauron yok edildikten sonra Yüzüklerin Efendisi kahramanlarının kalan kötülüğün ortadan kaldırılması için verdikleri mücadele üzerine kuruludur. Aynı zamanda Elëssâr bu hikâyeyi yazarken Boromir'i ölmemiş olarak yeniden kurgulamaktadır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=18520> Erişim Tarihi: 25 Ocak 2023).

## SAURON'DAN SONRA

CEVAPLA

Bu başlıkta ara...



Önce okunmamış mesaj • 6 mesaj • 1 sayfa (Toplam 1 sayfa)

### Sauron'dan Sonra

#1 gönderen Elëssâr • 26 Haz 2013 10:27 pm

Evet arkadaşlar bu hikayemde The Battle For Middle Earth 2 için yaptığım Campaign haritalarından yola çıkarak ilk 3 haritamı konu eden bir hikaye yazacağım. Bu benim ilk yazım olduğundan hatalarım olacaktır. 😊 Resimleride oradan alarak uygun yerlere serpiştireceğim. Boromir'i ölmemiş sayıyorum hikayemde ve ardından olabilecek olaylarda geçiyorum haliyle.3. haritamda normalde ölmüş olan Theoden var onu en kısa zamanda hikayeden çıkaracağım.Ve resimlerde Gandalf gri fakat normalde hikayede beyaz. Ve bazı ekleme ve çıkarmalarda yaptım 😊 Campaign Haritalarına buradan ulaşabilirsiniz. [Campaignler'im](#) Hikayedeki olay,kişi ve unsurlar tamamen hayal ürünü değildir tabii. Ama bazıları öyle. 😊



Elëssâr

Elf

Mesajlar: 921

Kayıt: 21 Nis 2013 04:19 pm

İrk: İnsan

## BAŞLANGIÇ

### 3. Çağ Ve Sauron'un Yokedilişi

3. Çağın sonunda Mordor ve kötülük düşmüş. Orta Dünya'nın Özgür Halkları zafer kazanmıştı. Çok fazla kaybin yaşandığı Pelennor Çayırları Savaşında Cadı Kral mağlup edilmiş Mordor'un kana susamış Ürkütücü Orkaları ölmüştü. Ne kadar kazanılmış bir savaş olsa da, Rohan'ın yüce kralı Theoden ölmüş, Merry ve Eowyn yaralanmıştı. Özellikle Eowyn'in durumu gerçekten ağırdı. Yüzlerde buruk bir sevinç varken Özgür Halk Kara Kapılara yürüdü. Amaçları kötülüğü yok etmek değil, Frodo ve Sam'in önünü açmaktı. Savaşın sonunda yüzük yok edilmiş, Sauron'un Orta Dünya üzerindeki laneti ortadan kalkmıştı. Aragorn Gondor'un, Eomer ise Rohan'ın kralı olmuştu

Ama hala kötülerin diyarı Mordor'da hareket eden bir şey vardı. Azınlık halinde bulunan Orklar... Kötülüğün tamamen yok edilip huzurun tam olarak yerleşmesi için Orta Dünya'nın ileri gelenleri yola çıktılar. Dagorlad'da.En başta hiçbir sorun yoktu. Orklar birer birer düşüyor ve karşı koymuyorlardı. Ölümsüz Diyar'a gidecek olan Gandalf, Bilbo ve Frodo Baggins oradayken kolcular Forlindon'un olduğu yerde karanlık içinde bir gücün saklandığını gördüler: Sauron'un Ağız! Hemen o tarafları araştırmak için yine Orta Dünya'nın ileri gelenleri bir heyet oluşturdu. Yolculuk bir süreliğine ertelenmişti. O bölgeye vardılar.

▼ SPOILERI GİZLE

Ama Mouth Of Sauron,efendisinden birçok şey öğrenmiş ve çok daha güçlenmişti. Emrinde Balroglar,Güçlü Ejderhalar,Troller ve Orc'lar vardı. Ve yavaş yavaş toparlanmıştı. Bunu bilmeyen Gandalf ve yoldaşları ne olduğuna bakmak için giderken karşılarına birden bir Balrog çıktı! Güneş gibi parlıyor,etrafa ateşler saçıyordu. Öfkeliydi. Kardeşlik ne yapacağını şaşırmıştı. Böyle bir şeyi hiç beklemiyorlardı.

### Görsel 3.62. Elëssâr'ın mesajı ve hayran kurgusu.

“Gölge'nin Dönüşü (Wattpad Hikâyesi)” başlığında Sx-Clone, Yüzüklerin Efendisi'ni yeniden uyarlayarak yazmıştır. Hayran hikâyesinde, Yüzüklerin Efendisi'nden esinlendiğini karakterlerin ve cisimlerin yeni özellikler kazandığını belirtmiştir. Hikâyesinde Gandalf'ın biraz kafayı yemiş bir şekilde davrandığını belirtmiştir. Bu bağlamda hayran, kurgusuyla filmde verilenlerle yetinmeyerek kendi evrenini oluşturmuştur. Sx-Clone'un hikâyesinin teması, Sauron'un yok edilmesinin aslında efendisi olan Melkor'un geri dönebilmesi için planlanmış bir oyun olduğunun fark edilmesi ve bu durum üzerine olacak olaylar üzerine kuruludur (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=22937> Erişim Tarihi: 28 Aralık 2022).

Not: Hikaye Yüzüklerin Efendisi'nden esinlenmiş olup, karakter ve cisimler yeni özellikler kazanmıştır.

Mesajlar: 488  
Kayıt: 10 Ağu 2012 05:58 pm  
İlk: Ork

Not 2: Gandalf biraz "kafayı yemiş" davranıyor, şu anda Wattpad'de de olmayan bir bölümde neden öyle olduğunu anlatacağım efendim. Her 2-3 günde yeni bir bölüm yayınlıyorum, bu sırada yeni bölümleri de yazmaya devam ediyorum.

Bölüm 1-

"Ben tam bir aptalım! Bunu bunca yıl boyunca nasıl fark edemedim? Sauron'un yüzüğe ihtiyacı yoktu!" dedi Gandalf, çok telaşlı bir şekilde Minas Tirith kütüphanesindeki bir kaç parşömeni karıştırdı, ama aradığı şeyi bulamıyormuş gibi göründü. Kapının gıcırdağını duydular, gelen Aragorn'du.

"Ölümsüz Topraklardan dönmeni sağlayacak bu büyük istek beni ziyaret etmek istemeni alamaz, değil mi Gandalf?"

Gandalf, dehşete düşmüş bir şekilde Aragorn'a döndü ve bir iki adım attıktan sonra kulağına fısıldadı; "O geri döndü Aragorn!"

Aragorn ürperdiğini hissetti, "Kimden bahsediyorsun Gandalf? Sauron'dan mı? Yüzüğü yok etmiş unuttunmu?..." Gandalfın yüzü Sauron ismini duyunca dahada bir soldu "elbette unuttum..." Aragorn kuşkulanaşmaya başlamıştı.

Uzun bir sessizlikten sonra Gandalf bir parşömeni bulmak için masaya yöneldi, bir kaç kağıt parçasının altından aradığı şeyi buldu ve bir süre bunu inceledikten sonra konuşmaya başladı, sesi çok hafif bir rüzgar gibi çıkıyordu. "Sauron'un Tek Yüzük'ü yapmakta ki asıl amacını hiç bir zaman kavrayamamışız... Efendisini dünyaya döndürmeye çalışıyordu! Ve bize efendisini kendi ellerimiz ile dünyaya döndürecek bir oyun oynadı, bunu nasıl olur da fark edemeyiz!" Bir sandalye çekip oturdu.

"Neyden bahsediyorsun Gandalf? Sauron'un efendisi kim?" dedi ve kütüphanenin içerisinde soğuk bir rüzgar esti, rüzgar sanki bir isim fısıldıyordu...

### Görsel 3.63. Sx-Clone'un mesajı ve hayran kurgusu.

"Hayran Yapımı Film Çalışmaları"nda Bir hayran üye, Orta Dünya temalı bir film çekmek için elinde belirli bir bütçesinin olduğunu forum üzerinden duyurmaktadır. Filmi hd kamera ile efektsiz, kısa film olarak çekmek istediğini belirtmektedir. Minas Trith'e yardım için Rohan Ordusuna katılmak üzere kendi köylerini bırakıp, Garnizona giden köylü erkeklerin yoldaki maceralarına odaklanacağını eklemiştir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=19701> Erişim Tarihi: 21 Kasım 2022).

Bahtiyar Engin ile Gollum Raporajı

### KISA BİR FAN FILMİ ÇEKMEK.

KILITLI Bu başlıkta ara...

Önce okunmamış mesaj • 3 mesaj • 1. sayfa (Toplam 1 sayfa)

**Kısa bir fan filmi çekmek.**  
#1 gönderen • 18 Ara 2013 11:58 pm

Arkadaşlar merhaba hep hayalimdi kısa bir Orta Dünya temalı film çekmek geçen haftalarda bir şans oyunun ikramiye kazandım ve film için ayarabileceğim 5000 liram var.Film dediysem hd bir video kamera ile efektsiz bir şey.Aklımda Minas Trith'e yardıma giden Rohan Ordusuna katılmak için ( piyade olarak ) köyünden ayrılp garnizona giden köylü erkeklerin yolda ki 15 20 dakikası.

Bunun için gerekenler :

Doğal bir ortam, bunun için köyümü kullanacağım yeşillikli bir orman, dere kenarındaki kayalık bir yol gibi.

