

DİJİTAL ÇAĞIN GÖRÜNMEYEN YÜZÜ
“GELECEĞİN DISTOPYASI”

Rafşan Yağmur ÇELİK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Meral ÖZÇINAR

Uşak

Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Ağustos, 2019

ÖZET

DİJİTAL ÇAĞIN GÖRÜNMEYEN YÜZÜ “GELECEĞİN DİSTOPYASI”

Rafsan Yağmur ÇELİK

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ağustos, 2019

Danışman: Doç. Dr. Meral ÖZÇINAR

Rönesanstan itibaren içerisinde bulunduğumuz çağdaş yaşamda gerçek artık işlevsel bir hale dönüşmüştür. Ekranlar aracılığıyla oluşturulan toplumsallaşma büyük bir simülasyon evreni yaratmıştır. Bu nedenle İletişim teknolojileri genel itibariyle kültür endüstrisi; simülasyondan beslenmektedir. Bu gösterge üretim evrenini sürekli yineleyen yayıncılığı anlatan `Black Mirror` dizisi birey- sanal gerçeklik- iletişim bağlamında oldukça önemlidir. Dizinin örneklemleri olarak kullanılan `Black Mirror` dizisi analiz edilirken çalışmanın kavramsal çerçevesi olarak Jean Baudriallard`ın simülasyon kuramı referans alınmıştır. Çalışmada 1. sezonun 3. bölümü 2. sezonunun 1. bölümü , 3. sezonun 1, bölümü örneklem olarak alınmıştır. Bu üç bölümün seçilme sebebi ise simülasyon kavramını somutlaştırarak ekrana aktarmasıdır. Göstergibilimsel analiz yöntemiyle incelenen araştırmada dijital çağın görünmeyen yüzü tespit edilmiştir. Geleceğin distopyası Black Mirror örneklemleri ile simülasyon kuramı çerçevesinde irdelenerek görülmüştür ki modern dünya koca bir simülasyon evreni geliştirmiştir. Teknolojinin gelişimi de insani bir çöküşü gözler önüne serecektir; çünkü dizi de belirtilen distopik bir geleceğin çok da uzakta olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler; *Simülasyon, Hipergerçeklik, İletişim Teknolojileri, Black Mirror*

ABSTRACT

THE INVISIBLE FACE OF THE DIGITAL AGE “THE DYSTOPIA OF THE FUTURE”

Rafsan Yağmur ÇELİK

Department of Communication Sciences

Social Sciences Institute of Uşak University, August 2019

Advisor: Assoc. Prof. Meral ÖZÇINAR

From the Renaissance onwards, the reality has become functional in our contemporary life. Socialisation created through screens has created a huge simulation universe. Therefore, communication technologies, especially the culture industry, are fed from simulation. This indicator shows that The Black Mirror series, which describes the recurring publishing of the production universe, is very important in the context of individual-virtual reality-communication. When analyzing the `Black Mirror` series used as the sample of the series, Jean Baudriallard`s simulation theory was taken as the conceptual framework of the study. In the study, the 3rd part of the 1st season, the 1st part of the 2nd season and the 1st part of the 3rd season were taken as samples. The reason for choosing these three sections is that they concretize the simulation concept and display it on the screen. The invisible face of the digital age was identified in the study, which was examined by semiotic analysis. The dystopia of the future The Black Mirror sample has been examined within the framework of simulation theory and it is seen that the modern world has developed a huge simulation universe. The development of technology will also reveal a human collapse; because the dystopic future mentioned in the series is not far away.

Key Words: Simulation, Hyper-reality, Communication Technology, Black Mirror, Social Media Technology.

ÖNSÖZ

İş hayatı ve okul hayatını bir arada yürütmenin zorluğuyla başladığım ders döneminin ardından ülke sınırları dışında kaleme aldığım araştırmamın geleceğin toplumsal yapısını anlamdirmamızı ve yaşadığımız çağı tekrardan J. Baudrillard, perspektifinden değerlendirmemizi sağlayacağı inancıyla bilime sunulan bir katkı olması umudumu yükseltmektedir. Yüksek lisansa başlamadan önce belirlemiş olduğum Dijital Çağın Görünmeyen Yüzü “Geleceğin Distopyası” konulu araştırmamı bitirmenin heyecanını yaşarken başarının bir bütün olduğu düşüncesine olan inancımın bu zorlu süreçte yanımda olan ve bana artı değerler katan insanlara teşekkürü borç bilirim.

Öncelikle danışmanlığımı yürüterek beni J. Baudrillard ile tanıştıran ve büyük bir heyecan ile izlediğim ‘Black Mirror’ dizisinin kuramcının Simülasyon kavramıyla düşünmemi sağlayan ve bana yeni bir bilimsel kuram bakışı kazandıran Doç. Dr. Meral Özçınar’a; 2016 yılında başladığım yüksek lisans eğitimimde ders döneminde ve seminer dersi kapsamında Yeni Medya ve Medya Okuryazarlığı alanlarında bana kattıkları için Dr. Öğr. Üyesi M. Kemal Karaman’a; Ders dönemimde almış olduğum İletişim Sosyolojisi dersinde akademik perspektifime olan katkısının haricinde referansı ile yoluma destek olan Doç. Dr. Zülfiye Acar Şentürk’e; İş hayatı ile Yüksek Lisans eğitimimi bir arada yürütmemi sağlayarak eğitime olan inancı ve tüm anlayışıyla yüksek lisans sürecime destek olan çalıştığım Okyanus Koleji, İzmir Bölge Koordinatörü Özer Tuna’ya şükranlarımı sunarım. Lisans sürecinden itibaren bilime olan inancımı referansları ile destekleyerek akademik hayattaki başlangıç sürecimden bugünlere kadar yardımlarını eksik etmeyen bana kattıkları, öğrettikleri öğrenimler için; Dr. Öğr. Üyesi Erhan Arslan’a, Dr. Öğr. Üyesi Berna Arslan’a, Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Taylan’a, Öğr.Gör. Hacı Mehmet Acar ve beni bugüne ve geleceğe ışık tutan ‘Black Mirror’ dizisi ile tanıştıran Dr. Eylem Çamuroğlu Çığ’a sonsuz teşekkürler. Araştırmamı yazarken yaşadığım zorlu süreçte uzakta da olsa yanımdaymış etkisiyle beni destekleyen ve inancımı yitirmemem için beni sürekli motive eden değerli dostum Cemile Bal’a, tez yazım sürecinde hiç bir yardımını benden esirgemeyen kıymetli arkadaşlarım Özgürcan Yolcu ve Enis Ali Yeşilyurt’a, çocukluğumdan itibaren okumanın yüceliğine beni inandıran ve kitaplarla arkadaş olmamı sağlayarak beni her koşulda destekleyen biricik annem, babam ve kardeşime çok teşekkür ederim.

Rafşan Yağmur ÇELİK

2019, UŞAK

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Rafsan Yağmur ÇELİK
Doğum Yeri ve Tarihi : Tire- 1992
Lisans Öğretimi : Mersin Üniversitesi- Gazetecilik
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce
Projeler : Son Genç, Film Çalışması- 2007
Avrupa Birliği Sentulge Projesi- 2008
Akdeniz Oyunları- 2012
Mavişehir Okyanus Koleji Medya Okuryazarlığı Kulüp Dersi-
2017-2018

İş Denevimi

Staj : Mersin Üniversite Radyosu 102.8/ 2010-2011
İmece Gazetesi/ 2011-2012
Yazı Yorum Gazetesi/ 2013- 2014
Bağımsız İletişim Ağı (Zorunlu Staj)-2013
Çalıştığı Kurumlar : Egemhaber/ İnternet Haber Editörü/ İzmir- 2014- 2015
EMU Bilişim/ Sosyal Medya Yöneticisi, İçerik Editörü/ İzmir-
2015-2016
Okyanus Koleji/ Sosyal Medya Yöneticisi- Fotoğraf Editörü/
İzmir- 2016- 2018
Okyanus Koleji/ Medya Okuryazarlığı Öğretmeni/ İzmir- 2017-
2018
Turkmen Gallery/ Halkla İlişkiler / Londra- 2019
Avrupa Newspaper/ Reklam ve Haber Editörü/ Londra- 2019

ViaWant London/ Digital Marketing Consultancy/ Freelancer- 2019

İletişim

e-posta adresi : rafsanyagmurcelik@gmail.com



	viii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	
ÖNSÖZ	v
ÖZGEÇMİŞ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
SAHNELER LİSTESİ	ix
TABLolar LİSTESİ	x
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİ İLE TÜKETİM İLİŞKİSİ	
I.I Geleneksel Medyanın Dönüşümü ve Yeni Medya Teknolojileri	4
I.I.I Web tabanlı uygulamalar	9
I.I.2 Sosyal Ağların Gelişimi	13
I.2 Gerçekliğin Tüketimi	16
2. BÖLÜM: SİMÜLASYON EVRENİ VE HİPERGERÇEKLİK	
2. I. Gerçeğin yerini alan simülaklar	21
2.I.I. Gerçeğin stratejisi	23
2.I.2. Gerçek ve Hakikat Farkı	25
2.I.3. Ponoptiğin Sonu	27
2.I.4. Gösterge Üretim Evreni	29
2.2. Hipergerçeklik, hipergerçekçilik ve hiperrasyonalizm	32
3. BÖLÜM: BLACK MIRROR DİZİSİ ÖRNEĞİYLE GELECEĞİN TOPLUMSAL YAPISININ SİMÜLASYON KURAMIYLA İNCELENMESİ	
3.1. Araştırmanın Amacı ve Örneklem Seçimi	35
3.2. Araştırmanın Sınırlılıkları	36
3.3. Araştırmanın Yöntemi	36
3.4. The Entrie History of You” Bölümünün Göstergebilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi	
3.4.1 “The Entrie History of You” Bölümünün Oyuncuları	40

3.4.2. “The Entrie History of You” Bölümünün Hikayesi	41
3.4.3. “The Entrie History of You” Bölümünün Analizi	43
3. 5. “Be Right Back” Bölümün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi	
3.5.1. “Be Right Back” Bölümünün Oyuncuları	50
3.5.2. “Be Right Back” Bölümün Hikayesi	51
3.5.3. “Be Right Back” Bölümün Analizi	52
3.6. “Nosedive” Bölümün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi	
3.6.1. “Nosedive” Adlı Bölümün Oyuncuları	56
3.6.2. “Nosedive” Adlı Bölümün Hikayesi	56
3.6.3. “Nosedive” Adlı Bölümün Analizi	57
4. SONUÇ	67
KAYNAKÇA	72

SAHNELER LİSTESİ

Sahne1. Siyah Ayna'da Yinelene Yükleme Simgesi	54
Sahne2. Siyah Aynadaki Kırık Ekran	54
Sahne 3. Katıldıkları Arkadaş Toplantısından Ayrıldıktan Sonra Gecenin Tekrardan İzlenmesi	56
Sahne 4. Gece Sonunda Evde Eski Cinsellik Görüntülerini İzleyerek Cinsellik Yaşamaları	56
Sahne 5. Sevişme Sahnesinin Ardından Liam, Eşinin Arkadaş toplantısında Jonas ile Konuşmalarını Tekrardan İzlemesi	57
Sahne 6. Hafızanın Ekranaya Yansıtılması	57
Sahne 7. Hafızanın Grain Teknolojisiyle Ekranaya Yansıtılması	58
Sahne 8. Fi'nin Zaman Kumandasının Liam Tarafından Alınarak İzlenmesi	58
Sahne 9. Liam'in Boynundaki İmplantı Çıkarması	59
Sahne 10. İmplanttan Kurtulan Liam'in Aynada Kendine Olan Bakışı	59
Sahne 11. Kahramanın Gerçekliği Kabullenememesi	63
Sahne 12. Martha'nın Oluşturulan Sentetik Bedene Dokunma İsteği	64
Sahne 13. Martha'nın Sentetik Eşiyile Yaşadığı 'Yapay Gerçeklik'	65
Sahne 14. Yapay Ash'in Sentetik Vücudu	65
Sahne 15. Martha ve Yapay Ash	65
Sahne 16. Ash'in Sosyal Medya Paylaşımlarının Sisteme Yüklenmesi	66
Sahne 17. Yapay İnsan Yaratan Sistem Üzerinden İlk Konuşmaları	66
Sahne 18. Gerçeklik ile Yüzleşme	67
Sahne 19. Aynada Gülümseyerek Puanını Artıran Lacie	69
Sahne 20. Bu Teknolojiyi Kullananların Sahip Oldukları Göz İmplantları	70
Sahne 21. Puanlama Sistemi	70
Sahne 22. Gündelik Rutinlerini Sürdürürken Telefona Bakılması	71
Sahne 23. Spor Yaparken Telefona Bakılması	71
Sahne 24. Toplu Alanlarda Bireylerin Telefonlarına Bakması	71
Sahne 25. Kurabiyenin Fotoğraf için Hazırlanması	72

Sahne 26. Fotoğraf için Güzel Olan Bir Görünümün Hazırlanması	73
Sahne 27. Ve Kahve Kurabiye Konsepti Paylaşım İçin Hazır	73
Sahne 28. İnsanların Birbirlerine Bakarken Göz İmplantları Sayesinde Puanlarını Görmesi	74
Sahne 29. Duyguların Sahteleşmesi	74
Sahne 30. Çocukluk Anısı Oyuncak	75
Sahne 31. Baş Karakterin Çocukluk Oyunağı Aracılığıyla Yüksek Puan Sahip Ünlü Arkadaşıyla Konuşması	75
Sahne 32. Düğüne Geç Kalan Lacie`nin Duygularını Kontrol Edememesi	76
Sahne 33. Baş Karakterin Zorla Konuşma Yapmak İstemesi	76
Sahne 34. Dizinin Başlangıcında ve Sonunda `Lacie`	77
Sahne 35. Lacie`nin Göz İmplantlarının Çıkarılıp Hapishaneye Kapatılışı	77

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Geleneksel ve Yeni Medya	8
Tablo 2. Teknolojinin Gelişimine Dair Zaman Çizelgesi	10
Tablo 3. Web Uygulamalarının Karşılaştırılması	12
Tablo 4. 2019 itibariyle en çok kullanılan sosyal ağlar ve sahiplik yapıları	15
Tablo5. “The Entrie History of You” Oyuncularının Gerçek İsimleri ile Dizideki İsimleri	40
Tablo 6. “Be Right Back” Oyuncularının Gerçek İsimleri ile Dizideki İsimleri	50
Tablo 7. “Nosedive” Oyuncularının Gerçek İsimleri ile Dizideki İsimleri	56