Kostümler ve silahlar,

Film diyalog üzerine olacak aksiyon sahneleri yapıp da komik olsun istemiyorum.

Bu konuda söyleyeceğiniz şeyler vardır mutlaka...

Hobbit  
Mesajlar: 52  
Kayıt: 10 Ara 2008 03:36 pm  
İlk: Elf



### **Görsel 3.64.** Hayran'ın mesajı.

Hayran kurgu örneği olarak değerlendirilebilecek film çalışması, hayata geçirilmemiş olsa da hayranların, eser üretme isteklerine, hayranlıklarının kısa süreli olmadığına ve hayran kültürünün bir parçası olma çabalarına ilişkin bir göstergedir. Aynı zamanda hayranların yazılı olan tüm kurguları, onların yapımcıların verdikleriyle yetinmediklerini, kendi eserlerini ortaya koyduklarını ve hayran kültürüne sahip olduklarını göstermektedir.

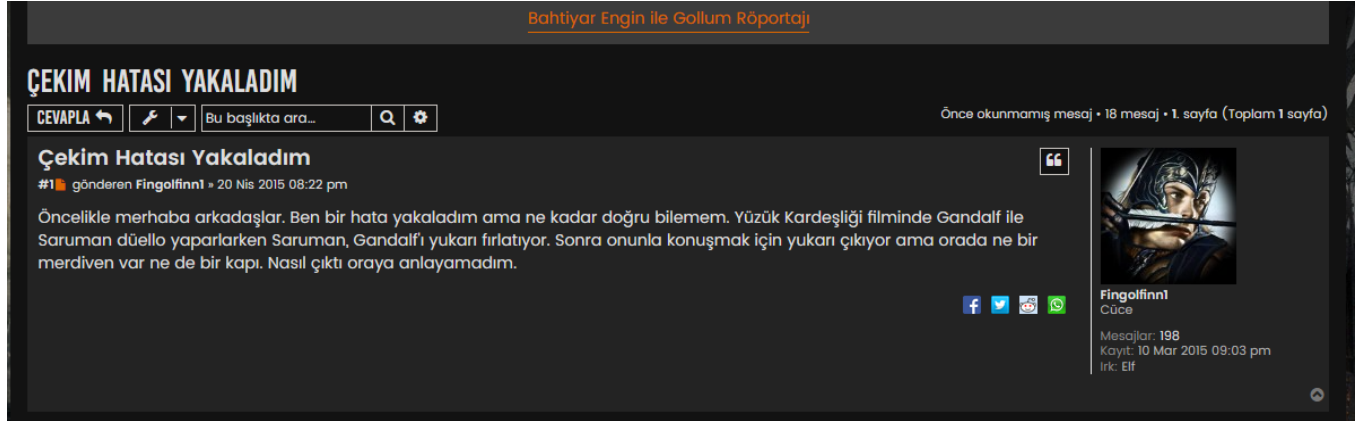
#### **3.4.6. Ortadünya.com'da Ortaya Koyulan Kolektif Zekâ ve Film Eleştirileri**

Jenkins, hayran kültürüne sahip olan hayran topluluklarında sadece sevilen program takip edilmemekte ya da hayran üretimi yapılmakta aynı zamanda sevilen program hakkında eleştiriler, değerlendirmeler ve yorumlar da yapılmakta olduğunu vurgulamaktadır. Hayranlar sevdikleri diziyi eleştirmekten keyif aldıklarını ve yaptıkları sert eleştirilerin dizinin eksiklerini kapatabileceğini, onu daha iyi yerlere getirebileceğini belirtmektedir (Jenkins, 1992, s. 87).

Kolektif zekâ kavramı Jenkins'e göre, hayranların sevdikleri program için çeşitli topluluklar üzerinden bir araya gelerek, o program için istedikleri yorumları yapabilmelerini kapsayan bir kavramdır. Kolektif zekâ sayesinde hayranlar filmde olmasını istedikleri kısımları, tahminlerini ya da hikâyenin farklı şekillerde ilerlemesini tartışmaktadırlar.

Ortadünya.com adlı sitede Yüzüklerin Efendisi hayranları Henry Jenkins'in bahsettiği eleştirel katılımcı rolünü ve sevdikleri program hakkındaki görüşlerini birbirleriyle tartışmalarını kapsayan kolektif zekâ kavramını yansıtmaktadırlar. Hayranlar, Yüzüklerin Efendisi'nin çekim hatalarını, filmin içerisindeki mantık hatalarını, filmde saçma buldukları olayları, filmde kitaptan farklı yansıtılan olayları eleştirel bir şekilde birbirleriyle paylaşarak tartışmaktadırlar. Filmde hikâye başka bir şekilde ilerleseydi olaylar nasıl olurdu düşüncesi üzerine fikir yürütmektedirler. Aynı zamanda hayranlar sadece filmin üçlemesini değil, yeni yayınlanan Güç Yüzükleri dizisi hakkındaki eleştirilerini ve tahminlerini de forum bölümünde tartışmaktadırlar. Ortadünya.com adlı web sitesinde hayranların eleştiri ve kolektif zekâ örnekleri şu şekilde gerçekleşmektedir;

“Çekim Hatası Yakaladım”da Fingolfinn1, Yüzük Kardeşliği’nin çekimlerinde bir hata yakaladığından bahsetmek için forum üzerinde bir paylaşımda bulunmuştur. Üyenin paylaşımında Yüzük Kardeşliği’nde Gandalf ile Saruman’ın düellosunda, Saruman’ın Gandalf’ı yukarı fırlatmasının ardından Saruman’ın onunla konuşmak için yukarı çıkarken ne bir merdiven ne de bir kapının olmayışının hatalı olduğunu ifade etmektedir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=21784> Erişim Tarihi: 6 Aralık 2022).



Bahtiyar Engin ile Gollum Röportajı

### ÇEKİM HATASI YAKALADIM

CEVAPLA Bu başlıkta ara...

Önce okunmamış mesaj • 18 mesaj • 1. sayfa (Toplam 1 sayfa)

#### Çekim Hatası Yakaladım

#1 gönderen Fingolfinn1 • 20 Nis 2015 08:22 pm

Öncelikle merhaba arkadaşlar. Ben bir hata yakaladım ama ne kadar doğru bilemem. Yüzük Kardeşliği filminde Gandalf ile Saruman düello yapırlarken Saruman, Gandalf'ı yukarı fırlatıyor. Sonra onunla konuşmak için yukarı çıkıyor ama orada ne bir merdiven var ne de bir kapı. Nasıl çıktı oraya anlayamadım.

**Fingolfinn1**  
Cüce  
Mesajlar: 198  
Kayıt: 10 Mar 2015 09:03 pm  
İrk: Elf

Görsel 3.65. Fingolfinn1’nin forum üzerindeki mesajı.

“Filmdeki Mantık Hatası” başlığında 01Legolas Yeşilyaprak, Gandalf’ın, Saruman’la savaşırken, Saruman’ın Gandalf’ın elinden asasını alıp Orthanc tepesine fırlattığını ve Gandalf’ın asasını almadan oradan kurtulduğundan bahsetmektedir. Sonrasında ise Gandalf’ın Ayrıkvasi’ye geldiğinde, elinde asasının olduğunu ve burada bir çekim hatası yapıldığını, Gandalf’ın asasını almadığı hâlde, eline nasıl geçtiğini sorgulayarak diğer hayran üyelerle forum üzerinden kolektif bir şekilde tartışmak için paylaşımda bulunmuştur (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=23393> Erişim Tarihi 5 Aralık 2022).



Bahtiyar Engin ile Gollum Röportajı

### FİLMDEKİ MANTIK HATASI

CEVAPLA Bu başlıkta ara...

Önce okunmamış mesaj • 13 mesaj • 1. sayfa (Toplam 1 sayfa)

#### Filmdeki Mantık Hatası

#1 gönderen Legolas Yeşilyaprak • 27 Ara 2015 05:48 pm

Arkadaşlar Gandalf Saruman’la savaşırken, Saruman Gandalf’ın elinden asasını alıyor ve onu Orthanc tepesine fırlatıyor. Gandalf oradan kartal sayesinde kurtuluyor fakat asasını yanına almıyor yani asa Saruman’da kalıyor. Gandalf Ayrıkvasi’ye geldiğinde elinde asa var ama asa’yı Saruman’dan almamıştı bu nasıl oldu açıklarsanız sevinirim.

**Legolas Yeşilyaprak**  
Hobbit  
Mesajlar: 14  
Kayıt: 03 Eyl 2015 05:56 pm  
İrk: Elf

**Görsel 3.66.** Legolas Yeşilyaprak'ın mesajı.

“Filmde Çekim Hatası” başlığı altında Lord, Yüzük Kardeşliği'nde bir çekim hatasını diğer grup üyeleriyle paylaşmaktadır. Filmin Frodo'nun karlı dağa çıktığı sahnede (1:53:19) Frodo'nun ayak makyajının görünmesine dair bir hata yapıldığını fotoğraflarla birlikte ifade etmektedir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=24440> Erişim Tarihi: 3 Aralık 2022).



**Görsel 3.67.** Lord'un paylaştığı kareler.

“Sam Olmasaydı Yüzüğün Kaderi Ne Olurdu?” başlığında Elassar\_Aragorn, Sam'in Frodo'yu takip etmeyerek, Shire'a dönmesi sonucunda, Frodo'nun Shelob tarafından mağlup edilmesiyle yüzüğün kimin eline geçeceğine ilişkin bir tartışma başlatmıştır. Hayranlar hayal güçlerini kullanarak hikâyenin ilerleyişine ilişkin farklı önerilerde bulunmuşlardır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=218&t=26589> Erişim Tarihi: 7 Aralık 2022).

## SAM OLMASAYDI YÜZÜĞÜN KADERİ NE OLURDU?

CEVAPLA



Bu başlıkta ara...



Önce okunmamış mesaj • 10 mesaj • 1. sayfa (Toplam 1 sayfa)

### Sam olmasaydı yüzüğün kaderi ne olurdu?

#1 gönderen Ellessar\_Aragorn • 08 Haz 2021 07:17 am

Sizce sam frodoyu takip etmeyip shire a dönseydi frodo shelob tarafından öldürülünce tek yüzük gollumun eline mi yoksa orkların eline mi geçerci?



Ellessar\_Aragorn  
Hobbit

Mesajlar: 10  
Kayıt: 08 Haz 2021 03:17 am  
İrk: İnsan



### Görsel 3.68. Ellessar\_Aragorn'un mesajı.

Arndiol: “Bildiğim kadarıyla Tolkien’e göre kitabın başrolü Sam zaten. O olmasa Frodo 5. Günün şafağında Ork kahvaltısı olmuştu.”

Urmicca-92: “Sam olmasa Frodo yüzüğü yok edemezdi. Zaten Frodo yüzüğün gücünün etki altına girmişti. Sam olmasa onu yok edemez ve Sauron kazanırdı.”

Böccük: “Bahsettiğiniz senaryoya göre Frodo bir şekilde Shelob’un yanına kadar yoluna devam edebilmiş Gollum sayesinde. Gollum’un niyeti zaten Frodo’yu orada öldürtüp yüzüğü almak olacaktı ve yanında duruma müdahale edecek bir Sam’i olmayan Frodo Shelob’a yem olduktan sonra da Gollum yüzüğü alıp sırtırdı bence.”


“Jackson’un Boromir Konusundaki Dengesizliği”nde Arndiol, filmin yönetmeni Peter Jackson’un birinci filmde Boromir’i bencil, sadece yüzüğün peşinde koşan bir karakter gibi yansıtmasından ve Boromir ile Aragorn’un yüzleşmesini Boromir’in daha kötü görünmesi için filme koymadığından bahsetmiştir. Bu düşüncesini paylaşırken Boromir’in kasıtlı olarak kötü gösterildiğinden bahsetmektedir. İkinci filmde ise Boromir’in olması gerektiği şekilde yansıtılmaya başlandığını belirterek, sanki Jackson’ın hayranlardan bir tepki aldığı için bu düzeltmeyi yaptığınan bahsetmektedir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=26617> Erişim Tarihi: 6 Aralık 2022).



**Görsel 3.69.** Arndiol adlı hayran üyenin forum üzerindeki mesajı.

Forumda bu görüşe ilişkin farklı yorumlar da bulunmuştur. Kitap ve filmin anlatısı içerisinde karakterin yansıtılmasında herhangi bir dengesizlik olduğunu düşünmeyen hayranlar da bulunmaktadır. Aşağıda bu düşüncedeki bir yorum yer almaktadır.

Böccük: “O sahnelerin kesilmesinin sebebi zaten o anlam bütünlüğünü (kötüymüş gibi gösterme) korumak için olduğunu düşünüyorum. İlk başta planlandığı ile yola çıktığında kafasında olduğu Boromir’i filmde o şekilde izleyiciye göstermek istemiş olabilir. Böyle değilse bile öte yandan Boromir’in ölümünde yaptığı son konuşmasında izleyicinin gözünde zaten affedilmesini sağladığı için ikinci filmde kırptığı sahnelerde zaten Osgiliath’ın kahramanı, Faramir’in biricik abisi gibi gösterilmesinde de tutarsızlık olmuyor.

İki türlü de ben bir dengesizlik olduğunu düşünmüyorum  ”

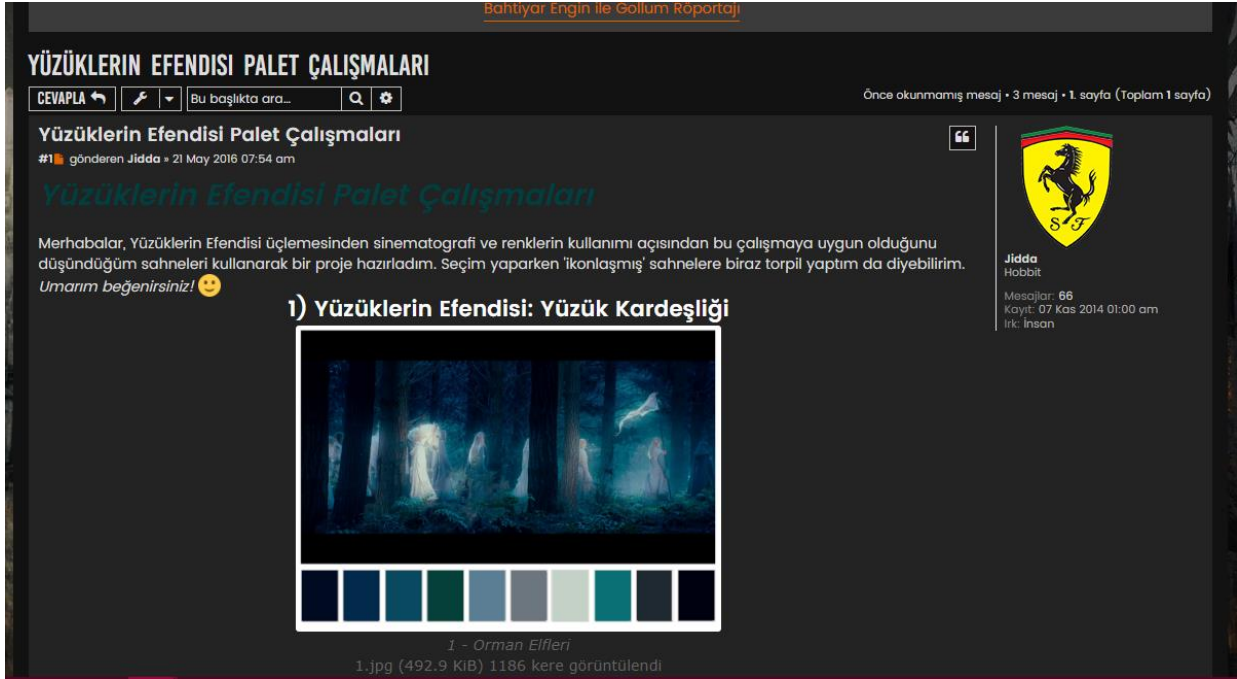
Forumda ayrıca Amazon Prime tarafından yayınlanacak olan Güç Yüzükleri dizisine ilişkin görüş ve yorumlar da yer almaktadır. Bunların içerisinde dizinin yönetmeninin kim olması gerektiğinden “Dizinin Yönetmeni Kim Olmalı?”; dizinin adının ne olması gerektiğine “Dizinin İsmi Ne Olmalı?” kullanılması gereken mekânların nereler olmasından “Dizi Hangi Mekânlarda geçmeli?” ele alınacak olan konuların neler olacağına ilişkin öngörülerle “Güç Yüzükleri Sezon 1 Teorim”e kadar çeşitlilik gösteren başlıklarda yorumlar yapılmıştır. Bunların altında diğer katılımcılar da kendi görüşlerini içeren yorumlarda bulunmuşlardır.

### 3.4.7. Ortadünya.com'un Yeni Medya Çağında Hediye Alıp-Verme Kültürü

Jenkins'e göre hayran kültürüne sahip olan hayran topluluklarında hayranlar, birbirine hediye alıp vermektedir. Bunun anlamı hayranların ellerinde bulundurdukları koleksiyonlarından eserleri birbirlerine hediye etmeleridir. Geçmişte hediyeleşme genellikle bir hayranın diğer hayrana sevdikleri dizinin bir CD veya DVD kaydını vermekle gerçekleşmektedir. Günümüzde ise bu durum internet üzerinden sevdikleri filmin çevirisini yapıp diğer hayranlara sunmakla ya da hayran olunan eser hakkında çizimler üretilip hayranların bunları kullanmalarını sağlamakla gerçekleşebilmektedir (Jenkins, 1992, s. 71-72). Hediyeleşme kültüründe sanal hediyeler de bulunmaktadır.