GİRİŞ

Aydınlanma düşüncesi ile beraber gelen ilerleme fikri 18. Yüzyıldan bugüne eleştirilmeye devam etmektedir; çünkü bu aydınlanma düşüncesine egemen olan akılsallık insanlığı istenen, arzulanan ütopyalara götürmekten de ziyade insanlığı istenmeyen, arzulanan distopyalara götürmüştür. Bilimsel gelişmelerin merkezinde yer alan rasyonel aklın vaat ettiği ideal toplum ütopyası, modern dünyada bir kâbusa, bir karşı-ütopyaya daha doğru bir ifadeyle bir distopyaya dönüşür. Böylece 18. yy.'da filizlenmeye başlayan ütopyacı düşüncenin yerini, haklı gerekçelerle, 21. yy.'da felaket korkularının distopik yansımaları almıştır. Çağın ruhunu yansıtan bu distopik yansımalar, Fredric Jameson'ın (1990)'da ifade ettiği gibi, kendini en açık şekilde görsel sanatlarda ortaya koyar. (Aşkan ve Altunay, 2018, s. 49) Dünyanın bu ideolojik resmi, kitlelerin hayatı ve insanları genel itibarıyla dünyanın gerçekliğini algılaması kalıpların yinelenmesine benzer bir biçimde dayanan kolaj gibidir. Bu dünya resmi kitlelere şentimentalize edilmiş görüngülerinin işlendiği bir “soap opera” formundadır. “Soap Opera” formu kitleleri savaş ve siyaseti seyirlik bir oyun tavrı ile izlemelerini sağlar. Yapılan çalışmalar bilim ve teknolojiye yaşanan gelişmelerin insanın özgürleşmesi için değil; insanın kendisi ile ve başka insanlarla beraber doğa ile uyum içinde yaşayabilmesi için değil, Walter Benjamin'in ifade ettiği üzere, 'organik olan'ın inorganik olanın tahakkümü altına alındığı' bugünkü modern toplumsal sistemlerin yeniden üretimi için kullanılmış olmaktadır. (Oskay, 2007, s. 113) Bu, modern toplumsal sistemlerin yeniden üretiminde TV dizilerinin aynılığı aracılığıyla kiteselleşmiş, edilgenleşmiş, seyircileşmiş bireyleriz. “Soap Opera” formu ile yeniden- üretim ilkesinin temellerini ortaya atan Walter Benjamin, yeniden üretim sürecinde bu sürecinin üretim ve ürünün statüsünde değişikliğe yol açtığını belirtmiştir. Bundan yola çıkarak Baudrillard, bu olgunun sanat, sinema ve fotoğraf alanlarında ortaya koyulduğunu ifade eder; çünkü maddi üretimin ait olduğu bu evrende moda, medya, reklam, haber ve iletişim ağları nokta konumundadır. Yani bu evren simülaklar ve koda ait evreni temsil etmektedir. (2016, s.97) Bu tüm yeniden üretim evrenine simülasyon evreni adını veren J. Baudrillard, gerçeklik olgusunu sorgulamamızı sağlamaktadır. Bu bağlamda somut anlamda yaşamı belirleyen sanayi ve tarım sektörleri değil, hizmet ve iletişim sektörleridir ki, bunların üretimden çok birer yeniden üretim sektörü olduklarını söylemek doğrudur. Simülasyon evreninde içerisi boşaltılmış bir “kitle” vardır. Toplumsal yerine toplumsal-ötesi, politika yerine politika-ötesi vardır. Yani bu evren içi boşaltılmış bir görünüm evrenini ifade etmektedir. Bu göstergeler birer görünüme dönüşmüşlerdir. Yukarıda da ifade edildiği üzere bunu sağlayan iletişim araçlarıdır. Bir yeniden üretim aracı olan televizyon ekranı göstergeleri

görünüme dönüştürmektedir. Baudrillard'ın ifade ettiği gibi bu tam ekran görünümlerin akıp geçtiği bir saydam yüzeyi ifade etmektedir; çünkü bu görünümler bir bant aracılığıyla ekrana ulaşmaktadır. Kitle iletişim araçları sunulan içerikleri anlamsızlaştırmaktadır (Adanır, 2017, s. 32). Modern dünya ile beraber gelen modern iletişim araçlarının özgürleşmesi çağdaş toplumsal yapının da değişmesine neden olmaktadır. Baudrillard'a göre çağdaş toplumsal yapının derin bir dönüşüm geçirdiği bu dönemde teknolojik gelişmelerin özellikle de sinema ve televizyonun Batılı toplumların Rönesans'tan bu yana geçirmiş oldukları değişimle ilişkili olduğu saptamasını yapar (Çolak, 2006, s. 59). Yaşanılan çağın ruhunu ve ritmini anlamamızı sağlayan görsel sanatlar bağlamında J. Baudrillard da yeni çağdaş toplumsal gerçekliği sinemasal bir çağ olarak ifade etmektedir (Baudrillard, 2004, s. 151). Sinema, çağımızın tüm gerçekliğini ya da gerçek dışılığını, "sanallığını" ve "hipergerçekliğini" yansıtma konusunda diğer tüm sanatların önüne geçmiştir. Aslında durum, kültür teknolojilerinin tarihsel gelişmelerine baktığımızda doğaldır. Zira, 17. yüzyıldan itibaren dünya görsel bir kültüre, göstergelere öncelik tanınan bir kültüre doğru hızla evrilmiştir. İçinde yaşadığımız dönem bu kültürel dönüşümün son halkasını oluşturan bir dönemdir (Çolak, 2006, s.199). Simülasyon evreninde bilim ve teknik öyle bir aşamaya ulaşmıştır ki "gerçeği gerçekten daha gerçek" gösterebilmek artık mümkün olabilmektedir. Yani simülasyonun tanımına eş değer olarak olmayan şeyleri varmış gibi gösteren bir evrenin gerçekliğini yaşamaktayız.

Bu bağlamda araştırmamız da örneklem olarak kullandığımız 'Black Mirror' dizi serisi de tam da bu noktada teknolojinin ilerleyişiyle beraber yaşanan iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin insanlığı nasıl etkilediğini gözler önüne sererek bugüne ve geleceğe ayna tutmaktadır . Dizi, insanların hayatlarını kolaylaştırdığı iddia edilen teknolojinin, aslında bu hayatları nasıl çevrelediğini ve yok ettiğini ekranlara taşımaktadır. Black Mirror, kitlelerin iletişim araçlarıyla da nasıl manipüle edildiğini ve toplumsal yaşamı dönüştürmede nasıl belirleyici bir güce dönüştüğünü, aynı zamanda teknoloji ile modern akılsallığa sahip olan bireylerin teknoloji ile buluştuğundaki sonuçlarını göstermeye çalışan bir distopik kurgudur. Bu nedenle yaşadığımız simülasyon evreninde birey- gerçeklik- iletişim ilişkilerini anlamak açısından çalışmamız yararlı olacaktır. Araştırmamızın birinci bölümünde iletişim teknolojilerinin geldiği noktayı, sahiplik yapılarını ve etkilerini anlamlandırabilmemiz için Geleneksel Medyanın Dönüşümü ve Yeni Medya Teknolojileri ile gerçekliğin tüketimi bağlantısı açıklanacaktır. İkinci bölümde ise çalışmamızı dayandırdığımız Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı 'Simülasyon evreni ve Hipergerçeklik' başlığı altında literatür taraması aktarılacaktır. Bu iki bölüm çerçevesinde çağın ruhunu yansıtan distopik yansımalar;

simulasyonun farklı biçimlerini izleyiciye aktaran `Black Mirror` dizisi ekseninde simülasyon kuramı çerçevesinde analiz edilerek, sahneler göstergebilimsel alanın metaforik ve metonimik yöntemi ile çözümlenecektir. Araştırma sonucunda ise geleceğin distopyasına ve araştırmanın problemlerine cevaplar bulunacaktır.



1. BÖLÜM: YENİ MEDYA TEKNOLOJİLERİ İLE TÜKETİM İLİŞKİSİ

I.I Geleneksel Medyanın Dönüşümü ve Yeni Medya Teknolojileri

Medya kelimesi oldukça büyük bir haritayı temsil etmektedir. Bu sebeple medyanın neden `medya` olduğunu ise ifade etmek oldukça güç bir durumdur. 21. Yüzyılda medya gittikçe büyüyerek büyük bir atlası ifade etmektedir. Artık birkaç televizyon kanalı, radyo istasyonu yerini oldukça türel bir yapıya bırakmıştır. Bu büyük harita içerisinde de üretilenler ve tüketilenler büyük bir çeşitliliğe sahiptir. Bununla beraber yeni dijital medya teknolojileri, endüstrileri ve girişimcilerinin azımsanmayacak katkısıyla alternatif ve belli bir gruba hizmet eden pek çok karşı durum da ortaya çıkmıştır (Laughey, 2010, s.14). Elektronik gazeteyle geleneksel gazete elektronik çağa yönelirken, görelilik de on plana çıkmıştır. Bilgisayar teknolojisiyle enformasyonun depolanması, üstün nitelikli becerilerin kullanılması zorunluluğunu ortadan kaldırdığı gibi, enformasyonun her an erişilebilir olmasını sağlamıştır. Büyük iletişim kuruluşları, enformasyonun depolanmasını ve dağıtılması işlemini ellerinde topladıklarından dolayı görüntülerin egemen olduğu bir enformasyon bombardımanı altında ezilen bir olgu dünyası yaratılmıştır ve yaratılmaktadır (Tokgöz, 2010, s. 80). Bu nedenle iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle medya kavramının içerisinde yeni medya, sosyal medya, dijital medya gibi bir çok kavram girmiştir. Kitle iletişim araçları sayısallaşarak enformasyonun bilgisayarlar tarafından okunabilir formatına bürünmüştür. Geleneksel medyanın dönüşümü yazılımlar ve yeni uygulamalarla yeni medya araçlarını tanımamıza ve kullanmamıza neden olmuştur. McLuhan'ın araç teorisine göre; tercihlerimiz, algılarımız, seçimlerimiz hakkında belirleyici bir konumda olan medya teknolojileri sıcak ve soğuk olarak ayrılan bir eksende tutulmaktadır. Örneğin; Yüksek çözünürlüklü bir televizyon sıradan bir televizyondan daha sıcaktır; çünkü yüksek çözünürlüklü bir televizyon da görme, duyma ve diğer algılarımızı daha çok kullanmamız gerekmektedir. Kitle iletişim araçlarındaki bu sıcaklık dereceleri onları nasıl kullandığımızı ve bilgiyi onlardan nasıl aldığımızı belirler. Bu iletişim teknolojileri aynı zamanda dünyanın `küresel bir köy` olmasını sağlayarak dünyanın küçük bir köy haline gelmesini sağlamıştır. Örneğin; eBay –Dünyanın Çevrimici Alışveriş Merkezinin 30 ülkeden fazla satıcı ve müşterisi bulunmaktadır. Ve Google Haritalar Teksas'tan Zürih'e dünyanın her bölgesindeki sokak yaşantısına yakından bakar (Laughey, 2010, s. 29). Kitle iletişim araçlarının teknoloji ile birleşimi "Yeni Medya Teknolojileri" olarak ifade etmektedir. Yeni medya teknolojileri web 1.0 ile başlayarak web 3.0'a evrilen sayısal veri uygulamalarını içermektedir. Bu kavram geleneksel medyadan farklı olarak sayısal tabanlı, çoklu ortam yapısını ifade etmektedir (Binark, 2015, s. 15).

Yeni iletişim araçlarının gelişmesi kaçınılmaz olarak yeni teorileştirme biçimlerini de beraberinde getirmektedir. İnternet teknolojisinin, dijital televizyonun ve siberuzamın gelişmesi de bu bakımdan farklı değildir. Bu yeni teknolojik gelişmelere eşlik etmiş olan düşünce kampları, ya sundukları toplumsal ve teknik fırsatlar açısından bu gelişmelere kucak açmış ya da kinik bir şekilde bu tarz anlatıların yeni hiçbir şey sunmadığını öne sürmüşlerdir. Bu argümanların altında sanayi toplumundan enformasyon veya ağ toplumuna doğru bir dönüşüme tanık olup olmadığımıza dair daha derin bir tartışma yatmaktadır. İlk olarak sosyolog Daniel Bell (1973) tarafından ortaya atılan bu argüman ile ekonomik ve toplumsal gelişmede bilgi ve enformasyonun başlıca etmenler haline geldiği öne sürülür. Buradaki temel argüman, ekonomideki üretim ve dağıtım süreçlerinin gittikçe artan bir şekilde bilgi-temelli girdiler tarafından yönlendirildiğidir. Birçok yazar, enformasyon toplumu yerine ağ toplumu terimini tercih etmektedir. Bu enformasyon toplumuna etki eden en önemli etkenin veri iletişimi olduğu belirtilmektedir. Örneğin; televizyon, telefon sistemlerinin internet ile buluşması iletişimin sayısallaşarak tek yönlü iletişimin çift yönlü bir iletişime dönüşmesini sağlamaktadır. Böylece iletişimin yönü değişerek çift yönlü bir iletişim biçimine geçildiğine tanık olmaktayız. Bu belirttiğimiz iki değişim çağdaş modern toplumu endüstri çağından, kitle kültüründen ağların ve etkileşimin egemen olduğu bir çağa götürmektedir. Medya, denildiğinde aklımıza gelen kitle iletişim araçları gazete, televizyon ve radyo olarak bilinmektedir. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle medya kavramının içerisine yeni medya, sosyal medya, dijital medya gibi bir çok kavram girmiştir. Kitle iletişim araçları sayısallaşarak enformasyonun bilgisayarlar tarafından okunabilir formatına bürünmüştür. Geleneksel medyanın dönüşümü yazılımlar ve yeni uygulamalarla yeni medya araçlarını tanımamıza ve kullanmamıza neden olmuştur. İletişim alanında çalışan İngiliz kültür eleştirmeni Raymond Williams, `Teknoloji Kültürel Biçim` (2003) adlı kitabında araç teorisinin merkezinde yer alan teknolojik belirlenimciliğe itiraz etmektedir. Raymond Williams, bu teknolojik belirlenimciliğe itiraz ederek herhangi bir dönemde icat edilen teknolojilerin her birinin keşfedilmezden önce nasıl daima özel bir amaca hizmet etmek üzere ortaya çıktığını vurgular. Ayrıca, her bir medya teknolojisinin etkileri, söz konusu teknolojinin bütün belirlenimci senaryoları hükümsüz kılınarak henüz kullanıma geçmezden çok önce öngörülmüştür. Sadece medya teknolojileri değil, tümevarımda bütün teknolojiler ticari, siyasi ya da askeri amaçlar için geliştirilir. Örneğin; demiryolu taşımacılığı ve telgraf da yine bu amaç için geliştirilmiştir. ABD ve İngiltere'nin ticari amaçları için geliştirilen demiryolu taşımacılığı ve telgraf bu iki ülkenin ham maddelerinin etkin bir taşınım ile fabrikalara ulaştırılması konusundaki iletişimi sağlamıştır. Bütün iletişim tarihinin farklı toplumlarda aynı yolu izlediğini savunan Williams,

ekonomik taleplere göre ilk başta ulaşım teknolojilerinin geliştiğini belirtir. Bu da bize televizyonun telefona göre daha yavaş geliştiğini açıklamaktadır; çünkü televizyon ilk başta ekonomik bir çıkar sunamamıştır (Laughey, 2010, s.36). Teknolojinin gelişimiyle eş zamanlı gelişen medya bu nedenle bir dönüşüme girmiştir. İletişim alanındaki tarihsel süreç içerisinde önemli rol oynayan dönüm noktası niteliğindeki devrimler şu şekildedir; Yazının bulunması; Chirografik devrim, matbaanın bulunması; Gutenberg devrimi, telgraf, faks, radyo ve televizyonun bulunmasıyla başlayan elektrik/elektronik devrim ve internet devrimidir (Baldini, 2006, s.5). Bu gelişmelerin yanı sıra kağıt sanayinin gelişimi de bilginin saklanması ve yayılması açısından önemli bir gelişmedir. İletişim alanındaki teknolojik gelişmeler, gazeteciliğin ortaya çıkmasında önemli bir etken olduğu gibi aynı zamanda gazetecilerin iş yapma biçimlerini derinden etkilemiş, hatta biçimlendirmiştir. Bu yüzdendir ki teknoloji ve gazetecilik her zaman birbirlerinin gelişimini etkileyen bir ilişki içinde olmuşlardır. Genişleyen kitleyle sektör haline dönüşen medya, büyüyen ekonomiyi tatmin etmek için yüksek teknolojilere ihtiyaç duyduğundan, medya sahipleri her dönemde yeni teknolojiye yatırım yapmışlardır. (Schudson, 1978, s. 33-34). İletişim teknolojilerindeki gelişmeler, haber üretimindeki yapısal değişikliklerin yanında yeni bir toplumsal örgütlenmenin oluşumuna da neden olmuştur. Teknolojik gelişmeler; haber ve bilgi toplama yöntemlerinden, habere biçim verme, yazma, haberin içeriği ve bu içeriği aktarma yöntemlerini de etkilemiştir (Yıldırım, 2009, s.32). Bu etkileme geleneksel medya olarak ifade edilen, büyük çoğunlukla tek yönlü, tek tip ve kitle iletişimini ifade eden aşamanın ardından, sosyal medya çağının iletişimsel safhasını yaşamaktayız. Dijital medya bir başka ifadeyle internet medyası olarak da belirtilen bu medya her şeyden önce bilişim ve enformasyon teknolojilerini ve internet ağ yapısını kullanan bir ortamı oluşturmaktadır. Web 1.0 uygulamalarıyla başlayan bu dönem internet siteleri ve e-maillerin yoğun kullanımı, Web 2.0 olarak isimlendirilen teknolojik ilerleme, sosyal medya mecralarının önemli bir aşamaya ulaşmasını sağlarken Web 3.0 ve Web 4.0 uygulamalarına evrilmesinin de yolunu açmıştır. İçerisinde bulunduğumuz bu iletişim evreni sosyal medya kapsamında değerlendirilmekte ve tartışılmaktadır (Çığ ve Çığ, 2015, s.22). Belirtildiği üzere dünyadaki medyanın içerisinde yer alan gelişimler sosyal, kültürel, teknolojik ve ekonomik gelişmelerle birlikte ele alındığında anlamlı olmaktadır. Geleneksel medyanın dönüşümünü incelediğimizde hepsi birer bütün olarak karşımıza çıkmaktadır. Laughey (2010, s.19)'in belirttiği üzere dönüşümlerin birbiriyle bağlantısını şu şekilde açıklamak mümkündür: Telgraf ve telefon gibi geleneksel kitle iletişim araçları saf ve iki yönlü bir iletişim sağlarken internet ve cep telefonu bunu değiştirmiştir. Bu değişimi kolay iletişim olanağı olası kılmıştır. Bu birleşim sosyal paylaşım siteleri, bloglar ve içerik forumları dünyanın farklı ülke ve