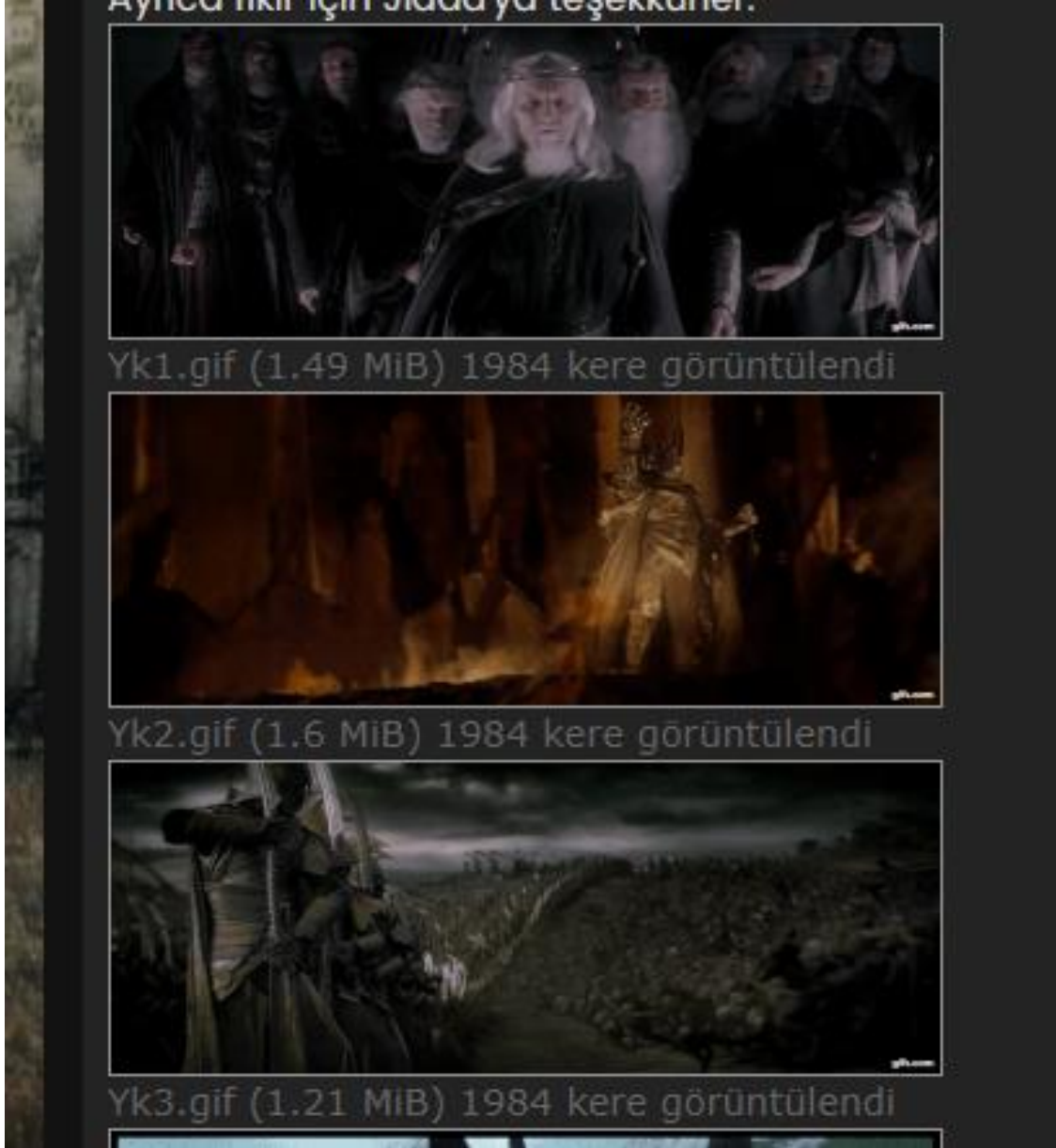
Forum üzerinde gerçekleşen hediyeleşmeler genellikle, sanal ortamda gerçekleşen sanal hediyeleri kapsamaktadır. Bu hediyeler, Yüzüklerin Efendisi karakterlerini ve evrenini içeren forum imzası tasarımlarını, avatarlarını, GIF'leri (hareketli resim), Orta Dünya Haritası Türkçe Çevirisini ve sanatsal çalışmaların paylaşımını içermektedir. Ortadünya.com'da bahsedilen hayran hediye alıp-verme örnekleri aşağıdaki gibi gerçekleşmektedir;

“Yüzüklerin Efendisi Palet Çalışmaları”nda Jidda, Yüzüklerin Efendisi üçlemesi için renk kullanımını film içindeki uygun sahneler üzerinden proje şeklinde hazırlamıştır. Bu çalışmayı hazırlarken ikonlaşmış sahnelere daha çok yer vermiştir. Jidda'nın çalışması diğer hayranların bilgilenmesi açısından bir hediye niteliğindedir (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=23950> Erişim Tarihi: 27 Kasım 2022).



**Görsel 3.70.** Jidda adlı hayran üyenin forum mesajı ve palet çalışması.

“LOTR İmza Çalışmalarım / GIF” başlığı altında Ar Feiniel, üyeler için gif şeklinde imzalar hazırlamıştır. Ar Feiniel forum üzerinden imzalarını diğer hayranların kullanması için hediye olarak sunarken gecesini üyelere imza hazırlamakla geçirdiğinden bahsetmekte, üyelerin kullanmak istediklerini değerlendirebileceklerini belirtmektedir. (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?t=24456> Erişim Tarihi: 28 Ocak 2023).

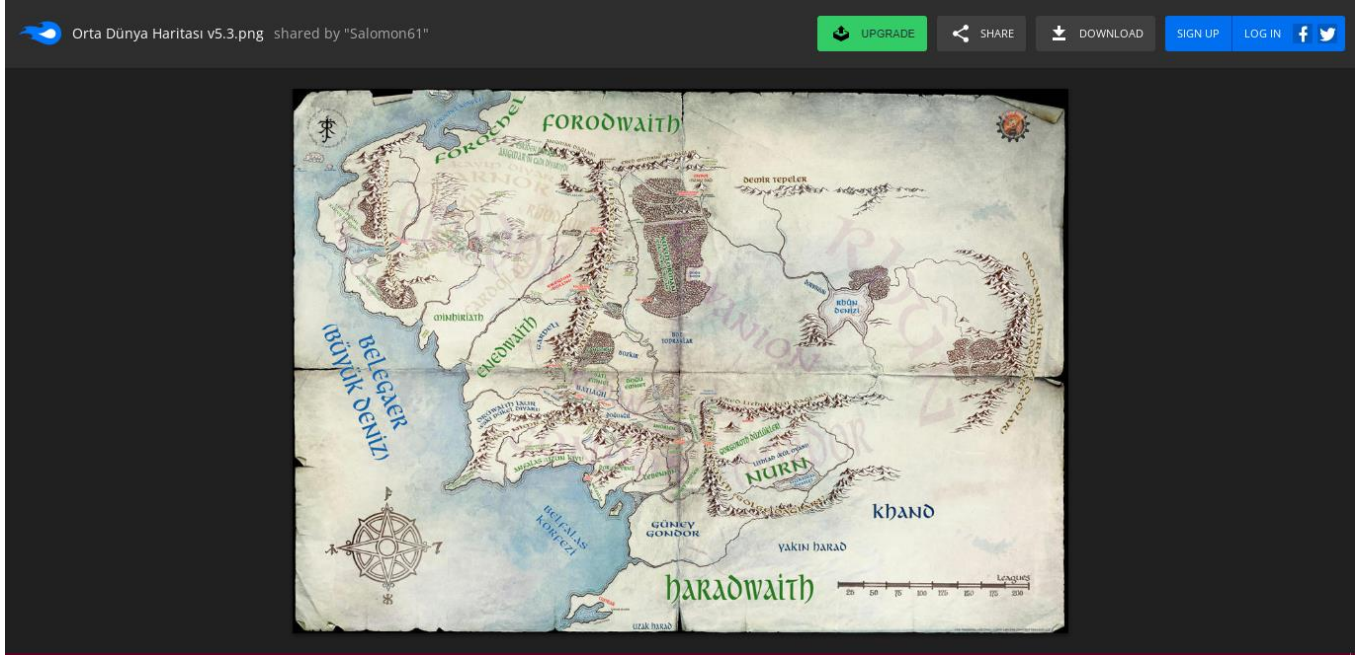


**Görsel 3.71.** Ar Feiniel'in imza çalışmaları.

“Orta Dünya Haritası” başlığında Salomon adlı hayran üye hediye alıp-verme kültürünün örneklerini yansıtan bir çalışmasını diğer hayran üyelere sunmuştur. Amazon Prime’da Yüzüklerin Efendisi’nin dizisi olarak yayınlanacak olan Güç Yüzükleri için bir harita yayımlanmıştır. Yayımlanan harita Türkçe olmadığı için Salomon adlı üye diğer üyelerin haritayı anlayabilmeleri ve yararlanabilmeleri adına çeviri yapmıştır. Salomon Türkçe haritada yazıların karışmaması için renkli bir şekilde yazdığını belirtip, Kral’ın Dönüşü üzerinden çalışarak bütün alanları eklemeye çalıştığını, hataları düzenlediğini, alternatif isimler eklediğini ve başka kaynaklardan yararlandığını eklemiştir. Ardından hâlen isimlerini



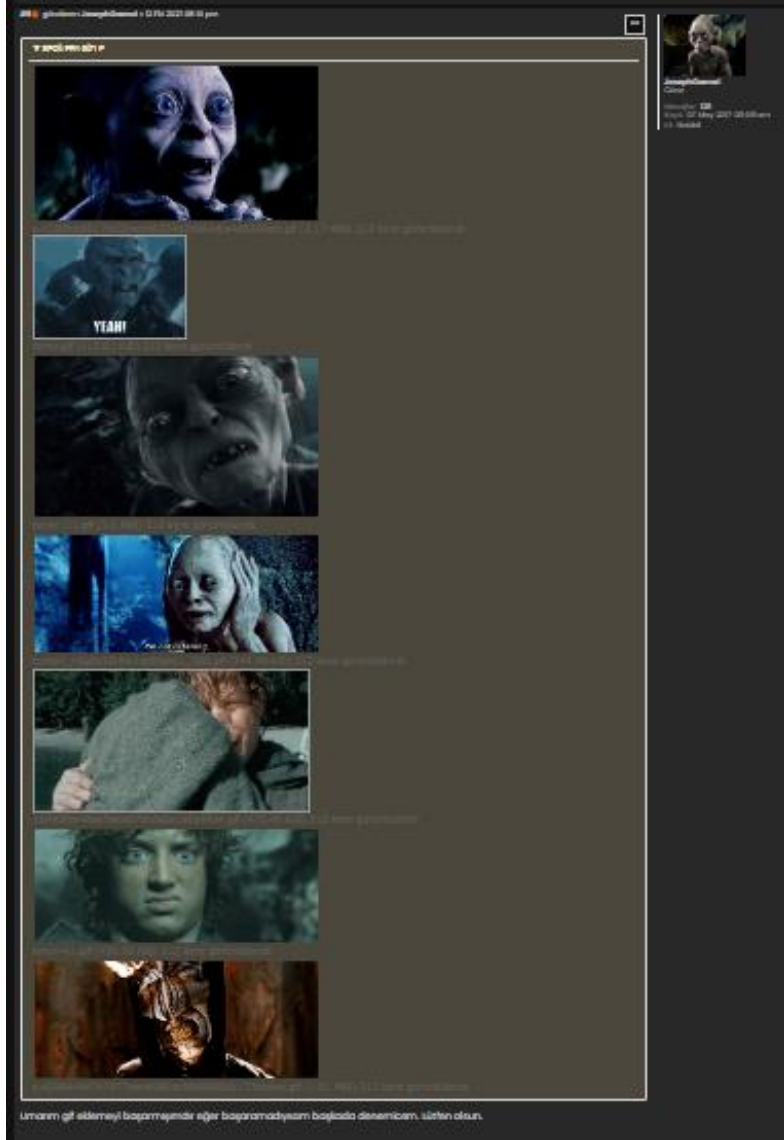
bulamadığı mekânların olduğunu, bu mekânların adını bilen üyeler varsa kendisine iletmelerini istediğini belirterek forum üzerinden diğer üyelerle paylaşmıştır. Salamon'un paylaşımı hem hayranlar arası hediye alıp-verme kültürüne bir örnektir hem de bütün site hayranlarını harekete geçirecek bir paylaşımıdır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=25907> Erişim Tarihi: 28 Kasım 2022).



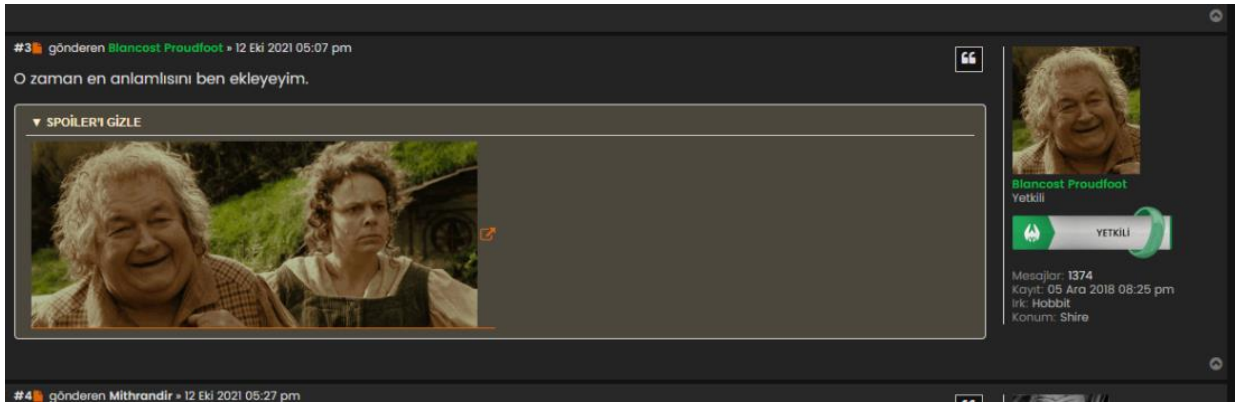
**Görsel 3.72.** Salamon'un Türkçeye Çevirdiği Güç Yüzükleri'nin Orta Dünya haritası.

[https://www.mediafire.com/view/n2qctg7o6knnnam/Orta\\_D%25C3%25BCnya\\_Haritas%25C4%25B1\\_v5.3.png/file](https://www.mediafire.com/view/n2qctg7o6knnnam/Orta_D%25C3%25BCnya_Haritas%25C4%25B1_v5.3.png/file) (Erişim tarihi: 28.11.2022).

“Yüzüklerin Efendisi Filmlerinden Sevdiğiniz GIF’ler” başlığı altında üyeler, Yüzüklerin Efendisi üçlemesinden en sevdiği giflerden çalışmalar yaparak diğer üyelerle hediye alıp-verme kültürüne uygun bir şekilde paylaşımında bulunmuşlardır (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?t=26639> Erişim Tarihi: 3 Aralık 2022).



Görsel 3.73. JosephGoenal'in paylatığı GIF'ler.



Görsel 3.74. Blancost Proudfoot'un paylaştığı GIF.

“Birinci Çağ Beleriand Haritası (Türkçe)” başlığı altında Salomon Yüzüklerin Efendisi’nin yeni yayınlanacak olan dizisi Güç Yüzükleri adına yayımlanmış farklı bir diğer haritayı sitedeki hayran üyelere hediye alıp-verme kültürü bağlamında Türkçeye çevirerek hediye etmiştir. (<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=26812> Erişim Tarihi: 24 Ocak 2023).



**Görsel 3.75.** Salomon’un Türkçeye çevirdiği bir diğer Yüzüklerin Efendisi haritası.

[https://www.mediafire.com/view/c119nk860eywx0p/Beleriand\\_Haritas%25C4%25B1\\_v1.1.png/file](https://www.mediafire.com/view/c119nk860eywx0p/Beleriand_Haritas%25C4%25B1_v1.1.png/file) (Erişim Tarihi: 24.01.2023).

Sanal ortamda paylaşılan hediyeler, hayran kültürünün güçlü bir biçimde sitenin ziyaretçileri arasında var olduğunu göstermektedir. Sanal hediyeler kullanıcılar arasında paylaşılırken hayran oldukları Yüzüklerin Efendisi’nin favori sahneleri ve karakterleri ortak bir beğenin oluşmasına hizmet etmektedir.

#### 4. SONUÇ

Uzun yıllar boyunca varlığı kabul edilen ancak sürekli olarak eleştirilere maruz kalan hayranlık kavramı, Henry Jenkins'in hayran kültürü kuramı ve bu alanda çalışan diğer kuramcılarının sayesinde sadece saplantılı ve histerik kişileri tanımlayan bir kavram olmaktan kurtulmuştur. Araştırmacıların çalışmalarında sürekli olarak eleştirilen hayranlık, zamanla hayran kültürü kavramının özellikleri açısından ele alınmaya başlanmıştır.

Hayran kültürü, hayranların sevdikleri herhangi bir film, dizi, ünlü vb. için bir araya geldikleri topluluklarda gerçekleştirdikleri etkinlikleri anlatmak için kullanılan bir kavramdır. Hayran kültürü sayesinde hayranlar bir araya geldikleri topluluklarda birbirleri arasında güçlü bağlar oluşturmaktadırlar. Hayranlar bu toplulukları geçmişte buluşma kulüpleri gibi ortamlar oluşturarak gerçekleştirirken, günümüzde ise yeni medyanın ve internetin sayesinde hayran web sitelerinde ya da sosyal medya üzerinden gerçekleştirebilmektedirler.

Günümüzde yeni medyanın da hayatımıza olan büyük etkisiyle birlikte hayranlar bahsedilen hayran kültürü etkinliklerini sanal olarak bir araya gelerek her türlü hayran olunan unsur için gerçekleştirebilmektedirler. Fantastik film hayranlarının çok fazla ve oldukça tutkulu hayranları bulunmaktadır. Öyle ki bu hayranlar hayranlıklarını uzun yıllar boyunca sürdürmektedirler. Tezin birinci bölümünde de bahsedildiği üzere çalışmanın amacı hayranların sadece takipçi olmadığını katılımcı role sahip olduklarını hayran kültürü kuramının özelliklerine göre ortaya koymaktır.

Yüzüklerin Efendisi hayranlarının hayran kültürünü yansıtan davranışları, Ortadünya.com adlı sitede, özellikle forum bölümünde incelenerek, hayran kültürü kuramı üzerinden analiz edilmiştir. Forum üzerinde analiz yapılırken hayran kültürünün sanal ortamda gerçekleşme biçimlerine odaklanılmıştır. Hayran kültürü kuramının ele alınan forumda, hayran etkinlikleri, buluşmaları, cosplay etkinlikleri, sanatsal çalışmaları (fanart), kurgusal katılımları (fan fiction), film eleştirileri, kolektif zekâ ve hediyeleşmeler olarak gerçekleştiği görülmüştür.

Ortadünya.com'daki hayran mesajları ve forum başlıkları hayranların tutkulu bir şekilde sitenin kuruluş yılı 2005 yılından günümüze kadar devam etmektedir. Hayran kültürüne göre hayran olunan artık gündemde olmasa bile hayranlığın devam etmesi, hayran olunan için üretilen eserlerin yapılan yorumların vb. paylaşımların devam ediyor olması onu seven hayranlar için onun bir yaşam biçimi olmasından kaynaklanmaktadır.