yerlerindeki insan kümelerinin arasında kolay iletişim olanağını mümkün kılmıştır. World Wide Web (www) aracılığıyla 2005 yılında hayatlarımıza giren kullanıcıların içerik oluşturabildiği sosyal medya olarak adlandırılan paylaşım siteleri Web 2.0 çatısı altında yer almaktadır. Facebook, LinkedIn, Youtube, Wordpress, Twitter gibi sosyal ağ siteleri web 2.0 uygulamaları olarak adlandırılmaktadır (Fuchs, 2015, s.94). Teknolojiye vurgu yapan Web 2.0, bütün sosyal ağları içine alan bir şemsiye kavram olarak düşünülmektedir (Trottier ve Fuchs, 2015, s. 6). Aslında sosyal medya teknolojilerinin büyük bir kısmı, 2005 yılından önce kullanılmaya başlanmıştı. Ancak popülerleşmesi, geleneksel medya ile de melezlenerek toplumsal yaşamı giderek daha fazla şekillendirmeye başlaması, 2005 sonrası döneme denk düşmektedir (Fuchs, 2014, s. 48). Bu kırma yapı insanların toplumsal yaşamlarını da değiştirmeye başlamıştır. Bu toplumsal değişim karşısında sosyal medyanın bu denli kullanımı tartışmalarda yer almasını sağlayarak bireyleri sosyalleştirmeyip yalnızlaştırdığı ifade edilmektedir. Teknolojinin hızlı ilerleyişi gündelik hayat içerisinde etkisi ve konumu ile bireyler kolay, ucuz bir erişim imkanına sahip olmaktadır. Bu kolay ulaşım ve erişim olanağı toplumda yeni bir kültürün doğmasına neden olmuştur (Tektaş, 2014, s. 852). Bu kültür eski ve yeni medyanın birleşmesinden doğmuştur; çünkü bu geleneksel ve yeni medya birbirini besleyerek yeni bir kültüründe doğmasına sebep olmuştur Bu yeni kültürün oluşmasının nedeni yeni iletişim teknolojilerinin internet teknolojileriyle de birleşip kolay ve ulaşılabilir olmasıdır.

Friedman (2008, s. 2) eski medyanın yeni medyayı beslediğini vurgulayarak çalışmasında şunlardan bahsetmiştir;

“Hatta bazıları eski medyayı neredeyse telefonla değiştirilen telgrafla karşılaştırdılar ve elbette, daha yakın zamanda e-posta ile. Ancak, eski medyayı değiştirmek yerine genellikle yeni medyanın eski medyayı desteklediğini görüyoruz. Kuruluşların hedeflerini ileriye taşımak için sık sık yan yana çalıştıklarını görmekteyiz. Örneğin, New York Times gazetesinin gazete bayilerinin yanısıra internet siteleri de mevcut. NYTtimes.com'daki haberler gün boyunca güncellenir ve okuyucular gerçek zamanlı olarak yorum yapmaya teşvik edilir. Köşe yazarlarının sitede de kendi blogları bulunmaktadır. Yeni medya teknolojileri ile beraber birçok kurumda küçülmeye gitmiştir. Örneğin; 1908 yılından beri yayın hayatına sahip olan ve Amerika Birleşik Devletlerinde yer alan Christian Science Monitör günlük gazetesi 2009 yılında ilk uluslararası online gazete olmuştur. Bu şekilde yayın hayatına devam eden gazete, haftalık, uluslararası dergi ve online olarak devam etmektedir.” Çalışmalardan görüldüğü üzere zaman, tarihsel süreç medyadaki gelişimi zaruri kılmıştır. Geleneksel medya örgütlenmelerinden bazıları yeni medya ile beraber daha güçlü hale gelmişken bazıları ise yayın

hayatına son vermiştir. İletişim teknolojilerindeki gelişimle yaşanan bu kırılma geleneksel medya iletişim araçlarının da değişimine yol açmıştır.

Tablo I'de, Friedman (2008, s. 4), geleneksel medyanın yeni medyadaki karşılıklarını tablolamıştır. Geleneksel medya sayısallaşarak yeni bir hal almıştır.

Tablo- I Geleneksel ve Yeni Medya

Kitap → E-kitap, Wikiler
Gazetecilik → Bloggerlik
Müzik → Spotify
Gazete , Dergi → Twitter, Ezines
Radio → Podcasts
Televizyon → Web üzerinde tüm bölümlere erişim/ Netflix, Apple TV
Telefon → VOİP (Dijital telefon, İp üzerinden ses verışı)
Film → İnternet üzerinden erişim/ Iplayer uygulamaları
Fotoğraf → Flickr, Picasa, Instagram
Gazete ilanları → Facebook, Instagram, Adwords reklamları
İş İlanları → LinkedIn
Sanat → Web üzerinden sanal müze dolaşımı

Geleneksel medyanın sayısallaşmasıyla ilgili bir araştırma haberi yapan Al Jazeera internet haber gazetesi 2025'te gazetecilik nasıl olacak? Başlıklı çalışmasında medyanın dönüşümü hakkında oldukça önemli noktalara değinmektedir. Hazırlanan rapor da gazetelerin, okur kaybederek bir çok gazetenin 2025 yılında yayın hayatına sadece dijitalde devam edeceği belirtilmektedir. Bunların sonucunda ise doğrulamadan geçirilmeyen verinin bilgi haline dönüştürülmeden okuyucuya aktarılacağı vurgulanmaktadır. 2025 yılında ise medya alanında çalışan uzmanların dijitalle bağlantılı olması gerçeği araştırmanın zaruri sonucudur. Araştırma aynı zamanda 2025 yılında Apple, Google, Facebook, Ali Baba gibi teknoloji devlerinin ülke yöneticilerinden çok daha güçlü olacağını açıklamıştır. Teknoloji ve güç arasındaki ilişkinin

toplum tarafından farkedilip önemsenmesiyle siber güvenlik konularının daha önemli olacağı araştırmanın bir diğer sonucudur. Neredeyse yarım milyar insan uykudan uyandıkları andan itibaren zamanlarının büyük bir çoğunluğunu Facebook da geçirmektedirler. Bu zaman diliminde kullanıcılar Facebook hesaplarıyla kendi kişisel profillerini oluştururken çift yönlü iletişimi de mümkün kılmaktadır. Bu sosyalleşmenin arka bağlamında ise tüm özel verilerini Facebook şirketiyle paylaşmaktadır. Bu bağlamda Z. Bauman & D. Lyon, Akışkan Gözetim kitabında yeni medya teknolojilerinden web 2.0 uygulaması Facebook hakkında şunlara değinmiştir;

Sosyal ağların hayatlarımızın merkezine girmesine sağlayan Facebook kullanıcılarının uyanık oldukları zaman dilimlerinin çoğunluğunun bu sanal ortamda geçirdikleri belirtilmektedir. Facebook'un ulaşılabilir, oldukça geniş, çift yönlü iletişim ortamında bu çift yönlü iletişimi mümkün kılan kolay ve ulaşılabilirlik kullanıcılar için çekici gelmektedir. Bu nedenle kullanıcılar, özel veya açık mesajlar ve sohbet özelliği sayesinde arkadaşlarıyla ve diğer kullanıcılarla iletişim kurabilirken tüm verilerini de Facebook ailesi ile paylaşmaktadır. 2010 yılından itibaren şirketler de Facebook ailesine dahil olarak şirket sayfaları oluşturarak reklamlarını bu ortamdaki yayınlatabilmekte yeni üyeler kazanabilmektedir (Bauman & Lyon, 2016, s.3). Teknolojinin gelişimi ve psikolojiyle birleşmesi yani aktif kullanıcı anlayışı (etkileşim) geleneksel medyanın dönüşümünü zaruri kılmıştır. Nitekim 1920'lerde radyo, 1950'li yıllarda ise televizyon yeni iletişim teknolojisidir. Bugün kullandığımız yeni iletişim teknolojileri örneğin; akıllı saatler, ipodlar, tabletler, akıllı telefonlarımız 30-40 yıl içerisinde bambaşka bir hal alıp onların dönüşümüne şahit olmamız mümkündür.

I.I.I. Web Tabanlı Uygulamalar

İngiliz bilgisayar bilimci ve eski CERN çalışanı, Tim Berners-Lee, 12 Mart 1989'da Dünya Çapında Ağ olarak bilinen bir teklif metni hazırladı. 1989'da yayınlanan teklif daha etkili bir CERN iletişim sistemi içindi ancak Berners-Lee sonunda bu konseptin dünya genelinde uygulanabilir olduğunu gördü. Berners-Lee ve Belçikalı bilgisayar bilimcisi Robert Cailliau 1990'da bağlantı kurmak için çeşitli türlerdeki bilgilere, kullanıcının istediği yere göz atabileceği bir düğüm ağı olarak erişebileceği bir köprü metni kullanmayı önerdi. Bu yollarla ilk web servisi tasarlanmış ve test edilmiş ve yanal olarak World Wide Web olarak sınırlandırılmıştır (Choudhury, 2014, s. 8096). Bu uygulamalar statik bir yapıdadır. World Wide Web uygulamaları birer veri merkezleridir. Bilgiler bu veri merkezlerinde depolanır. Köprü Metni Aktarım Protokolü'nü (HTTP) temel alan World Wide Web uygulamaları, ftp, e-

posta, telnet ve diğer dağıtılmış uygulamalar gibi daha eski servisleri genişleterek ana bilgi alışverişi platformu haline gelmiştir. Uygulama alanına bağlı olarak, Web araçları , tek tek sayfaların, özgün, sabit Web sitelerinin veya çok sayıda siteden oluşan düzenlenmiş Web uygulamalarının kapsamına sahip olabilir (Afsarmanesh, 1999, s.1). World Wide Web`in tanımını internet üzerinden yani fiber optik ağ kabloları aracılığıyla birbirine erişerek birbirine bağlanan köprü metin belgeleri sistemi olarak ifade etmemiz mümkündür. Bu köprü metin belgeleri sayesinde web tarayıcıları aracılığıyla web sayfalarını görüntülerken bu köprüler aracılığıyla siteler arasında gezinilmektedir. Web tabanlı uygulamaların gelişimi internetin kullanımını artırmıştır. Web tabanlı uygulamalar ile iletişim teknolojilerinde hızlı gelişmeler yaşanmıştır; çünkü `World Wide Web` sistemi başka bir iletişim aracı yaratmaktadır. Bu iletişim aracı sayısız insan kitlesinin bir araya gelmesini dünyanın küçülmesini sağlayarak çift yönlü bir etkileşimi mümkün kılmıştır. Bunun haricinde internet bilgiye kolay ulaşımı da olası kılmıştır (Akar, 2011, s. 13). Web tabanlı uygulamalara geçiş süreci ve sonrasını bir zaman çizelgesiyle aktaran Fiedman(2008, s. 9) bu tür bir zaman çizelgesi ile web teknolojilerindeki ilerleyişi analiz etmemiz açısından oldukça önemlidir.

Tablo 2. Teknolojinin Gelişimine Dair Zaman Çizelgesi

<p>1834- Charles Babbage's Analitik motorunun icadı. Tarihte ilk bilgisayar olarak geçmektedir. 1876- Alexander Graham Bell tarafında telefonun buluşu</p> <p>1926- 1940 yılında ilk TV reklamının yayınlanması</p> <p>1946- Elektrikle çalışarak ilk elektronik veri işlem kapasitesine sahip bilgisayarın buluşu. ENIAC olarak ifade edilir.</p> <p>1964- İlk otomatik elektronik rezervasyon sisteminin buluşu. SABRE isimli Teksas merkezli bir şirket tarafından bulunmuştur.</p> <p>1948- İlk ticari bilgisayarın bulunuşu. Amerika Birleşik Devletleri tarafından üretilen bu bilgisayar UNIVAC I olarak adlandırılmıştır.</p> <p>1965- Kodlama dili ile yazılan başarılı ilk zaman paylaşım sistemidir, Dartmouth Time Sharing System (DTSS) olarak adlandırılır.</p> <p>1969- Amerika Birleşik Devletlerinde yer alan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Projeleri Birimi tarafından geliştirilen (ARPA), dünyanın ilk paket dağıtımı ve Internetin öncülü ARPANET`in buluşu</p> <p>1962- "Spacewar", İlk bilgisayar oyununun bulunuşu</p> <p>1972- Bilgisayar hafıza sisteminin bulunması. Intel mikroişlemci</p>

- 1972-** İnternet sağlayıcı olarak kullanılan Ethernet LAN`ın bulunması
- 1972-** @ kullanımıyla ilk e-posta gönderimi
- 1973-** Xerox Alto adı verilen grafiksel kullanıcı arayüzünü (GUI) kullanan ilk bilgisayar.
- 1979-** Apple`ın yükselişini işaret eden bu tarih Steve Jobs`un Kaliforniya`da yer alan Palo Alto isimli bilgi teknolojileri araştırma ve geliştirme şirketiyle başlamıştır. Apple için önemli teknolojiler geliştirmiştir.
- 1980-** TCP/IP kullanımı. En yaygın kullanılan protokol takımıdır.
- 1984-** Domain Name System (DNS) isimlendirme sisteminin ortaya çıkışı .
- 1988-** İnternet aracılığıyla konuşma sistemine İnternet Relay Chat (İRÇ) adı verilmektedir. İnternette en çok kullanılan protokollerden biridir.
- 1991-** WWW bilgi sisteminin bulunması. İnternet üzerinde birbiriyle bağlantılı hiper-metin dokümanlarını içerir.
- 1993-** Mosaic, National Center for Supercomputing Applications bünyesinde geliştirilen bir web tarayıcı.
- 1994-** hotwired.com`da ilk banner reklamların yayınlanması
- 1994-** WebCrawler, ilk arama motoru.
- 1995-** AOL, Prodigy, and CompuServe. Çevrimici hizmetler, ulusal veri merkezinin açılması
- 1996-** VOIP (IP üzerinden ses verisi gönderilmesi)
- 1996-** ICQ (Ücretsiz anlık mesajlaşma)
- 1999-** Napster, MP3 formatında şifrelenmiş dijital ses dosyalarının, tipik olarak ses şarkılarının paylaşılmasını sağlayan uygulama
- 1999-** Google
- 2001-** İpod
- 2001-** Wikipedia
- 2001-** Napster Shuts Down
- 2002-** Friendster
- 2002-** Second Life (sanal video oyunu)
- 2003-** Myspace
- 2003-** Skype
- 2003-** Technorati, internetteki blogları tarayan bir arama motorudur.
- 2003-** LinkedIn
- 2003-** Google acquires Blogger
- 2004-** Flickr

2004- Facebook

2004- Podcasting - internet üzerinden radyo programlarının yapılması.

2005- YouTube

2005 yılıyla sınırlanan bu evrim tablosunun gelişimi hala devam etmekte olup Web 3.0, Web 4.0 uygulamaları ve geleceği araştırılmakta ve tartışılmaktadır. World Wide Web uygulamaları da zamansal gelişimine ve özelliklerine bağlı olarak kuramcılar tarafından kategorilere ayrılmıştır. Teknolojinin gelişimi ve Web uygulamalarının özellikleri ile karşılaştırılmalarından gördüğümüz üzere 1834 ve devamındaki gelişmeler ardından bir bilgi alanı olarak 1989' dan bu yana web alanında bir çok gelişme ve ilerleme yaşanmıştır. Bilgisayar bilimi alanında çalışan, Choudhury (2014, s.4) makalesinde web tabanlı uygulamaların özellikleri ile şu şekilde tablolastırmıştır;

Tablo 3. Web Uygulamalarının Karşılaştırılması

WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
1996 – 2004	2004 -2016	2016+
Web sayfası yazım dili	Sosyal Web	Anlamsal Web
Tim Berners Lee	Tim O'Reilly, Dale Dougherty	Tim Berners Lee
Sadece Okuma	Okuma + Yazma	Uygulanabilir web
Milyonlarca kullanıcı	Milyarlarca kullanıcı	Trilyon kullanıcı
Ekran sistemi	Katılım + Etkileşim	Kişi yönetimi
Tek yönlü	Çift yönlü	Çok kullanıcıli sanal ortam
Şirketler	Halk	Kullanıcı alıcısını belirler
Sabit içerik	Dinamik içerik	Şu anda belirli bir tanımı yok Öngörü yapay zeka teknolojileri (AI ve 3D uygulamaları)

Kişisel web site	Blog ve sosyal medya profili	SemiBlog, (otomatik veri üretimi) Haystack (Kişisel bilgi yönetimi)
Mesaj ilanı	Topluluk portalı	Anlamli topluluklar
Anlamli topluluklar	Çevrimici sosyal ağ	Anlamli sosyal iletişim

Katılımcılık ve kullanıcı etkileşimini destekleyen Web 2.0 uygulamaları Anlamsal Ağ olarak geçen Semantic Web içerisinde çok daha büyük gelişmeleri barındırmaktadır. Web 3.0 uygulamaları ile cihazların birbirleriyle iletişim kurabilmeleri ve ortak protokoller etrafında çalışmaları amaçlanmaktadır. Web 1.0 ve Web 2.0 aynı protokoller üzerinden çalışırken semantik web farklı protokoller üzerinden çalışmaktadır. Web 1.0 ve Web 2.0 ortamın hipermetinsellik özelliği belirleyiciyken Web 3.0 uygulamalarında ise kullanıcıya ihtiyaç duyabileceği içeriklerin arama motorlarında arama zorunluluğu duymadan sunulması temel belirleyici özelliğidir (Binark, 2015, s. 29). Gelecekte bu gelişimler web 4.0 uygulamaları ve devamı uygulamalar ile devasa bir ağ sistemi modelini ve yapay zeka tekniklerini kullanmaya doğru ilerlediğimizin ışığını yansıtmaktadır.

I.I.2 Sosyal Ağların Gelişimi

Çift yönlü iletişim sunan Web 2.0 uygulamaları iletişim yönünde değişmesine neden olmuştur. Sosyal ağların Web 2.0'a evrilmesi kişilerarası iletişimde çift yönlü iletişimi mümkün kılmıştır. Bilindiği üzere iletişimin sağlıklı bir şekilde gelişmesi için feedback oldukça önemlidir. Bu sosyal ağlar da bizim çift yönlü iletişim kurarak ağlar üzerinden feedback yapmamıza imkan sağlamaktadır. Gelişen yeni iletişim teknolojileriyle birlikte sosyal uygulamalar da gittikçe artmaktadır. Çalışmada gördüğümüz üzere 1996 yılı itibariyle başlayan web 1.0 uygulamaları sosyal ağların önünü açmıştır ve web 2.0 uygulamalarının önünü açarak sosyal ağların doğmasına neden olmuştur. Etkileşim ve katılımı içerisinde barındıran sosyal ağlar 2004 yılından itibaren hayatımıza girmiştir.

Web 2.0 kavramının doğması ise şu şekilde gerçekleşmiştir;

"Web 1.0 uygulamalarının gelişimi çift yönlü iletişime doğru evrilmesi Web 2.0 adlandırılması O'Reilly ve MediaLive International arasında gerçekleştirilen konferans ile koyulmuştur. Web

öncüsü olarak tanınan Dale Dougherty ve O'Reilly VP, hayret verici düzenlilikle ortaya çıkan heyecan verici yeni uygulamalar ve sitelerle, web sitelerinin çökmekten çok uzak halleri ile çok daha önemli olduğunu belirtti. Daha ötesi, çöküşten kurtulan şirketlerin ortak noktaları varmış gibi görünüyordu. Dot-com çöküşünün web için bir tür dönüm noktası oluşturması, Web 2.0 gibi bir aşamaya geçmenin mantıklı gelmesi mümkün olabilir mi? Bunun böyle olduğu konusunda uzlaştık ve böylece Web 2.0 konferansı doğdu (O'Reilly,2009, s.1).” Sosyal ağların yükselişi Facebook ile ivme kazanmıştır. Sosyal ağların gelişimi reklam sektöründe de değişimlere neden olarak digital pazarlama gittikçe önem kazanmıştır. Günümüzde büyük bir kitlenin sosyal medya hesapları bulunmakta ve insanlar bu hesaplar üzerinden sosyalleşerek hayatlarını görünür kılmaktadır. Milyarlarca kullanıcının sosyal ağlarda yer almasının en önemli etkeni kullanıcıların içeriklerinin kendilerinin oluşturup değiştirmesine olanak sağlamasıdır. Sosyal ağ ekosistemini oluşturan Facebook, Twitter ve LinkedIn'in yanı sıra, YouTube ve Flickr gibi içerik sağlayabildiğimiz bir dizi web tabanlı uygulama genel ağ kültürünün bir parçasını oluşturmuştur. Geldiğimiz noktaya kadar analiz ettiğimizde bu koşullardan çıkarım teknoloji bilgiye ulaşma açısından bir araç olarak kullanılması olacaktır. José van Dijck ve Thomas Poell (2013, s. 5) makalelerinde konu hakkında şunu ifade etmektedir;

“Bu koşullardan yola çıkarak, sosyal medya mantığının süreçleri, prensipleri ve uygulamaları içeren bu platformların bilgi, haber ve iletişimi işledikleri ve daha genel olarak sosyal trafiği nasıl yönlendirdiklerini ileri sürebiliriz. Kitle iletişim araçları gibi, sosyal medya da kendine has teknolojik, söylemsel, ekonomik ve örgütsel stratejileri ile kapalı kalmaya veya `doğal` görünmeye eğilimli olmakla birlikte mantığını, onları üreten platformların dışına taşıyabilmektedir. Bu ağlar toplumda yeni bir kültürün de oluşmasını sağlamıştır. İnsanlar artık `görünüyorum, öyleyse varım` anlayışına sahip olmuş ve günlük hayat akışlarına sosyal medyayı da eklemiştir. Teknoloji ile birleşen insan psikolojisi `doğal` görünürlük sağlayan sosyal ağlara parmak izine ihtiyaç duymadan açık bir hale getirmiştir. `The Social Network` filmi Facebook'un kuruluş hikayesini ekranlara yansıtmıştır. Filmde, M. Zuckerberg'in Facebook'u nasıl kurduğu aktarılmaktadır. Film afişisinde ise dikkat çekici bir cümle bulunmaktadır; `Bir kaç düşman edinmeden 500 milyon arkadaş kazanamazsınız.` Bu cümlelerin nedeni Facebook paylaşım sitesinin temelini bir veri hırsızlığıyla atılmasıdır. Filmde şunlar aktarılmaktadır; 2003 yılında Harvard Üniversitesi'nin bilgisayar ağını kıran M. Zuckerberg, okulun popüler öğrencilerinin seçildiği facemash.com sitesini kurarken yapmış olduğu veri programıyla siteye 22.000 fotoğraf yüklemiştir. Bunun sonrasında üniversite

tarafından kınama cezası alan Zuckerberg`in arkadaşlarıyla yaşadığı çatışmalar ve ortaklıkları da filmin konusuna dahil olmuştur. Hedefinden vazgeçmeyen Zuckerberg, “The Facebook” ismiyle 2005 yılında açılan Facebook.com kuruluş aşamasında sadece Zuckerberg`in mensubu olduğu üniversitede okuyan öğrencilerin girebildiği bir sosyal paylaşım sitesiyken şu anda tüm dünya da çok büyük bir kullanıcı sayısı elde ederek büyük bir güç sahibi olmuştur. Bu sayılar sadece nicelliği değil bireylerin verileri ile nitel bir gücü de temsil etmektedir.”

Atıldığı Harvard Üniversitesinden 2007 yılında fahri doktora unvanı alarak mezun olmuştur. Current World Population, Nisan 2019 verilerine göre Dünya nüfusu 7.7 milyon kişi bulunmaktadır. Facebook`ta kendi kullanıcı hesabından açıklama yapan Mark Zuckerberg, facebook kullanıcı sayılarının 27.06.2017 tarihi itibariyle ulaştıklarını açıklamıştır. Ocak 2019 verilerine göre ise Facebook`ta aktif kullanıcı sayısı 2.271 milyon kişiye ulaşmıştır. Facebook`un kuruluş altyapısından da anlayacağımız üzere Facebook bir veri bilgi merkezidir. Veri bilgilerinin sızdırılmasıyla ilgili de Mark Zuckerberg, Cambridge Analytica veri merkezine bilgi verdiklerini iş birliği içerisinde çalıştıklarını itiraf etmiş ve özür dilemiştir. Nisan 2019 tarihinde yaşanan son gelişmelerde ise Facebook "istemeden" 1.5 milyondan fazla kullanıcının e-posta kişilerini yüklediğini ve bilgilerini aldığını itiraf etmiştir. BBC`nin haberine göre elde edilen bilgilerin Facebook tarafından kullanıcılar arasındaki sosyal ve kişisel bağlantıların haritalanmasına yardımcı olmak için kullanıldığına inanılmaktadır. Günümüzde en çok kullanılan sosyal ağlar ve sahiplik yapılarını şu şekilde tablolayabiliriz;

Tablo 4. 2019 itibariyle en çok kullanılan sosyal ağlar ve sahiplik yapıları

Facebook (2003)	2,271 milyon	Mark Zuckerberg
Youtube (2005)	1,900 milyon	Google
Whatsapp (2010)	1,500 milyon	Mark Zuckerberg
Facebook messenger (2014)	1,300 milyon	Mark Zuckerberg
WeChat (2011)	1,083 milyon	Tencent Holdings Limited
Instagram (2010)	1.000 milyon	Mark Zucherberg
QQ (1999)	803 milyon	Shenzhen Tencent Computer System Co., Ltd.
QZONE (2005)	531 milyon	Tencent Holdings Limited
TikTok (2016)	500 milyon	ByteDance
Sina Weibo (2009)	446 milyon	SINA Corporation

Reddit (2005)	330 milyon	Steve Huffman, Alexis Ohanian, Aaron Swartz
Twitter (2006)	326 milyon	Omid Kordestani, Jack Dorsey
Douban (2005)	320 milyon	Douban Yang Bo
LinkedIn (2002)	303 milyon	Konstantin Guericke, Reid Hoffman, Jean-Luc Vaillant, Allen Blue, Eric Ly
Baidu Tieba (2003)	300 milyon	Robin Li
Skype (2003)	300 milyon	Priit Kasesalu, Jaan Tallinn, Ahti Heinla
SnapChat(2011)	287 milyon	Evan Spiegel, Bobby Murphy ve Reggie Brown
Viber (2013)	260 milyon	Viber Media Inc.
Pinterest (2010)	250 milyon	Paul Sciarra, Evan Sharp ve Ben Silbermann
Line (2011)	194 milyon	LINE Corporation (NHN Corporation)

Gördüğümüz üzere en fazla kullanılan sosyal ağların sahibi Mark Zuckerberg olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal ağlar sürekli bir gelişim ve dönüşüm içerisindedir. Sınırlarını kestiremediğimiz gelişim sürecinde sosyal ağların ilerleyişi ve kullanımın toplum tarafından daha fazla kullanılması digital bir kültürün toplumda oluşmasına yol açmış bir çok faydasının yanında her medya aygıtı gibi olumsuz etkilere de yol açmaktadır. Anlık olarak başka insanların hayatına dahil olduğumuz; haberleri takip ettiğimiz genel anlamıyla sosyal bir ağ kurduğum bu iletişim ortamı geldiğimiz noktada vazgeçilmez konumdadır ve bu ortamın parçası olmayanlar Sosyal çevre tarafından görünmez durumundadır. Sosyal ağların toplum üzerinde yarattığı kültürü Niedzviechi, dikizleme kültürü olarak belirtir ve şunları ifade eder; Anlık olarak haberleri öğrenebildiğimiz, arkadaşlarımızın nerede ve ne yaptıklarını gördüğümüz, sosyalleştığımız, kendimizi ifade edebilme özgürlüğü yakaladığımız, eylem yaratabildiğimiz sosyal ağlar, artık neredeyse vazgeçilmezimiz olmuştur (Niedzviechi , 2010: 28).