Ortadünya.com adlı hayran web sitesinde Yüzüklerin Efendisi hayranları ürettikleri eserleri birbirleriyle paylaşırken kesinlikle eserleri satma ve kâr amacı elde etme eylemlerinde bulunmamaktadırlar. Hayranlar her paylaşımlarında eserlerin kendilerine ait olduğunu, herhangi bir yerde eserlerin kaynak belirtmeden izinsiz kullanıldığını tespit ederlerse şikâyetçi olabileceklerini belirtmektedirler. Hayranlar, Ortadünya.com adlı web sitesinin forum bölümünde paylaşımlarda bulunurlarken hiçbir kâr amacı gütmediklerinden de çoğunlukla bahsetmektedirler. Bu bağlamda hayranlar için gönüllülüğün fazlasıyla önem taşıdığı görülmektedir.

Yüzüklerin Efendisi hayranlarının, Hayran buluşması, cosplay ve benzeri etkinliklerini “Orta Dünya Forumları” bölümünde “duyurular ve etkinlikler” başlığı altında gerçekleştirdikleri görülmektedir. Hayranlar, belirli şehirlerde hayran buluşmaları, kahvaltı etkinlikleri, cosplay, bayram etkinlikleri, yılbaşı etkinlikleri, film gösterimleri ve toplu konserler gibi etkinlikler düzenlemiştir. Ortadünya.com’daki etkinlikler sadece bunlarla da sınırlı değildir hayranlar, Haxball turnuvası, kış turnuvası, bahar turnuvası, yılın enleri, çekilişler, güzellik yarışmaları, fotoğraf yarışmaları, bilgi yarışması ve Yüzüklerin Efendisi’ni kapsayan etkinlikler gerçekleştirmektedirler.

Hayranlar, hayran buluşmalarını 2007 yılından tezin yazıldığı 2022 yılına kadar sürdürmüştür. Bu durum hayran kültürü özelliklerine göre hayranlığın tutkuyla devam ettiğini göstermektedir. Hayranlar hayran buluşmalarında ve etkinliklerinde Yüzüklerin Efendisi’nden aksesuarlar da taşımaktadırlar. Bu durum hayranların bu buluşmaları ve Yüzüklerin Efendisi’ni bir yaşam tarzı olarak benimsediklerini ve bir kültüre sahip olduklarını göstermektedir. Henry Jenkins’in hayran kültürü kuramında hayran etkinlikleri olarak bahsedilen buluşmalar ve cosplay Ortadünya.com adlı web sitesine üye olan Yüzüklerin Efendisi hayranları tarafından tam katılımcı rolü ile gerçekleştirilmektedir.

Hayran kültürünün önemli bir parçası olan hayranların sanatsal (fanart) çizimleri “Orta Dünya Evreni” bölümünde “Orta Dünya Görselleri” başlığı altında yer almaktadır. Bu çalışmalar hem elle çizimleri hem de dijital olanları içermektedir. Hayranların çizimleri genellikle Yüzüklerin Efendisi karakterlerini, mekânlarını, filmin afişlerini ve aksesuarlarını kapsamaktadır. Hayranlar yaptıkları çizimler ile kâr amacı gütmemektedir.

Hayranların, düz yazı ve şiir tarzında hayran kurgu eserler ürettikleri görülmektedir. Hayranlar eserlerini “Hayalcinin Durağı” “Yazı Atölyesi” alt başlığı altında paylaşmaktadırlar. Hayranların paylaştığı yazılar genellikle, Yüzüklerin Efendisi’nin film versiyonundan etkilenecek ortaya konulmuştur. Hayran kurgu özelliklerini yansıtan bu çalışmaları, kimi zaman hikâyeyi tümünden değiştirerek, kimi zaman karakterlerin özelliklerini değiştirerek, kimi zaman da aynı hikâyeyi sadece şiirsel bir tarza dökerek gerçekleştirmişlerdir. Hayranların hayran kurgu üzerine eserleri 2008 yılından 2023 yılına kadar devam etmiştir. Bu durum Henry Jenkins’in bahsettiği hayranlığın geçici değil sürekli olduğu, bir kültürü ve yaşam tarzını temsil ettiği tanımıyla uyumludur. Hayranların ürettiği hayran kurgu eserleri, hayran kültürünü yansıtmakta ve katılımcı rollerini pekiştirmektedir. Ayrıca hayranlar, sadece yazı yazmakla kalmayarak Yüzüklerin Efendisi için bir film çekmek istediklerini forum içerisinde dile getirmişlerdir. Bu fikir çeşitli imkânsızlıklar nedeniyle gerçekleştirilememiştir.

Hayranların sitede sürekli olarak bir araya gelerek fikir alışverişi yaptıkları ve filmi eleştirdikleri görülmektedir. Aynı zamanda hayranlar sadece Yüzüklerin Efendisi’nin film serisi için değil yeni çıkan dizisi Güç Yüzükleri için de tahminlerde bulunarak kolektif zekâ örneğine uyan davranışlar sergilemektedirler. Hayranlar fikir alışverişlerini ve film üzerine eleştirilerini genellikle “Orta Dünya Filmleri” bölümünden “Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi” ve “Orta Dünya Dizileri” bölümünden “Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri” adlı başlıklar altında gerçekleştirmektedirler. Yüzüklerin Efendisi’nden uyarlanan dizi de yönetmeni, mekânı, oyuncularını ve konusu bakımından hayranların kolektif açıdan tartışabileceği bir alan oluşturmuştur. Hayranlar tıpkı filme yaptıkları gibi bütün eleştirilerini ve tahminlerini forum üzerinden diğer üyelerle paylaşarak tartışmışlardır. Tüm bu davranışlar Yüzüklerin Efendisi hayranlarının kolektif zekâ kavramına dolayısıyla hayran kültürüne uyduğunun göstergesidir.

Hayran kültürünün önemli bir parçası olan hediye alıp-verme unsuru sitede sanal olarak gerçekleşmektedir. Sitenin kullanıcıları birbirlerine sanal hediyeler vermektedirler. Bu hediyeler genellikle Yüzüklerin Efendisi karakterlerini, filmin mekânlarını içeren GIF’lerin tasarımını içermektedir. Bunların yanı sıra site imzalarının diğer hayranlarla paylaşılması da söz konusudur. Ayrıca sitede bir üyenin Orta Dünya haritasını Türkçeye çevirerek diğer hayranlarla paylaştığı da görülmektedir. Sitede palet çalışmaları ve diğer çizimler de bir nevi hediyeleşme olarak kabul edilmektedir. Bunun sebebi hayranların üretilen eserleri duvar

kâğıdı vb. şekilde kullanabiliyor olmalarıdır. Hayranlar bu hediyeleri üretirken de hiçbir kâr amacı gütmeyizler. Site içerisinde paylaşılan bu hediyeler hayranların geçmişten günümüze sürdürdüğü bir gelenek hâlinindedir.

Ortadünya.com'da Yüzüklerin Efendisi hayranları, hayranlıklarından hiçbir zaman vazgeçmeyerek bir kültüre sahip olduklarını gözler önüne sermektedirler. Hayranların filmi sadece takip etmediği, yorumlar yaptığı, hayran kültürünün önemli unsurlarını yansıtarak yüksek oranda katılımcı role sahip oldukları görülmektedir. İncelenen web sitesinde Yüzüklerin Efendisi hayranları hayran kültürüne sahip olduklarını düzenledikleri etkinlikler, buluşmalar, cosplayler, sanatsal çalışmalar, kurgusal çalışmalar, kolektif zekâ ve hediye alıp-verme kültürü ile sergilemektedirler.

## KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). Popüler Sinema ve Türler. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Adorno, T. (Der.) (2003). Adorno: Kitle, Melankoli, Felsefe. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Adorno, T. (2007). Kültür Endüstrisi ve Yönetimi. Nihat Ülner vd. (Çev). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aksu, O. (2018). Bir Araştırma Yöntemi Olarak Netnografi: Ötekini Anlamanın Dijital Boyutu. Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi, 4 (2), 14-17. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/auad/issue/36759/419593>.
- Aksüt Çobanoğlu, S. (2016). Fantastik Edebiyatta Halk Kültürü Unsurlarından İzler: Sadık Yemni Örneği. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi, 55, (2), 1-28. Erişim: [dergipark.org.tr/tr/pub/iutded/issue/26860/282662](http://dergipark.org.tr/tr/pub/iutded/issue/26860/282662).
- Albayrakoğlu, E. (2015). Türkiye’de Medya Hayranlığı ve Hayran kurgu Okur-Yazarlığı. Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Arda, Ö., Seçkin, Ö., Bilge, Z., (2018). Geleceğin Akademisyenleri Medyaya Bakıyor, Transmedya Hikâye Anlatıcılığı ve Hayran Kültürü Bağlamında Antidiary Projesi İncelenmesi içinde, (Ed.) Eda Balkaş Erdoğan ve Nesrin Tan Akbulut, s 97-145, Konya: Eğitim Yayınları.
- Avcı, A. (2014). Yüzüklerin Efendisi’nde Yitik Toplumsal Masumiyet. Marmara İletişim Dergisi, 12 (12), 45-51. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/445/3495>.
- Aydoğan, F. Kırık. A., M. (2012). Alternatif Medya Olarak Yeni Medya. Akdeniz Üniveristesi İletişim Fakültesi Dergisi, (18), 58-69. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akil/issue/48077/607860>.
- Balcı Aydoğan, B., Abuşoğlu, H. O. (2022). Capslerde Yeni Neslin “Öteki”si Yaşlılar, Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 20 (3), 41-60. DOI: 10.18026/cbayarsos.1068422.
- Barrett, T. (2019). Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri. Esra Ermet (Çev). İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Başlar, G., Tüzün Ateşalp, S. (2019). Dijital Hediyeleşme Kültürü Bağlamında Hayran Altyazıları: Puzzle Fansub Topluluğu. Ankara Üniversitesi İlef Dergisi, 6 (1), 147-177. DOI: 10.24955/ilef.574421.