I.2 Gerçekliğin Tüketimi

Kültür, modern dünyanın bir sonucudur. Çağdaş toplumsal yaşam pratiklerinin oluşturduğu kitlesel sosyolojik yapı kültür olgusunu oluşturmuştur. Anlamsallığının boşaltıldığı bir dünya da kültür bu anlamsızlığın anlamından başka bir şey değildir. (Debord, 2017: 137) İçerisinde bulunduğumuz toplumun anlamını bulmamız yaşananları analiz edebilmemiz için bu nihai bir önem taşır. İçinde yaşadığımız toplumun kodlarını tarihsel bağlantıdan ayrı düşünemeyiz. Her olay farklı sonuçlar doğurmuştur. Gerçekliğin tüketimi başlığı da modern dünya yansımalarını içerisinde barındıran bir başlığı nitelendirmektedir. Bu başlığın altında gösteri ve tüketim olguları yer almaktadır; çünkü gerçekliğin tüketimi bunların genel bir başlığını ifade etmektedir. Bu başlığı çözümlenmenin başat yolu içerisinde bulunduğumuz çağı anlamak ve bu çağa kadar geldiğimiz süreci analiz etmekten geçmektedir. Yaşadığımız çağda internet üzerinden yaptığımız online alışverişlerden, alışveriş merkezlerine, havaalanlarına girişlerden bir çok duruma kadar parola girerek kontrol içerisinde bulunma zorunluluğu taşımaktayız. Whatsapp konuşmalarımız, google aramalarımız, sosyal medya paylaşımlarımız, beğenilerimiz; bunların hepsi bizlerin özelleştirilmiş ihtiyaçlar listemizi oluşturmaktadır (Bauman & Lyon, 2016, s. 12). Bu çağın ismi “hipergerçeklik çağı”dır. Zygmunt Bauman, modernite eleştirisi ile bu sürece ışık tutar. Bilgi toplumundan çok gözetim toplumunda yaşadığımızı dair tespitler içeren ‘Akışkan Gözetim’ adlı kitabında Sanayi Devrimi ve bu devrimin makine ve insan üzerinde yarattığı etkinin bugünü anlamamıza işaret edeceğini belirtir. Moderniteden post-moderniteye ya da Bauman’ın deyişiyle "katı bir düzenden akışkan bir düzene geçişte", moderniteden post-moderniteye geçişte toplum yapılarında meydana gelen dönüşüm çok daha uzun bir zamana yayılırken bugünün koşulları altında zaman ve mekan kavramının yok olduğuna dair bir ifade de yer almaktadır. Dolayısıyla günümüzün akışkan toplum yapıları çok daha hızlı bir şekilde akışkanlaşmakta ve bu hızı yakalayan hatta onu üreten güç odaklarınca süreç cazip bir hale getirilmektedir. Sürecin cazip hale getirilmesinde üretimin devamlılığının sağlanması esas gerektir. İktidar odakları bu devamlılığın sağlanmasında teknolojiyi her geçen gün daha fazla pazarlarken, denetimi arttıran ve özgürlükleri neredeyse yok eden bu mekanizmaları araç olarak kullanan siyasi aktörler de iktidar odaklarıyla işbirliği içerisine girmiştir. Gelişmiş ülkelerin 2. ve 3. Dünya ülkeleri üzerinde uyguladığı bu stratejiler, 2. ve 3. Dünya Ülkelerini her türlü veri akışını gözetlemesi anlamına da gelmektedir. Bu gözetlemenin kuramsal anlamına ponoptikon kavramıyla açıklık getirilmektedir. Ponoptikon yunanca bir kavram olarak her şeyi görmek anlamına gelmektedir (Bauman & Lyon, 2013, s. 118). Geldiğimiz yüzyılda gözetim veri tabanları aracılığıyla

oluşturulmaktadır. Veri tabanlarının içerisine yerleştirilen ponoptikon bireyler tarafından görünür kılınılmaktadır. Buna bedensel gözetimlerde dahildir. Modern dünya insane ponoptikonlar etrafından biçimlenmektedir. Gözetimde kayıt altına almanın bir başka biçimi de biyogözetim boyutudur. Biyometri, DNA, kimlik kartı göstermek gibi verilerin işlenebilir analiz edilebilir hale getirilerek veri tabanlarına dönüştürülmesidir (Bauman & Lyon, 2016, s.19). Kişilerin temsiliyeti kisiel verileriyle gerçekleşmektedir. Yaşadığımız çağda sosyal ağlar birer veri merkezleridir. İncelediğimiz teknolojik gelişmelerden de yola çıkarak teknoloji uygulamalarının gelişimi veri merkezi sistemiyle doğru orantılıdır. Jean Baudrillard'a güvenmek gerekirse modernleşmenin ürettiği en önemli kavram `gerçeklik ilkesidir`. `Gerçeklik ilkesi` (ya da gerçeklik) modern toplumlara ait insanın her gün toplumsal yaşam pratiklerinde hissettiği bir tür duygudan oluşmaktadır. Burada `sistem` kavramı sözcüğün gerçek anlamında hala modernleşmemiş toplumlar açısından önemini korumayı sürdürmektedir. Zira sanayileşmiş kapitalizm aşamasından geçmiş modern toplumlarla onlara öykünen toplumlar arasındaki en önemli fark birincilerin bir sistem kurmuş olmalarına karşın` diğerlerinin bu sistemi günümüzde bile hayata geçirmeyi henüz başaramamış olmalarıdır (Adanır, 2017, s. 133). Çağdaş toplumda yaşayan `uygar` kişinin ödediği bu bedeller yüzünden hastalıklı hale gelen karakteri toplumun kültürel fikirlerince ona dayatılan düş kırıklığının miktarını kaldıramadığı için nevrotik bir yapıya dönüşmüştür (Aydın, 2006, s. 32). Modernleşme sistemini toplumsal ilerleyiş, toplumsal gelişim olarak tanımlanabilmektedir. Bu modernleşme geleneksel değerlerin değişimi, ekonomik yapının büyümesini işaret etmektedir bu da telgraf ve demiryolu taşımacılığı ile ilişkilidir. Şöyle ki iletişim ve ulaşım teknolojilerinin gelişimi toplumsal yapının değişimini de beraberinde getirmiştir (Mutlu, 1994, s. 160). Modernleşme bir süreci ifade etmektedir. Bu süreç sermayenin oluşumu, üretim süreçlerinin değişimi, ulusal kimliklerin oluşumu, siyasal katılım hakları, kentsel yerleşim gibi süreçleri içermektedir. Mutlak monarşiden ulus-devlete geçiş, stoklu üretimden seri üretime geçilmesi, burjuvaların yükselişi ile sınıflaşma, iletişim araçlarının değişimi olarak sıralayabiliriz. Bu sıraladıklarımızın çatısını ise Aydınlanma çağı ve Sanayi devrimi oluşturmaktadır. Modernliğe Frankfurt Okulunun getirdiği eleştirel tutum daha doğrusu cebelleştiği felsefi zorluk modernleşme olgusunun açıklanması çabası olarak görülmektedir. Frankfurt Okulu düşünürleri yüksek bir hayat standardı, gösterişe yönelik tüketim ve mutlak sefaletle bir arada israfı da sağlayan kurumsallaşmış bir akli reddetmek zorunda kalmışlardı. Çünkü bu akıl en yüksek düzeydeki teknik uzmanlığı savaş teknolojisine dönüştürebiliyordu; kültürü bir sanayi ve eğlence meselesine, çalışmanın uzatılmasına dönüştürüyordu (Tomlinson, 1999, s.213). Modernlik, endüstrileşme ile eş anlamlılık taşır, çünkü modernliğin ikinci boyutu sanayi

toplumunun ekonomik yapısı kapitalizmi ifade etmektedir. Modernlik bize kapitlaizmi dayatırken tüketim kültürünü de beraberinde getirir (Mutlu, 1994, s.161). Toplumsal dünya konjonktürünün ekonomik ve yönetsel olarak akıllasallaşması ve farklılaşmasını ifade eden modernlik, İkinci Dünya Savaşının ardından büyük anlatının pozitivist ve akılcı yaklaşımın teknolojiye ve kentlere yansması modernliği temsil etmektedir (Featherstone, 2013, s. 23). Modern çağın ikinci boyutu kapitalizm ardından küreselleşmeyi ve bütünleşen evrensel kapitalizmi doğurmaktadır. Meta değerinin değişiminin zeminini bu temel etkenler oluşturmaktadır. Tüketim toplumu üzerine yaptığı ilk çalışmalarında Baudrillard, tüketim toplumunun içerisinde yer alan bireylerin meta olarak yansıdığını açıklar (Mutlu, 1994, s.156). Karl Marx, Kapital kitabında kapitalizmin bir meta üretim sistemi olduğunu savunur. Modern çağda kapitalizm ile her şey metalaşır. Metalaşma kullanım değeri ve değişim değeri olarak ikiye ayrılmaktadır. Kapital ekonomik sistemde de her şey para ile kullanım değeri dışında değişim değeri olarak da üretilmektedir. Reklamlarda tüketen ve tüketilen bireyin metalaşma sürecini yansıtmaktadır. Günümüzde hız ve rekabet, medya anlatılarından, günlük yaşamdaki akılsallığa kadar, kültürel, siyasi, ekonomik düşünce ve tartışmaların temel normlarından. Hızlı hareket etmek ve sürekli rekabet halinde olmak, çağımızın rasyonel düşünme biçimi ve küresel anlamda geçerli akçesidir. Hem hız hem de rekabet, modernitenin başlangıcından bu yana kapitalist düşünce ve pratikler için çok önemli olmuştur. Kapitalist üretim biçimi, hız ve rekabete dayalı bir üretim biçimidir (Çamuroğlu Çığ, 2013, s.2). İçinde bulunduğumuz ekonomik sistemi özetleyen Çığ, hız ve rekabet vurgusu yapmıştır. Modern, çağdaş kapitalizmin oluşturduğu yeni akıl ise neoliberal bellek olarak ifade edilmektedir. ‘İşletmelerin alanının aşarak toplumsal alana yayılan ve bireylerin özyönetimlerine eklemlenen düşünme ve davranış normları yaratmaktadır (Çamuroğlu Çığ, 2013, s. 3). Özne olan birey neoliberal bellek ile nesneleşmektedir. Ürünün metalaşması sürecinde birey göstergesi nesne olarak görülmektedir. Birey kendi belleğine yabancılaşarak sorgulamamakta sürekli tüketmekte ve farkında olmadan bir çok mesajın etkisi altında kalmaktadır. Bu da medya teknolojileri ile gerçekleşmektedir. Bellek şimdiyi yaşayarak sorgulamaktan kaçınmaktadır. Çığ konuyla ilgili şunu ifade etmektedir;

Geçmiş ve şimdi, artık yeni iletişim teknolojileri üzerinde kurgulanmakta böylece tecrübe ve birikimler, neoliberal büyük paradigmanın belirleyicileri haline gelmektedir. Ağlar, özel ve kamusal arasındaki sınırları muğlaştırarak belleği metalaşmaya da açık bir hale getirmektedir (Çamuroğlu Çığ, 2013, s.3). Reklam medyası yoluyla diğer endüstrilerdeki artık-değer artışına katkıda bulunması, kültür çeşitliliğinin diğer metaların çeşitlenmesine yol açması, etki alanını

sürekli genişletmesine neden olmaktadır. Medya, günümüzün temel, işlevsel ihtiyaçlarının dışındaki “temel taşıyıcısı” konumundadır. Çünkü bu yeni, yapay, acil olmayan ihtiyaçlar, talepler, yeni endüstriler ve üretim faaliyetleri anlamına gelmektedir. (Çakmur, akt. Aydın, 2006: 38) Bu neoliberal bellek reklam medyası tarafından üretilmekte ve yaygınlaştırılmaktadır. Konuyla ilgili Yavuz şunları işaret etmektedir;

“Modernliğin pratik yansıması olan sosyal uygulamalar, kültürel değer ve biçimler tüketimle bire bir bağlantılıdır. Bu pratikler kitle iletişim araçlarıyla aktarılmakta reklamlar ile somutlaşmaktadır. Bu şekilde de modern dünya pratikleri hayatlarımıza dahil olmaktadır (Yavuz, 2013, s. 23). Bu da tüketim kültürünün oluşmasına ve bir tüketim toplumu oluşmasına neden olmuştur. Bu sunulan modern dünya pratikleri kitlelere herkes `en` konumunda yaşayabilir sloganlarına inanmalarını sağlamaktadır. Tüketimin artırılması için yapılan bu sloganlar, toplumun bir ilüzyon yasamasını sağlamaktadır. Anlamalara düşsellik hakimdir. Statü ve prestij, aktarılan kodlarda önemli bir yere sahiptir. Toplumsal hafıza, tüketim kültürünün sloganlarıyla oluşmaktadır (Bilgin, 1991, s. 103). Neoliberal bellek oluşturulan birey nesnelere gösterge değerine indirgenmektedir. Gottdiener konuyla ilgili şunların altını çizmektedir; Kültürel egemenliğin bütün nesnelere gösterge değerine indirgenmesi olarak tanımlandığı süreç ne kullanım değerine dayanan gündelik yaşam uygulamalarını ne de değişim değerine dayanan kapital birikim dizgesini ortadan kaldırır. Daha da ötesi, kültürel egemenlik en iyi tozun yerine imgeyi üstün tutan postmodern tüketim kültürünün açığa çıkardığı kullanım değerleri ve değişim değerleri yoluyla belirlenmektedir (Gottdiener, 2005, s. 79). Bu kültürün içerisinde yer alan birey, tüketiciye dönüştürülmek için bir inşa süreci içerisinde. Reklamlar aracılığıyla hayatlarımıza dahil olan bir çok mal tüketim toplumu canlı tutmaktadır (Yavuz, 2013, s. 23). Neoliberal bellek ve akılsallığın yeni iletişim ağları ile önemli bir ilişkisi vardır. Metanın nasıl üretildiğini ve ondan elde edilmiş olan Karın farkında olmayan neoliberal akılsallık üretim ve tüketim alışkanlıklarımızı değiştirerek üretim sürecini unutmamızı sağlamaktadır. Bu süreç ile de tüketim toplumu kavramı doğmaktadır. Neoliberalizm`de bellek, üretim ve tüketiminin artan hızıyla metalaşarak nesne haline dönüşmektedir. Sonuç olarak `Tüketim Toplumu`, Baudrillard`ın deyişiyle `Olasılaştırma Mantığı` denilen zihinsel sürecin egemenliği altına girmiştir, bir başka deyişle tüm çelişkilerin ortadan kalktığı bir evrende, bu mantık, her şeyin her şeyle yan yana gelebilmesini sağlamaktadır (Adanır: 2017, s.141). Baudrillard haklıysa Türkiye gibi toplumlar tarafından hala modern olarak değerlendirilen toplumlara özgü bütün kurum ve kavramlara eleştirel bir gözle yaklaşmak günümüz itibarıyla nasıl bir modernleşme felsefesi oluşturabileceğini

tartıřmak en saęlıklı özüm gibi görünmektedir (Adanır, 2017, s.142). Kollektif deęerlerin erozyon sürecini yařayan toplumlar gereklięi yitirmişlerdir. Bu nedenle alıřmanın ilerleyen ařamalarında Baudrillard tarafından ortaya atılmış Hipergereklik, hipergerekçilik ve hiperrasyonalizm kavramları tartıřılacaktır.



2. BÖLÜM: SİMÜLASYON EVRENİ VE HİPERGERÇEKLİK

2. I. Gerçeğin Yerini Alan Simülaklar

Çağdaş uygar toplumda hiç bir şey aslının kendisi değildir. Anlamlar üretilerek anlamsızlaşmak ve bir düşselliğe sahip olmaktadır. Gerçeklik belirli modeller üzerinden üretilmektedir. Üretim ise bizleri simülasyon veya hipergerçekliğe götürmektedir. Gerçeklik üretiminde bir gizleme değil de simüle edilme durumu vardır. Bu durum sahip olunan şeye sahip değil `mis` durumunu ifade eder (Baudrillard, 2003, s.220). M.Ö. 190-170 yılları arasında yazılan Ecclesiasticus kitabından alıntı yapan J. Baudrillard şunlar aktarmıştır; Hakikati gizleyen şey simülakr değildir; çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr, hakikatin kendisidir diyerek yaşadığımız simülasyon evreninde her şeyin bir ikizi yapıldığını ifade etmektedir. Simülaklar, hakikatin kılıfları niteliğindedir. Hakikati kaplayarak hakikatin anlamsallığının içini boşaltmaktadır. Anlamsallığın içinin boşaltıldığı biçime geçildiğinde gerçek veya hakikatle ilgili bir şey kamadığı görülmektedir. Bunların görüldüğü çağa ise bu nedenle simülasyon çağı denilmektedir (Baudrillard, 2016, s.15). Simülasyon kuramı içerisinde simülakları, simülasyonu ve simüle etme kavramını barındırmaktadır. Bunların her birinin açıklanması oldukça önemlidir. Gerçek olmayan ancak gerçeklikmiş gibi algılanmak istenen görünüme simülakr denilmektedir. Simüle etmek ise gerçek olmayan bir şeyi gerçek olarak sunarak gerçeği `mis` gibi sunmaya çalışmaktır; simülasyon ise kodlar evrenini işaret eder, gerçek programlar aracılığıyla sentetik bir şekilde üretilir. Dilimize “yalandan yapmak”, “taklidini yapmak”, “benzetmek” ya da “gibi davranmak” şeklinde geçen “simülasyon”, gerçeğin ötesinde türetilen bir gerçeği tanımlar (Baudrillard, 2011, s. 1). Simülasyon her zaman gerçekten daha etkilidir. Baudrillard (2014, s.87)’a göre: Simülasyonda, gerçeklik ile temsili gerçek imgesi arasında bir tür kısa devre olabilir. Sonuçta bunlar vaktiyle gerçeklik ilkesini oluşturan unsurların aynısıdır; tek fark, burada çarpışıp birbirlerini itmeleridir, bir nevi madde ile karşı madde gibi. Buradan ortaya çıkan simülasyon evreni büyüleyicidir.