- Bayramođlu, E. (2017). Dijital Çađda Pazarlama İletiřiminde Yeni Bir Boyut: Sanal Topluluklar ve Kullanıcı Merkezli İerik. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Creswell, J. W. (2017). Arařtırma Deseni. Seluk Beřir Demir (ev). Ankara: Eđiten Kitap Yayınları.
- Creswell, J. W. (2020). Nitel Arařtırma Yöntemleri Beř Yaklařıma Gre Nitel Arařtırma ve Arařtırma Deseni. Mesut Bütün ve Seluk Beřir Demir (ev). Ankara: Siyasal Yayınları.
- akır, E. Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bađlamında Stereotipler. “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. Drdüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergi, 3 (1), 77-99. DOI: 10.33464/dorduncukuvvet.728138.
- etin, İ. (2019). Yeni Medyada Yükselen Ses “Katılımcı Kültür”: Survivor Örneđi. Adnan Menderes Üniversitesi Drdüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergisi, 2 (2). 150-173. DOI: 10.33464/dorduncukuvvet.535758.
- Dađtař, B. (1999). İngiliz Kültürel alıřmalarında İdeoloji. Kurgu, 16 (1), 321-343. Eriřim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kurgu/issue/59590/858030>.
- Demirel, B., Y. (2020). Yeni Medya Dneminde Hayran Kültürü-Topluluk Duygusu ve Pratikleri Üzerine İnceleme. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Destici, O. (2019). Bir Grafik Ürün Olarak Üretim Biimleri Bakımından Türkiye Fanzinleri. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Dilmen, N. (2014). Yeni Medya Kavramı erevesinde İnternet Günlükleri-Bloglar ve Gazeteciliđe Yansımaları. Marmara İletiřim Dergisi, 12 (12), 113-122. Eriřim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/445/3501>
- Duffett, M. (2013). Understanding Fandom. New York: Bloomsbury.
- Duymaz, Z. (2020). John Ronald Reuel Tolkien’in The Hobbit Adlı Eserinin Türke evirilerinin Yeniden eviri Varsayımı ve ocuk Edebiyatı Kapsamında İncelenmesi. İstanbul Okan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ekiz Savumlu, M. (2021). Yeni Bir Düşünce Davranıř ve Sanat Üretim Pratiđi: Fanart. Eskiřehir Osman Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskiřehir.
- Elgün, A. (2020). Türkiye’deki Futbol Taraftar Fanzinleri Üzerine Tematik Bir Analiz. Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi, 13 (69), 1481-1493. DOI: 10.17719/jisr.2020.4059.

- Erdoğan, İ., Alemdar, K. (2005). Popüler Kültür ve İletişim. Ankara: Erk Yayınları.
- Erdoğan, Z., Torun, T. (2009). Bir İlişkisel Pazarlama Aracı Olarak Sanal Topluluklar. Pazarlama ve Araştırmaları Dergisi, 2 (4), 45-71. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ppad/issue/61018/906124>.
- Ertekin, A. (2010). Fantastik Yazın Nedir?. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 9 (1), 35-46. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisosbil/issue/2819/37982>.
- Fiske, J. (1992). "The Cultural Economy of Fandom". L. A. Lewis (Ed.). The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. London: Routledge, 30-49.
- Fiske, J. (2021). Popüler Kültürü Anlamak. Süleyman İrvan (Çev). Ankara: Pharmakon Yayınevi.
- Furby, J., Hines, C. (2014). Fantastik. Sena Yavuz (Çev). İstanbul: Kolektif Yayınları.
- Günay, Ö., L. (2015). Hollywood'un 2000'li Yıllardaki Hedef Kitleleri Olarak Gençlik ve Gençliğin Bilişsel Gelişimlerinin Fantastik Sinemaya Yansımaları: Bir Örnek Olarak Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Hebdige, D. (2004). Altkültür Tarzın Anlamı. Sinan Nişancı (Çev). İstanbul: Babil Yayınları.
- Hills, M. (2002). Fan Cultures. Londra: Routledge.
- Jackson, P. (Director). (2001). The Lord of the Rings 1: Fellowship of the Ring [Film] Yeni Zelanda: New Line Cinema Warner Bros.
- Jackson, P. (Director). (2002). The Lord of the Rings 2: The Two Towers [Film] Yeni Zelanda: New Line Cinema Warner Bros.
- Jackson, P. (Director). (2003). The Lord of the Rings 3: The Return of the King [Film] Yeni Zelanda: New Line Cinema Warner Bros.
- Jenkins, H. (1992). Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006a). Converge Culture Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). Fans, Bloggers, and Gamers Exploring Participatory Culture. New York: New York University Press.

- Jenkins, H. (2016). Cesur Yeni Medya Teknolojiler ve Hayran Kültürü. Nihan Yeğengil (Çev). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Jenks, C. (2005). Altkültür Toplumsalın Parçalanışı. Nihal Demirkol (Çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jensen, J. (1992). "Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization". L.A. Lewis (Ed.). The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. London: Routledge, 9-29.
- Kavalcı, T. (2019). Türk Fantastik Edebiyatında Karakter Kurgulamaları. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kırel, S. (2018). Kültürel Çalışmalar ve Sinema, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Kocabaş, İ. (2016). Özel Kuruluşların Halkla İlişkiler Aracı Olarak Sosyal Medya: Arçelik ve Bosch Markalarının Kurumsal Facebook ve Twitter Hesapları Üzerine Bir İnceleme. Selçuk İletişim, 9 (2), 69-91. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/19032/201069>.
- Laughey, D. (2010). Medya Çalışmaları Teoriler ve Yaklaşımlar. Ali Toprak (Çev). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Lewis, L. (1992). The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. London: Routledge.
- Mansuroğlu, A. (2021). "Janus", "Buluntu" ve "Heyt Be" Fanzinler Bağlamında Bir Tanım Aracı Olarak Fanzinlerin Değerlendirilmesi. Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 6 (10), 41-58. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tykhe/issue/59879/879790>
- Mattelart, A., Mattelart, M. (1998). İletişim Kuramları Tarihi. Merih Zıllıoğlu (Çev). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Moran, B. (2021). Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış 3. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Mutlu, H. (2021). Çizgi Dizilerde Jeneriğin Tasarımı ve J.R.R. Tolkien'in 'Ham'li Çiftçi Giles' Öyküsü İçin Bir Uygulama. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Oral, A. E. (2017). Alternatif Bir Medya, Altkültürün Sesi: Zinler Üzerine Bir Değerlendirme. Yedi Tepe Üniversitesi Global Media Journal Turkish Edition, 7 (14), 66-82.
- Oxford Dictionary Web Sitesi, [www.oxfordlearnersdictionaries.com](http://www.oxfordlearnersdictionaries.com), (Erişim Tarihi: 16.04.2023).

- Özbölük, T., Dursun, Y. (2015). Pazarlama Araştırmalarında Paradigmal Dönüşüm ve Etnografinin Dijital Evrimi: Netnografi. Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 0 (46), 227-247. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/erciyesiibd/issue/5903/78060>
- Özcan, N. (2022). From Music Group Fandom to Fan Fiction: Socio-Technological Bonds of the South Korean Band, BTS (Müzik Grubu Hayranlığından Hayran Kurguya: Güney Koreli Müzik Grubu BTS'in Sosyo-Teknolojik Bağları). Boğaziçi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özcan, Z., Savaş, S. (2021). Sanal Topluluk Platformu Olarak Discord. Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi, 7, 120-132. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nosyon/issue/63425/931194>
- Özdemir, H. (2020). Hayran Kültürü ve Popüler Kültür Ekseninde Animeye Bakış: Anime İzleyen Hayranlara Dair Bir İnceleme. Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Özenç Kasımoğlu, M. (2020). J.R.R. Tolkien'in Orta Dünya Mitolojisi Kapsamında Yüzüklerin Efendisi Adlı Eserinin Türkçe Çevirisine Metinlerarası Odaklı Bir Bakış. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özlük, N. (2010). Türk Edebiyatında Fantastik Roman. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özön, N. (2000). Sinema Televizyon Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Özön, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Özyurt, M. (2020). Kitle Kültürüne Eleştirel Bir Bakış: Alternatif Medya Örneği Olarak Fanzin. Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Parlak, İ. (2019). Japon Manga ve Anime Sanatı'nın Cosplay Yansımaları. Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Sağlam, M., Eldeniz, L. (2019). Yeni Medya ve İletişim Çalışmaları, Pazarlama İletişimi Kaynaklı Sosyal Medyada Kriz ve Yönetimi: N11.com Kriz Değerlendirmesi içinde, (Ed.) Nesrin Tan Akbulut ve Eda Balkaş Erdoğan, s 9-34, Konya: Eğitim Yayınları.
- Sezen, D. (2016). "Dijital Sonrası Hayran Kültürünün Dönüşümü Üzerine". (Editör), Nilüfer Timisi, Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler, İstanbul: Kalkedon Yayınları, p. 153-177.

Smith, P., Riley, A. (2016). Kültürel Kurama Giriş. Selime Güzelsarı ve İbrahim Gündoğdu (Çev). Ankara: Dipnot Yayınları.