Yaşadığımız çağda artık simülasyon yani simüle edilen gerçeklikler hakikatin yerini almıştır. Şöyle ki simülasyon gerçek ile sahte arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. İnsanlara gerçeklere benzettikleri simülasyonlar sunarak hakikatin yönünü değiştirmişlerdir. Yine bu çağın dayanakları rönesans zamanına kadar uzanmaktadır. Simülasyon kuramı üzerinde çalışan Baudrillard bu toplumlarda yaşayan kitleleri buharlaşan sessiz yığınlar benzetmektedir. Kitleler uyuşturularak simülakların farkına varamamaktadır (Baudrillard, 2016, s.22). Her

şeyin orjinaline benzetildiği simülasyon evreninde gerçeklikten ziyade hipergerçeklikten bahsetmemiz gerekmektedir.

Ritzer & Stepnisky (2015, s.209) konuyla bağlantılı şunları ifade eder;

“Simüle edilen gerçeklikler, hem kendi içerisinde önemlidir hem de kendilerinden öte bir dönüşüm biçimine işaret eder. Simüle edilen bu gerçeklikler hiper-gerçek modellerin etkisiyle dünyanın geri kalan tarafının da giderek simülasyona dönüşerek; hiper-gerçek hale gelmesine neden olur.” Anlaşılacağı üzere şeyler dünyasında her şey bir ikiziyle beraber yaşamaktadır. Düşsel ve hipergerçeklik evrenini, Disneyland güzel bir örnek olarak somutlaştırmaktadır. Simülakr düzenin bir arada bulunduğu Disneyland büyük bir ilüzyon oyunudur ve büyük bir düşsellik sunmaktadır. Geleceğin dünyasının, düşsel dünyanın kodlarını içeren bu modern dünya hapishanesi büyük bir simülaklar düzenini işaret etmektedir. Toplumsal hapishaneler olarak da adlandırılan bu simulaklar, hipergerçek veya simulasyon evrenine ait yapılardır (Baudrillard , 2016, s.29). Bu hapishaneler çağdaş yaşam pratiklerini uygulamamızı sağlayan hipergerçek uzamlar olarak tasarlanmıştır. Bu tür merkezler bize sunulan hakikatin ambalajlı simülaklarıdır. Gerçekliğini yitirmiş bu evrende simülaklar gerçekliğin yerini almıştır. Baudrillard`in ifade ettiği gibi disneyland gibi yaratılan düşsel evren bir gerçeği yaratan simülaklara en iyi örnek olarak gösterilmektedir. “Batı uygarlığı `simgesel` (yani içerik, ideolojik, politik, felsefi, kültürel düzeyde bir model olma özelliğini) anlamını yitirmiştir. Buna karşın, `maddi` anlamda sahip olduklarını yitirmemek amacıyla bu bitmişliği yadsımaya daha doğrusu gizlemeye gayret etmektedir. Simülasyon evreni, işte bu bitmişliğin gizlenmeye çalışıldığı evrenin kendisidir (Adanır, 2017, s.27). Bu bakış açısıyla düşündüğümüzde batı uygarlığı `uygarlık` tanımının bitişini göstermemek için bu evreni yaratmıştır. Görünürde sergilediği ile simülakların ardındaki gerçeklik oldukça farklıdır. Bu konuya paralel olarak batı dünyası eleştirilere de tabi tutulmaktadır. Bu bağlamda literatürde batı uygarlığının 3. Dünya ülkelerine yaptığı yardım çalışmaları da tartışılmaktadır. Adanır (2017, s. 27)`a göre, olmayan bir şeyi var olarak göstermek olarak tanımlanan simülasyon kavramı aslında gerçeğin tüm göstergelerine sahiptir ancak bu göstergeler işlenmiş bir gerçeklik sunar, Bu nedendendir ki gerçeklik, gerçeğin kendisine ait değildir. Simülasyon, simulaklar kavramı çoğu kişinin aklında teknoloji ile ilişkilendirilmektedir. Bunun nedeni simülasyon teknikleri ile simülasyon teknolojileri üretilmektedir: çünkü yaşadığımız toplumda artık yaşama; sanayi ve tarım iş alanları değil iletişim ve hizmet iş bölümleri egemendir ve bunlara yeniden üretim araçları demek oldukça doğru bir ifade olacaktır. Bu bağlamda simülasyon teknolojileri ile uçuş bombalama simülasyon teknikleri, deprem simülatörleri, simülasyon oyunları, araba

simülasyonları gibi bir çok simülasyon örnekleriyle karşılaşılacaktır. Bu gerçeğin yerini alan simülaklar bütününe realite ve realitenin egemen olduğu bir dünyada geçerli olan 'ilüzyonlar' dememiz mümkündür." Kitle iletişim araçları; yaşadığımız toplumda yeniden üretim araçları olan iletişim ve teknolojinin düşünsel hatlarını özetlemektedir; çünkü kitle iletişim araçları simülasyon evreninde tüm anlam ve içerikleri yok etmekten sorumludur ve bunun harici bir işe yaramamaktır. Örneğin; televizyon ekranına yansıtılan görüntüler bir anlam içeriyormuş gibi gözükse de aslında gerçekte hiç bir anlam ifade etmemektedir. Bir savaş görüntüsü ile deterjan reklamı aynı duygusal ve düşselliği taşımaktadır ikisi de ekranlarda eşanlama sahip işlenmiş görüntülerdir. Bu görüntüler sistemin taşıyıcılığını ve kalıcılığını taşımaktadır (Adanır, 2017, s. 33). Baudrillard'ın medya üzerine yazıları geliştikçe, teknik araçların simgesel işlevlerinden daha çok kendileriyle ilgilenmeye başladığını görmekteyiz. Bunun nedeni, artık kitle medyasına erişimin konumuna bağlı bir kazanç olmaktan çıkıp, bir kitle kültürüne içepatlamış olmasıdır. Düşünür'e göre, kitle medyasının merkezi sorunu, iletilerin üretimini idare eden iktidar ilişkileri içinde değil, aracın 'tek yanlı doğası'nda yatmaktadır. Medya demokratikleştirilemez, çünkü iletişim sisteminin teknik kapasitesi tek anlamlıdır. Enformasyonun çoğalması ve kitlelerin sessizleşmesi, anlamın tamamen ortadan kalkmasına yol açmıştır (Stevenson, 2015, s. 265). İfade edilenler ekseninde; simülasyon evreninde bulunan gerçek nesnelere bir bakıma cansız konuma düşmektedir, bu cansızlık ise simülaklar ile harekete geçirilmektedir. Akışkan modern toplumda yaşayan gerçeklik, kendini ilüzyonlar ile var ederek ve belirli kodlar çerçevesinde şekillenip yerini toplumsalın sivilaşmasına bırakmaktadır.

2.I.I Gerçeğin Stratejisi

Çağımızın temel hastalığı, gerçeğin üretimidir. Günümüzde artık herkes bir üretim içerisindedir. Simülasyon, toplumsal kimliğin ve kitlenin inşasında ya da yeniden yapılandırılmasında yanılsama yoluyla kullanılan, postmodernitenin en etkili girişimlerinden biri olarak karşımızda durur. Bu girişimin bir yanında, simülaklarla üretilen sanal realite yani, yapay gerçeklik, öte yanda ise yanılsamaya kapılan birey söz konusudur (Kaya, 2018, s. 322). Baudrillard, günümüzde gerçeğin artık dondurulduğunu ve bunun teknoloji tarafından üretildiğini ifade eder çünkü içerisinde bulunduğumuz çağ, gerçeği sonsuz sayıda tekrardan üretmektedir. Bu sonsuz sayıda üretim gerçekliğin işlenebilir olmasını sağlarken gerçekliğin anlamını da kaybetmesine neden olmaktadır. Metafizik üretimden hiper üretime geçen işlenebilir gerçeklik sentetik yapılardan beslenmektedir. Geldiğimiz noktada gerçekliğin hiper boyuta geçtiği halini yaşamaktayız. Üretilen sentetik bir gerçeklik modeline hipergerçeklik

denilmektedir (Baudrillard, 2011, s.14). Baudrillard'ın ifade ettiği üzere artık bir işlemsel gerçeklik vardır. Stratejik olarak kurgulanmış bir gerçeklikten söz edilmektedir. J. Baudrillard'ın kaleme aldığı “Simülakr ve Simülasyon” kitabı, çağdaş Batı toplumlarına da ciddi eleştiriler de bulunmaktadır. Gerçeklik ilkesinin bu dönüşümünü de Yazar, batı sistemine dayandırmaktadır ve böylece Batı kültürünün büyüünün ortadan kalktığını belirtir. Bunlara karşılık gelişmekte olan ülkeler veya az gelişmiş ülkelerin kültürel ve sosyal dokularının desteklenmesini yeni gerçekler dünyası üretilmesi gerekliliğine bağlamıştır. Baudrillard'ın günümüz dünyası ve sanatına getirdiği eleştiri, medya ve diğer iletişim araçlarını elinde bulunduran sistemin, insanları çeşitli yöntemlerle yönlendirdiği ve onları her türlü konuya ya da olaya karşı duyarsız, tepkisiz ve zararsız hale getirdiği yönündedir. Kapitalist iktidarlar yaptıkları güdülemelerle sisteme kurban seçtikleri dönemin toplumlarını ve onların yaşantılarını kontrol altına almak isterler. Postmodern dünyada `gerçek`in kaderiyle oyun oynamaktan kaçınmayan bu tür iktidarlar, çeşitli imgelerle yeni sahte gerçekler üretme çabası içerisine girerler. Böylesi toplumlarda gerçek ile sanal, hakikat ile illüzyon bir biri ile kaynaşır. Bu durumu, Baudrillard; ışığında bir okuma ile analiz eden Kaya, konu bağlamında Saraçoğlundan şunları aktarır:

“Simülasyon, hakikat ile sahte, gerçek ile imge arasındaki farkı ortadan kaldırmış olsa da, simülakrları hakikate karşı test ettiğimizde hangisinin gerçek hangisinin simülasyon olduğunu tespit etmek olanaksızdır; çünkü ortada hakiki ve sahte olarak ayrıştırılabilecek iki şey yoktur: aslında tek bir şey vardır ki, o da sahte bir gerçeklik olan hipergerçek/simülasyondur. Sentetik bir gerçeklik hakikati de ortadan kaldırmıştır (2018, s. 316). Gerçeğin stratejisini açıklarken Baudrillard'ın simülasyon kavramı ile ilgili açıkladığı örneklere göz atmamız kavramı bütünsel algılamamız açısından önem teşkil etmektedir. Gerçek bir soygun düzeni bozarken simüle edilen bir soygun tamamen gerçeklik yasasını bozmaktadır. Bu ilkeyi bozan insanlar gerçeğin algılanış biçimiyle ilgilenmektedir. Bu da bizlere yasal düzenin simülasyondan başka bir şey olmadığını göstermektedir (Baudrillard, 2016, s. 39). Ciddi bir Batı uygarlıkları eleştirisi de yapan düşünür, bu ifadesiyle sistemin simülasyon eveniyle çevrildiğini savunmaktadır. Bu nedenle işlenen bir gerçeklik, strateji ile üretilmiştir. Yine bu bağlamda kurulu düzen, simülasyon ve gerçeklik olgularını bir örnek ile açıklayan düşünür, şunları ifade etmiştir; “Sahte bir soygun düzenlediğinizde silahlarınızın hiç biri gerçek olmasın, bir kişiyi rehin alın. Fidyeye isteyin, elinizde geldiğinizde hakiki bir soygun yapmaya çalışın. Bunu yapmanız mümkün değildir; çünkü kurulu sistem buna izin vermeyecektir. Kurulu düzen bunu yapmanıza izin vermeyecektir. Bu da oluşturulan modern sistemin bir simülasyon oluşturduğunu

göstermektedir; çünkü kurumla ve adaletin müdahalesinden önce kurulu düzen olaya müdahale etmektedir (Baudrillard, 2016, s. 40). Bu nedenle sistemden kaçış mümkün değildir. Yapay göstergeler ve gerçeğin iç içe geçişi hakikati yaşamanıza izin vermez. Bu bize kurulu düzenin tanımını yapmaktadır. Kurulu düzende bize sistemi işaret eder. Modern toplumlarda simgesel zihniyet/ mantık XIX. Yüzyılın ikinci yarısından bu yana neredeyse tamamıyla ortadan kaybolmuş ve yerini önce akılcı modern bir mantığa bırakmış ancak bu sonuncu zaman içinde hiperrasyonel bir mantığa dönüşmüştür (Adanır, 2017, s. 37). Burada `sistem` kavramı sözcüğün gerçek anlamında hala modernleşmemiş toplumlar açısından önemini korumayı sürdürmektedir. Zira sanayileşmiş kapitalizm aşamasından geçmiş modern toplumlarla onlara öykülenen toplumlar arasındaki en önemli fark birincilerin bir sistem kurmuş olmalarına karşın, diğerlerinin bu sistemi günümüzde bile hayata geçirmeyi henüz başaramamış olmalarıdır (Adanır, 2017, s. 133). Bundan ötürüdür ki Baudrillard, gerçeklik ilkesinin bu dönüşümünü de batı sistemine dayandırmaktadır. Bunlara karşılık geliştirmekte olan ülkeler veya az gelişmiş ülkelerin kültürel ve sosyal dokularının desteklenmesini yeni gerçekler dünyası üretilmesi gerekliliğine bağlamıştır; çünkü gelişmiş toplumlar ile geliştirmekte olan toplumlar arasındaki en önemli fark, sistemlerinin oturmamış olmalarıdır. Gelişmiş toplumlar ise bu işlenmiş gerçekliği bu ülkeler üzerinde uygulamaktadır. Kuram hakkında ifade edilenlerden yola çıkarsak simülaklar tarafından üretilen yapay gerçeklik karşısında yanılsamaya kapılan bir birey söz konusudur. Bundan ötürü simülasyon, toplumsal kimliğin kitlenin inşasında yeniden yapılandırma için en önemli araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçeğin stratejisinin nedenini bu şekilde açıklamamız yerinde olacaktır.

2.1.2 Gerçek Ve Hakikat Farkı

Felsefe ve dilbilimi alanında sürekli anlamsal olarak tartışılan `Gerçek ve Hakikat` kavramı eşanlamlı iki sözcük olarak görülse de Dilbilimci ve Felsefeciler tarafından iki ayrı kavram olarak tartışılmaktadır. Eşanlamlı kelimeler olarak karşımıza çıkan bu iki kelime kurulu düzen ile anlamsal olarak farklılaşmıştır. Göstergeler evreninde gerçek işlenmiş bir haldedir. Hakikat ise işlenmemiş gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard, gerçekliğin artık yitirildiğini savunur. Hakikati ise bir simülaklar şeklinde yeniden oluşturmaya çalışmasını ise bir göstermeceden ibaret olduğunu açıklar. Bu doğrultuda Baudrillard, simgesel değiş-tokuş kitabında simgesel değiş-tokuş adını verdiği bu yöntemle gerçeğin yerini alan simülakları bularak bu göstermeceleri ortaya çıkarmaktadır. Örneğin Nazi soykırımını anlatan Holocauste filmi bir katliamın unutulmaması toplumsal belleğin farkındalığı için önemlidir; çünkü tarihsel bir olayı unutmak bir toplumun varlığıyla ilgili en az olayın kendisi kadar önemlidir. Bizler

geçmiş zamana tarih ile tanıklık ederiz, düşünürün belirttiği gibi unutulması istenen tarihsel olaylar da hakikati gizleyip işlenmiş bir gerçeklik ile tarihe sunulmaktadır. Kuramcı bu sunumun da yapay bir bellek inşa edilerek toplumsal bellek oluşturulması için yapıldığını ifade eder; çünkü bu evren bir işlenebilir gerçeklik evrenidir. Soğuk bir iletişim aracı olan televizyon, her türlü tarihsel, düşünsel olaya son verirken algıyı değiştirmek için gerçek bir çözüm içermektedir; çünkü televizyon ekranı sadece o ana odaklanmamızı o ani düşünmemizi sağlamaktadır. Yahudi katliamında da kitleler kitle iletişim araçlarıyla yok edilmistir. Burada bir parantez açmak gerekirse şunu söyleyebiliriz ki televizyon unutmaya olayında bir simülasyon olarak karşımıza çıkmaktadır (Baudrillard, 2016, s. 77). Televizyon gerçekliğin inşasında sisteme yani kurulu düzene yardım eder. Bu da olayın yine kitle iletişim aracı olan Televizyon ile yeniden üretilmesini sağlamaktadır (Baudrillard, 2016, s.77). Bu söylem modern toplumların günah çıkarma yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün kapital düzen tüm günahlarını küllendirip tekrardan kapital sistemin aracı yapmaktadır. Bunun örneklerini Andrew Potter ve Joseph Heath'in kaleme aldığı 'İsyan Pazarlanıyor' adlı Ayrıntı kitaplarından yayınlanan inceleme kitabında kapitalizmin her karşı çıkışın piyasanın yeni bir göstergesi haline dönüştürülüp yine bize satıldığı anlatılmaktadır. Holocauste adlı filmi ile de bir katliamı anlatırken yeniden bir üretim söz konusudur. Bu gösterge üretim evreninin bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. Unutma, sistem aracılığıyla tekrardan servis edilmektedir. Körfez Savaşının televizyon ekranlarından sunulması gibi (Baudrillard, 2016, s. 77). Zaten bu yüzden Baudrillard başkaları tarafından 'Simülasyon kuramı' olarak vaftiz edilmiş olan bu çözümlenmeleri patafizik özelliklere sahip ironik bir kuram olarak nitelendirmektedir. Çözümlemesinde kuramsal ya da simgesel bir şiddet olduğunu kabul eden düşünür, bunun kökeninde bulunan şeyin sistemin (medya aracılığıyla) her gün on binlerce ya da yüz binlerce görüntü ve sözcükten oluşan simgesel saldırısı olduğunu, dolayısıyla sisteme kendi silahlarıyla yanıt vermek ve sözü ele geçirmek gerektiğini söylemektedir (Adanır, 2017, s. 42). Buradan da anlaşılacağı üzere Baudrillard, kurulu düzenin ürettiği hiç bir gerçekliğe inanmamaktadır. Holocauste dizisinde de olduğu gibi yahudi katliamı televizyon dizisine dönüştürülerek gösterinin metası durumuna gelmiştir. Daha geniş bağlamda olay nesnelleştirilmiştir. Televizyon ile yeniden canlandırma yeniden bir üretim söz konusudur. Olay tekrardan istenilen bir biçimde toplumsal kitleye servis edilmistir. Olayın tekrardan hatırlatılması üretilmiş bir gerçekliktir. Çağdaş yaşam toplumlarında tarih de üretilebilir bir meta durumundadır (Baudrillard, 2016, s. 78). Yine gösterilen hakikat değil inşa edilen yapay bellek, oluşturulmaya çalışılan üretilmiş gerçekliktir. Türk Dil Kurumu sözlüğüne baktığımızda eş anlamlı iki sözcük olarak geçen hakikat ve gerçek kelimeleri aktarılanlar doğrultusunda uygulamada iki farklı anlamı ifade

etmektedir; çünkü sinema imajlardan oluşmaktadır. Sinema bir mit görevi taşımaktadır. Televizyon ise bunların hiç birini taşımamakta sadece algılarımızı hareketsiz konuma düşürme işlevindedir (Baudrillard, 2016, s. 79). Tüm bunlardan yola çıkarsak Baudrillard, bakış açısıyla gerçek; modernleşmenin ürettiği bir ilke olarak karşımıza çıkarken, hakikat ise simülakların kendisine dönüşmüştür. Sonuç olarak Baudrillard, insanlığını yitirmiş ve yalnızca kendi sahip olduklarını değil, tüm dünyanın sahip olduğu doğal kaynak ve enerjileri yok etme küstahlığını gösteren bu Neoliberal, sosyal demokrat düzeni reddetmektedir (Adanır, 2017, s. 49). “Simülasyon” evreninde gerçek ile hakikatin iç içe geçtiği ikisinin de yeniden inşa ve üretiminden söz etmek mümkündür.

2.1.3 Ponoptiğin Sonu

Ponoptikon adı verilen hapisane inşa modeli, toplum kuramcısı olan J. Bentham tarafından 1785 senesinde inşa edilmiştir. Bu inşa modelinin ismine Yunanca bir kelime olan her şeyi görmek anlamında kullanılan ponoptikon ismi verilmiştir. Bu inşa modelini kavramlaştırarak Hapishanenin Doğuşu adlı çalışmasında teorileştiren M. Foucault, gözetleme kulesinin öznel üzerindeki etki ve sonuçlarını ponoptikon bağlamında araştırmaktadır. “Çevrede halka halinde bir bina, merkezde bir kule; bu kulenin halkanın iç cephesine bakan geniş pencereleri vardır; çevre bina hücrelerle bölünmüştür, bunlardan her biri binanın tüm kalınlığını kat etmektedir; bunların, biri içeri bakan ve kuleninkilere karşı gelen, diğeri de dışarı bakan ve ışığın hücreye girmesine olanak veren ikişer pencereleri vardır. Bu durumda merkezi kuleye tek bir gözetmen ve her bir hücreye tek bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi veya bir okul çocuğu kapatmak yeterlidir. Geriden gelen ışık sayesinde, çevre binadaki hücrelerin içine kapatılmış küçük silüetleri olduğu gibi kavramak mümkündür. Ne kadar kafes varsa, o kadar küçük tiyatro vardır, bu tiyatrolarda her oyuncu tek başınadır, tamamen bireyselleşmiştir ve sürekli olarak görülebilir durumdadır. Görülmeden gözetim altında tutmaya olanak veren düzenleme, sürekli görmeye ve hemen tanımaya olanak veren mekânsal birimler oluşturmaktadır. Sonuç olarak, hücre ilkesi tersine döndürülmekte veya daha doğrusu onun üç işlevi –kapatmak, ışıktan yoksun bırakmak ve saklamak– ters yüz edilmektedir; bunlardan yalnızca birincisi korunmakta, diğer ikisi kaldırılmaktadır. Tam ışık altında olma ve bir gözetmenin bakışı, aslında koruyucu olan karanlıktan daha fazla yakalayıcıdır (Foucault, 2015, s. 295-296).” Gözetleme kulesinin tasarımı hücre içerisinde bulunan mahpusun tüm hareketlerinin dış dünya tarafından görülmesinin sağlanmasıdır. Mahpus yanlış davranışlarının ceza getirdiğinin bilincindeyken ne zaman izlendiğinin bilincinde değildir. Bu yüzden mahpus tasarıma göre her zaman izleniyormuşçasına davranmak zorundadır. Gözetleme kulesi modeli, ponoptikon'u

iktidarın gücünün kanıksanması olarak ifade etmiştir. M. Foucault tam da bu nokta da modern çağdaş toplumlarda gözetim aracılığıyla kurulan baskıcı iktidarı J. Bentham'ın panoptikon metaforu ile somutlaştırmıştır. Ancak, görünürlüğü tuzağa dönüştüren tasarımın mantığının izini teknolojiden plazalardaki cam bina ve oda tasarımlarına kadar sürmek mümkündür. Foucault, panoptikon hapisane metaforunu, sürekli görünür olmanın yarattığı baskıyla zihinlerde iktidarın devamlı pekişmesi ile bağlantılı olarak kullanmıştır. Panoptikonda mahkum, görülmekte, ama görememektedir. Sürekli gözetlendiğini bilmek, tutuklunun zihninde iktidarın sürekli işlemlerini sağlayacak bir mekanizmaya dönüşecektir. Böyle bir modelde zor kullanmaya gerek kalmayacaktır; çünkü hasta tedaviye uygun davranmaya, akıl hastaları sakin ve normal görünmeye, mahkum iyi davranmaya, yoksul, işçi veya öğrenci çalışmaya kendi isteği ile başlayacaktır. Foucault'ya göre, Aydınlanma Çağı, özgürlükle beraber disiplin ve gözetimi de keşfederek, demokratik bir biçimde kişiler sürekli izlendikleri zaman iktidarla gönüllü işbirliğine gitmektedir ve özgürlüğü yok edebilmektedir (Çığ, 2016, s. 105-106). Simülasyon kavramı perspektifinden ve geldiğimiz çağ ile bağlantısını düşündüğümüzde gözetimin panoptik tersi bir düzeyden çok daha fazlası olduğunu görmekteyiz. “Panoptikon bir düzeyde gözetimin nasıl işlediğini inceleyen bir teori, başka bir düzeyde gözetimi, modernite serüveninin içine yerleştirilmekte kullanılan bir araçtır. Ne var ki gözetim çalışmalarına, biraz zaman harcamış olanlar için panoptikondan söz edilmesi teorisinin sürekli ısıtılıp sunulmasını ifade eder. Bu yüzden de kavramı çalışmalarlarıyla genişleten teorisyenler elektronik panoptikon ve süperpanoptikon gibi modellerin yanı sıra sinoptikon ve polioptikon gibi çeşitlemelerle karşılaşmaktayız. Bu sebeple panoptik imgelerin kullanışlılığının bugüne hem tarihsel hem de mantıksal bir sınırı olduğunu görmekteyiz (Baumann & Lyon, 2016, s. 67).” Zamanın güncelliği nedeninin de etkisi olduğunu düşünerek panoptikonun ötesinin tartışılması gerektiği bilinciyle kuşkusuz Foucault'un panoptikonun belirli açılardan modernitenin aynası olduğunu gösterdiği önemli tespitlerinin olduğu yadsınamaz bir gerçeklik taşımaktadır. Bu nedenle Baudrillard'ın ifade ettiği gibi işlenmiş gerçeklik hakikat simülakları doğurmuştur. Bu da kurulu düzen yani sistem sorunsalıdır. Bu nedenle Baudrillard, Foucault'nun tarihsel yapıyı, gelişimi göz önünde bulundurmadığını ifade eder; çünkü Baudrillard, Foucault'nun geliştirdiği metaforun bir gerçeklik evrenine değil de simülasyon evrenine ait olduğunu öne sürer (Adanır, 2014, s. 2). Konuyla ilgili Düşünür, Simülasyon ve Simülaklar kitabında panoptik sonunu Amerikan Televizyonunda yayınlanan Loud ailesinin ekranlara yansıtılışı ile somutlaştırmıştır. Bu aileyle yedi ay boyunca sürdürülen çekimler sonucu elde edilen film çalışması ailenin kamera yokmuş gibi evin içerisinde yaşamasını gözetimi kendi içerisinde ifşa etmesini örneklendirmektedir. Baudrillard, yirmi milyon

seyirciyi baştan çıkaran şeyin bu paradoksol olduğunu ve programı izleyenlerin `röntgencilik` yaparak alacakları zevkten çok daha fazlasını aldıklarını belirtir (Baudrillard, 2016, s. 50). Burada televizyonun sunduğu hakikatten ziyade gerçek veya hipergerçek estetiğin sunduğu bir ürpertiye görmekteyiz ve bu ürperti aynı zamanda `röntgencilik` olarak ifade edilen bir hazzı da seyirciye aktarmaktadır. Bu ürperti seyircinin filmi izlemesini sağlamaktadır; çünkü aile tam da bunlarla donanımlanmış röntgencilik hazzını uyandıracak figürlere aittir. Gerçekte Loud`larla ilgili hakikat, televizyonun hakikatidir. Hakikat ise televizyonun kendisidir. Literatüre bu bakış açısını kazandıran Düşünür, bu nedenle ponoptik sistemin sona erdiğini savunur; çünkü artık ponoptik gözetleme sisteminden etkin ve edilgen yapılardan arındırılmış bir caydırma sistemine geçilmiştir.

2.1.3 Gösterge Üretim Evreni

İçerisinde bulunduğumuz simülasyon evreni kendi içerisinde birden fazla göstergeler üretmektedir. Bu üretimde kitle iletişim araçları en büyük üretimi sağlamaktadır. Bu üretimi modern dünya yansımaları olarak ifade etmek mümkündür. Modern toplumların simülakları kitlelerdir. Yaşamın tüm alanlarına, hiperrasyonelleşmiş mantığa uygun, belli bir müstehçenliğin egemen olduğu toplumlara modernleşmemiş toplumlar denilmektedir. Modernleşmemiş toplumların bir kısmı bu şekilde algıladıkları bir modernlik anlayışını yadsımaktadırlar (Adanır, 2017, s. 110). Simülasyon evreninde kitle iletişim araçları gerçekliğin tamamını teknolojinin yardımıyla dönüştürerek gerçekliğin boyut değiştirmesine neden olmaktadır. Gösteri çağının da başkahramanı soğuk kitle iletişim aracı televizyondur. Göstergelerin üretildiği evreni de en net bize gösterebilecek yöntemlerden biri de kuşkusuz soğuk savaş yönteminden reklam olacaktır. Reklam, televizyon aracılığıyla aktarılmaktadır. Reklamcılık, günümüzün tüm kodlarını yutmuştur. Her şeyin reklamının yapılabildiği ve üretildiği bir ortamda yaşamaktayız. Propaganda`nın önem kazandığı yılları ise Ekim Devrimi ve 1929 Ekonomik bunalımını göstermemiz yanlış olmayacaktır. Tarihsel belirleme gücünü yitiren toplumların artı değer üretimini görmek için reklam afişlerine, bakmak yeterlidir. Bu toplumsal artı değer üretimi toplumsallaşmaya davet etmektedir (Baudrillard, 2016, s. 126). Bu toplumsallaşmayla bizler artık senaryoya indirgenmiş toplumsalın okuyucuları olarak yaşamaya devam etmekteyiz. Bu nedendendir ki; toplumsal yaşam, medyanın ve reklamın üstgerçekliğiyle doldurulmaktadır. Bu medya üst alanı, insanları belirli simgesel uyarılara karşı duyarlı olmaya koşullamaktadır. Dahası bu üst alan tüketici seçimlerini “ustalaştırarak” günlük yaşama bütünlük ve süreklilik sağlayarak alıveriş merkezinde bir gömleğin ya da bir bluzun satın alınması, popüler bir TV programındaki bir sanatçının ya da örneğin Modanna`nın