Stam, R. (2000). Sinema Teorisine Giriş. Selda Salman ve Çiğdem Asatekin (Çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Steinmetz, J, L. (2006). Fantastik Edebiyat. Hasan Fehmi Nemli (Çev). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Storey, J. (2000). Popüler Kültür Çalışmaları. Koray Karaşahin (Çev). İstanbul: Babil Yayınları.

Tağ Kalafatoğlu, Ş. (2015). Kadın Katılımcıların Sanal Topluluklardaki Deneyimleri: Çevrim İçi Bir Hamilelik Topuluğu. Global Media Journal: Turkish Edition, 6 (11), 385-414.

Tanrıkulu, M. (2015). Türkiye Coğrafyasında Genel Kültür, Alt Kültür ve Mozaik Kültür. TÜCAUM VIII. Sempozyumu Bildiriler Kitabı, 473-480.

Taşdelen, E. Ş. (2019). Türkiye'deki Anime Hayranları Genç Kızların Japon Otaku ve Shojo Kültürle İlişkileri. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Taşdemir, E. (2018). Fandom: Güney Kore Hayranlığı ve Bir Kültür Taşıyıcısı Olarak Güney Kore Dizileri. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

TDK Sözlük Web Sitesi, [www.sozluk.gov.tr](http://www.sozluk.gov.tr), (Erişim Tarihi: 08.02.2022).

TDK Sözlük Web Sitesi, [www.sozluk.gov.tr](http://www.sozluk.gov.tr), (Erişim Tarihi: 19.09.2022).

TDK Sözlük Web Sitesi, [www.sozluk.gov.tr](http://www.sozluk.gov.tr), (Erişim Tarihi: 18.04.2023).

Todorov, T. (2017). Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım. Nedret Öztokat (Çev). İstanbul: Metis Yayınları.

Tolkien, J, R, R. (1999). Peri Masalları Üzerine. Serap Erincin (Çev). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.

Tunç, A., Akın, E. (2020). Miyase Sertbarut'un Çocuk Kitaplarında Fantastik Kurgu. Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi (ÇEDAR), 4 (1), 45-53. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/chedar/issue/52292/634116>.

Turner, G. (2015). İngiliz Kültürel Çalışmaları. Deniz Özçetin ve Burak Özçetin (Çev). Ankara: Harelik Yayınları.

Uğur, U., Altay, S. (2020). Popüler Sinemada Mistik Bir Aşk Masalı Örneği: ‘Suyun Sesi’ Filmi. Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, 9 (1), 286-300. DOI: 10.33206/mjss.489856.

Uzkurt, C., Özmen, M. (2006). Pazarlama Yöneticileri İçin Yeni Bir Fırsat: Sanal Topluluklar. Afyon Kocatepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 8 (1), 23-40. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akuibfd/issue/1633/20484>

Yanıklar, C. (2014). Sanal Topluluklar ve Geleneksel Topluluklar Arasındaki Farklılıkların Sosyolojik Bir Analizi. Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, 17 (1), 158-190. DOI: 10.18490/sad.15629.

Yazıcı, T. (2019). Dizi Seyircisi ve Hayranlık İlişkisi Bağlamında Instragram Fan Sayfaları Üzerine Bir İnceleme. Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi, (13), 104-127. Erişim: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kilad/issue/61767/923324>.

Yılmaz, M., Turan, N. S. (2018). Zekâ Yapay ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ – İnsan Aşkıının Temsili. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (30), 281-300. DOI: 10.31123/akil.462780.

Yükselen, B., N., Korkmaz, I., Yüksek, A. (2021). Yüzüklerin Efendisi Örneği Üzerinden Fantastik Romanlarda Gerçeklik. Bilar: Bilim Armonisi Dergisi, 4 (2), 72-76. DOI: 10.37215/bilar.953987.

Zafer, C. (2021). Sosyal Medya ve Toplum, İstanbul: Literatür Yayınları.

## İNTERNET KAYNAKLARI

Anonim, (2019). “The Comet” First Fanzine Published. URL: <https://kimon.hosting.nyu.edu/physical-electrical-digital/items/show/1393>. (Erişim Tarihi: 14.04.2023).

Comic-cons.xyz. Star Wars Cosplay Ideas + Inspirations. URL: <https://comic-cons.xyz/star-wars-cosplay-ideas-inspirations/>. (Erişim Tarihi: 08.04.2023).

Destici, O. (2017). Mondo Trasho. URL: <https://manifold.press/mondo-trasho>. (Erişim Tarihi: 26.04.2023).

Leishman, R. (2020). The Mandalorian Has Some Absolutely Beautiful Fan Art. URL: <https://www.themarysue.com/the-mandalorian-has-some-absolutely-beautiful-fan-art/>. (Erişim Tarihi: 05.04.2023).

Mamac, M. (2022). What Is Cosplay, and Why Do People Do It?. URL:

<https://www.alittlebithuman.com/what-is-cosplay-and-why-do-people-do-it/>. (Eriřim Tarihi: 10.04.2023).

MediaFire, [https://www.mediafire.com/view/c119nk860eywx0p/Beleriand\\_Haritas%25C4%25B1\\_v1.1.png/file](https://www.mediafire.com/view/c119nk860eywx0p/Beleriand_Haritas%25C4%25B1_v1.1.png/file) (Eriřim Tarihi: 24.01.2023).

MediaFire, [https://www.mediafire.com/view/n2qctg7o6knnnam/Orta\\_D%25C3%25BCnya\\_Haritas%25C4%25B1\\_v5.3.png/file](https://www.mediafire.com/view/n2qctg7o6knnnam/Orta_D%25C3%25BCnya_Haritas%25C4%25B1_v5.3.png/file) (Eriřim tarihi: 28.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/>, (Eriřim Tarihi: 15.04.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#hakkimizda>, (Eriřim Tarihi: 27.10.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#tarihce>, (Eriřim Tarihi: 28.10.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#sehir-bulusmalari>, (Eriřim Tarihi: 05.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#yuzuklerin-efendisi-festivali>, (Eriřim Tarihi: 05.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#film-muzikleri-konseri>, (Eriřim Tarihi: 05.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#tartisma-kulubu>, (Eriřim Tarihi: 06.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#speakeasy>, (Eriřim Tarihi: 06.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi, <https://ortadunya.com/hakkimizda/#turnuvalar-ve-yarismalar>, (Eriřim Tarihi: 06.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=15526> (Eriřim Tarihi: 01.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=24967> (Eriřim Tarihi: 20.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26626>  
(Erişim Tarihi: 20.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26664>  
(Erişim Tarihi: 20.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26666>  
(Erişim Tarihi: 19.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26155>  
(Erişim Tarihi: 25.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26144>  
(Erişim Tarihi: 24.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26669>  
(Erişim Tarihi: 24.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=26753>  
(Erişim Tarihi: 23.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=4&t=25819>  
(Erişim Tarihi: 23.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=19288> (Erişim Tarihi: 25.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=6792>  
(Erişim Tarihi: 25.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=7594&i=1> (Erişim Tarihi: 25.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=17862> (Erişim Tarihi: 21.10.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=19283> (Erişim Tarihi: 01.12.2022).



Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=218&t=8948> (Erişim Tarihi: 10.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=19321> (Erişim Tarihi: 10.12.2022)

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=23543> (Erişim Tarihi: 23.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=12532> (Erişim Tarihi: 28.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=17290> (Erişim Tarihi 27.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=19228> (Erişim Tarihi: 25.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=18520> (Erişim Tarihi: 25.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=92&t=22937> (Erişim Tarihi: 28.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=19701> (Erişim Tarihi: 21.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=21784> (Erişim Tarihi: 6.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=23393> (Erişim Tarihi 05.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=24440> (Erişim Tarihi: 03.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,  
<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=218&t=26589> (Erişim Tarihi: 07.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,

<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=216&t=26617> (Erişim Tarihi: 06.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,

<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=23950> (Erişim Tarihi: 27.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?t=24456>

(Erişim Tarihi: 28.01.2023).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,

<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=25907> (Erişim Tarihi: 28.11.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?t=26639>

(Erişim Tarihi: 03.12.2022).

Orta Dünya Fan Web Sitesi Forum Sayfası,

<https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?f=16&t=26812> (Erişim Tarihi: 24.01.2023).

Tan, A. (2020). Fanzin Kültüründe Bir Manifesto Olarak Mondo Trasho. URL:

<https://kiyimuzik.com/fanzin-kulturunde-bir-manifesto-olarak-mondo-trasho/>. (Erişim Tarihi: 15.04.2023).

Theolonius, (2017). Gelmiş Geçmiş En İyi Film Serilerinden Yüzüklerin Efendisi'nin Hayranları

Tarafından Yapılan 21 Harika Caps. URL: <https://onedio.com/haber/gelmis-gecmis-en-iyi-film-serilerinden-yuzukler-efendisi-nin-hayranlari-tarafindan-yapilan-21-harika-caps-797905>. (Erişim Tarihi: 18.04.2023).

Yıldız Savaşları Fan Web Sitesi. <http://yildizsavaslari.com/>, (Erişim Tarihi: 09.04.2023).

Wikimedia Commons, (2022). File: Anime-Cosplay 05.JPG. URL:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anime-Cosplay\\_05.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anime-Cosplay_05.JPG). (Erişim Tarihi: 05.04.2023).

## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı	Damla ÇAPKIN
Yabancı Dili	İngilizce
Orcid Numarası	0000-0001-6158-7835
Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası	10553758
Lise	Bolaman Anadolu İletişim Meslek Lisesi
Lisans	Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon ABD.
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon ABD.