önü yakınlarda giymiş olmasından ötürü bir anlam kazanmaktadır (Gottdiener, 2005, s. 109). Ve her toplumun gösterge üretim evreni farklılık göstermektedir. Örneğin; İran ya da modern başka dünya ülkelerinin (genelde) öykülü filmlerine bakılacak olursa, bunlarda sözcüğün kolektif anlamında bir gerçeklikten söz edilemeyeceği görülecektir. Her marka ülkelerin gelişmişlik, ekonomik, jeopolitik durumuna göre reklam kampanyaları uygulamaktadır. 200'den fazla ülkede dağıtımı gerçekleştiren dünyanın en ünlü içecek üreticisi Coca Cola, Türkiye'nin Müslüman bir ülke olmasından dolayı Ramazan ayında iftar temalı reklamlar yayınlaması da yine gösterge üretirken toplumsallaşmadaki kodların önemine işaret etmektedir. Reklam örneklerinde görebileceğimiz gibi mesajlar tek ve küreseldir. Tüm reklam endüstrisi modern çağın gerekli gördüğü kodlara göre hazırlanıp sunulmaktadır. Bu şekilde de nasıl düşünmememiz gerektiği, nasıl giyinmemiz gerektiği, ne yapmamız gerektiği bize sunularak hayatımızın öznesi olmaktan çıkıp nesnesi konumuna geliyor ve sürekli tüketen, tüketime hazır metalar haline dönüşüyoruz. Gösterge üretim evreninin içerisinde olduğumuzu duygularımız dahi görebilirsiniz. Gül ve Kırmızı renk neden sevgiyi ve aşkı temsil ederken siyah ve kaktüs buhranı simgelemektedir. Bütün renkler moda söylemi aracılığıyla duygularıyla imlenmiştir. –Sıcak, soğuk, neşeli, kederli gibi. (Gottdiener, 2005, s. 77) Bu imlemelerde reklamlar aracılığıyla genel itibariyle medya eksenine aktarılmaktadır. Bu da simülasyon sürecinin bir parçasıdır. Etrafımız içi anlamsızlaştırılmış, düşsel bir iletişim biçim ve ağıyla sarılmıştır. Her şeyin eğlenceli bir biçimde sunularak çağdaş toplum insanın içerisindeki arzu duygusunu ele geçirmeye çalışan bu gösteri çağı haberlerin anlamlı ve anlamsız ilişkiler bütünü olarak doğmasına neden olmaktadır. Bu çağ da yer alan medya araçları da anlamdan çok gösteri sunmaktadır. `Bu bakımdan medya araçları içerisinde yer alan reklam da haber gibi önem verilen şeyleri yok ederek, tepkisizliği hızlandırmaktadır; çünkü bu gösteri çağı anlamın unutulmasını sağlamaktadır. İşte bu yüzden reklamın bundan böyle bir dilyetisi gibi çözümlenmesine gerek yoktur, zira artık onun yerini dilin ve görüntülerin ikizi olarak adlandırabilecek göstergibilim çözebilir (Baudriallard, 2016, s. 131). Hayatı belirleyen bu bağlamda iletişim sektörleridir. Bu belirlemenin evreni ise simülasyondur. Simülasyon evreni bir görünüm evrenidir. Simülasyon evrenindeki göstergeler görünümlere dönüşmüştür. Görünümler televizyon aracılığıyla yeniden bir üretim aracına dönüşmektedir. Gösterge üretim evreni kitle iletişim araçları ile anlam bularak uygulanabilir hale getirilir (Adanır, 2017, s. 31). Toplumsallaşmanın oluşturduğu bellek için de şu çıkarımlarda bulunmamız oldukça doğru olacaktır; Toplumsallaşma sürecinde kitlenin bireysel özgürlüklerinin de yok edildiği görülmektedir. Freud'un belirttiği üzere çağdaş yaşamın belirgin yanı bireylerde yarattığı mutsuzluk hissidir. Bunun nedeni ise sosyal yaşamda

bireylerin özgürlüklerinin yok edilmesidir. *Bu uygar insanın ödediği bedeller olarak ifade edilmektedir. Uygar kişinin ödediği bedeller yüzünden hastalıklı duruma gelen kişiliği toplumun kültürel fikirlerince ona dayatılan düş kırıklığının miktarını kaldıramadığı için nevrotik bir yapıya dönüşmüştür (Aydın, 2006, s. 32.)* Modernliğin yarattığı modern insan medya aygıtları ile inşa edilmekte ve bu tüm medya aygıtları reklam etrafında şekillenerek gelişmektedir. Kişi, ona dayatılan tüm unsurları kendi özgür kararıyla gerçekleştirmemektedir. Sürekli işlenen bilinçaltı mesajları ile bireyin özgürlüğü tüketilerek bir meta haline getirilmektedir. Bu mesajlarda reklamlar eşliğinde en genel anlamıyla medya ile sağlanmaktadır. Geçmişten günümüze basın ile reklam aynı eş değer çizgide ilerlemektedir. Bireye sunulan her işlenmiş bilgi aslında tüketen bireyin kullanım değerini değiştirmektedir. Modern çağ; bireye reklamlar yoluyla nasıl davranması gerektiğini, rol ve modelleri anlatırken nasıl düşünmesi gerektiğini de göstermektedir. Aynı zamanda hız ve rekabet kavramlarını da meydana getirmektedir. Zamanın gittikçe önem kazandığını, mekanın ise artık önemli olmadığını işaret eden, reklamlar; Batı kültürünün daha geniş anlamda açıklayacak olursak büyük anlatının vurgusunu yapmaktadır. Aydınlanma çağı ile beraberinde gelen sanayi devrimi ardından geleneksel toplum, modern topluma evrilmiştir. Kitlesele üretim ile birlikte odak üründür. Modern çağda her ürün tüketildiği için üretilir. Reklamlar ile yeni bir bellek inşa ederek değişim değeri olan bir ürün elde edilmektedir. Ve üretim hız ve rekabetin gücünü yansıtmaktadır; çünkü içerisinde bulunduğumuz ekonomik sistemin yapı taşlarının üretim biçimi; hız ve rekabettir. Sonuç itibarıyla, reklamlar yoluyla modern çağda tüketen ve kendine yabancılaşan bir bellek inşa edilmektedir. Bu belleğin oluşturulmasını modern çağın içerisinde bulunan ekonomik sistemden ayrı düşünülmesi kaçınılmaz bir gerçekliktir. Ürünlerin kullanım ve değişim değerlerinin farklılaştırılması bellek inşası ile gerçekleştirilmektedir. Şeylerin dünyasında kendine yabancılaşan birey belleği neoliberal özne etrafında metalaşır. Reklamların kişinin farkında olmadan bilinçaltına gönderdiği subliminal mesajlar aracılığıyla birey tüketen bir meta haline dönüşür. Ağlar etrafında şekillenen modern çağ bireyinin yaşamının ta kendisi metalaşmaktadır. Reklam bu metalaşma sürecinde araç olarak kullanılmaktadır. Modern çağda belleğin metalaşmasının toplumsal, ekonomipolitik bir çok bağı bulunmakla birlikte reklamlara yansıma göstergeleri birbiriyle ilişkidir. Gösterge üretim evreninin de reklamlar önemli bir işlev olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada Baudrillard`den bir parantez açarsak gösterge üretim evreninin düşünsel alt yapısını şu açıdan değerlendirmiştir; “Baudrillard`ın büyük kuramındaki daha genel ve tarihsel olarak da daha kapsamlı bir fikir de, ilkel ve güncel toplumlar arasında gözlemlendiği farklardır. Temel olarak, ilkel toplumlar sembolik değiş tokuşla tanımlanırken, günümüz toplumları simülasyonlarla tanımlanır (Ritzer

& Stepnisky, 2015, s. 206).” İlkel toplumlarda karşılıklı hediyeleşme ve bunun sonucunda tarafların tatmin olması sürecinin yerini çağdaş uygar toplumlarda ekonomik değiş tokuşun aldığı belirtilirken bu sistemde yani günümüz dünyasında ekonomik anlamda değiş tokuşun sonu yoktur. Tüketimin temel alındığı bu sistemde de tüketimi sürekli kılmak önemlidir.

Bu nedendir ki Baudrillard, Simülasyon ve Simülaklar kitabında şu başlığı atmıştır;

“En önemli şey reklamdır, reklamın hiçbir önemi yoktur..”

2.2 Hipergerçeklik, Hipergerçekçilik Ve Hiperrasyonalizm

Artık gerçeğin bir ikizinin yaratıldığı simülasyon çağında yaşamaktayız. Bu çağın adına ise ‘hipergerçeklik çağı’ denilmektedir. Metafizik çağı yeryüzündeki gündelik hayat pratiklerinin uzaysal bir anlam kazanmasıyla hipergerçek boyuta evrilmiştir. (Baudrillard, 2016, s. 133).” Hipergerçeklik, hipergerçekçilik ve hiperrasyonalizm, vs. tam da bu toplumsal aşamada Baudrillard, tarafından ortaya atılmış olan terim ya da kavramlardır (Adanır, 2017, s. 138). Baudrillard’ın düşüncelerinden yola çıkarak bu kavramlar ‘Gerçeklik’ ilkesiyle ‘Kapital’ tarafından yaşama geçirilmiştir. Adanır, Marksist anlamın yitimine ilişkin şunları aktarmıştır; Kapital zaman içinde Markist, düşüncenin ürettiği emek, üretim, özgürlük ve benzeri çeşitli insanı değerlerin haklılığını kabul etmiş (ya da etmek durumunda kalmıştır) ve zaman içinde bunlar gündelik yaşama ait antropik verilere dönüşmüşlerdir yani Marksist anlamlarını yitirerek herkes tarafından kabul edilen ve herkes için (özellikle de gen kuşakları açısından) geçerli olan değerlere dönüşmüşlerdir (Adanır, 2017, s. 139). Yani Marx’ın sunduğu emekçinin insanca yaşama kavuşması gibi arzular, Kapital tarafından ele geçirilirken aynı zamanda bir iktidar simülasyonu da sağlanmıştır. Adanır, Hipergerçek kavramının 1970 dönemlerinde ortaya çıktığını belirtir. Böylece her şey bir arada ama bir arada işlevsizliğiyle karşımıza çıkmıştır; şöyle ki ekonomi dahi rasyonel aklın egemenliğinden hiper-gerçek evrenin bir parçası haline dönüşmüştür. Bu bir postmodern dünya yanılmasıdır. Ürettiği hakikatler ile gerçek artık hipergerçeklik yapısına dönüşmüştür. Baudrillard, tam bu açıdan simülasyon evreni diyerek çalıştığı kuramı büyük bir çerçeveye alarak isimleştirmiştir. Ve hipergerçeklik otoritenin kontrolünde şekillenen medya araçlarıyla adeta bir sahne görevi görmektedir. Bu bağlamda İletişim Bilimci McLuhan’ın ifade ettiği ‘mesaj, iletişim aracının kendisidir.’ söylemi böylece buharlaşmaktadır; çünkü simülasyon evreninde mesaj, iletişim aracı ve gerçeklik aynı anda üretilip etki yaratmaktadır. Hipergerçeklik durumunu, hakikatin simülasyonu olarak belirten Baudrillard, bu durumu hepimizin canlı canlı anlamını yitirdiğini belirtir (Adanır, 2017, s. 23). Baudrillard, görüldüğü üzere batı toplumlarına inanmamakta onları hakikatin

simülasyonunu yaratmakla ve bunu yaratırken 3. Dünya ülkelerini kullanmakla suçlamaktadır. Şeyler harıl harıl kendisini üretirken bu açıdan gösteri kavramına da değinmemiz yararlı olacaktır. Gösteri toplumu üzerinde çalışan Guy Debord, Gösteri toplumu adlı eserinde o da Marxizm`in meta birikimi teorisinin yerini gösterinin birikimine dönüştüğünü vurgular. Ona göre; tüketilebilir sahte döngüsel zaman, gösteri zamanıdır. Gerçek yaşam olarak temsil edilen şey, aslında sadece daha gerçekçi bir hale gelmiş gösteri yaşamı olarak ortaya çıkar. Böylece zamanın gerçekliğinin yerini, zamanın reklamı alır. Bu da doğrudan toplumsallaşma sürecini etkilemektedir (Debord, 2017, s. 122). Baudrillard`ın belirttiği üzere bu toplumsallaşma, soğuk iletişim araçlarıyla sağlanmaktadır yani medya gerçeği hipergerçeğe dönüştüren genetik bir koda benzetilmektedir. Düşünür; distopik bir evren gibi gelen işlenmiş gerçeklik evreni bütününe hipermarket başlığı da atmıştır bu başlık yeni toplumsallaşma biçimini işaret etmektedir yani bu toplumsallaşma da artık gerçeklik yerini hipergerçeklik boyutunu da dönüştürmüştür. Hipermarket, toplumsal yaşamın bütün bir yerleşim ve trafik düzeninin tamamen işlemsel bir simülasyonla üretildiği zaman- mekandır. Telgraf ile bir kırılma yaşayan iletişim, zaman-mekan kırılması bağlamında teknolojinin gelişimiyle artık hiperrasyonel bir hal almıştır. Hipermarket kırsal kesimle kentin ortadan kalkarak yerini köyle- kent arası bir yere (agglomeration) bırakan yeni bir yaşam biçiminin ifadesidir.(tüketimime eşdeğer, onun mikro modeli, yönlendirme panolarının her yeri kapladığı işlevsel bir kent dışı banliyö tipi alışveriş yeri (zoning). Dahası hipermarket `tüketim` merkezi olmanın ötesinde bir anlama sahiptir. Burada sergilenen nesnelere özgün bir gerçeklikten yoksundur, başka bir deyişle önemli olan onların geleceğe özgü toplumsal ilişki modelini andıran diziler, daireler ve seyirlik şeyler şeklinde düzenlenmeleridir (Baudrillard, 2016, s. 111). Düşünür ayrıca bu sibernetik ve hipergerçek çağın tarihe mal olmuş dünyalar yapay bir şekilde diriltiğinde sona ereceğini savunur. Artık geldiğimiz noktada her şeyin ikizi yapılmaktadır. Düşünür`e göre “Hipergerçeklik” gerçeklikten daha fazla bir şeydir. Bunu şunlarla örneklendirmiştir; Başka yerlerde (hatta burada) çöpleri işleyerek yararlı hale getiren fabrikalar gibi, Disneyland da düşsele o eski görünümünü iade etmeyen çalışan bir mekandan başka bir şey değildir. Bugün dünyanın her yerinde çöpler geri kazanılmaya çalışılırken, diğer yanda çocuklara ve yetişkinlere özgü düşler, hayaller, tarih, masal, efsane üreten düşselliğin bir kalıntıya/ çöpe dönüştüğü ve bunun hipergerçek bir uygarlığı zehirleyen ilk önemli pislik (dışkı) öldüğü görülmektedir. Disneyland ise zihinsel düzeyde bu yeni işlevi yerine getiren ilk prototoptir (Baudrillard, 2016, s. 30). Gerçeğin yönünün değiştirildiği bu alanlar hiper boyut kazanarak hipergerçeklik kazanmıştır.



3. BÖLÜM: BLACK MIRROR DİZİSİ ÖRNEĞİYLE GELECEĞİN TOPLUMSAL YAPISININ SİMÜLASYON KURAMIYLA İNCELENMESİ

3.1. Araştırmanın Amacı Ve Örneklem Seçimi

Araştırmada digital çağın görünmeyen yüzü, J. Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde analiz edilecektir. Bu araştırma ile gelecekte bizleri nasıl bir distopik ortamın beklediği ve bu distopik ortama ne kadar yakın olduğumuzun tespit edilmesi araştırmanın amacını oluşturmaktadır. Diziyi analiz ederken amaçlı örneklem seçimine uygun olarak bireysanal gerçeklik- iletişim ilişkileri Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirilecektir. Araştırmanın problemini içerisinde bulunduğumuz dijital çağın görünmeyen yüzünü ortaya çıkararak gelecekte bizi bekleyen ve şu anda o distopik ortama ne kadar yakın olduğumuzu araştırmak içermektedir.

Araştırmanın sayıltılarını ise şu şekilde sıralamamız mümkündür;

- Hipergerçeklik ya da simülasyon evreni ile digital çağ arasında nasıl bir ilişki vardır?
- Geleceğin toplumsal yapısı ne şekilde olacaktır?
- Black Mirror dizisinde anlatılan distopik öyküler ile içerisinde bulunduğumuz toplum yapısı arasındaki ilişki var mıdır?
- Gerçeğin üretimi ve simülasyon kavramı arasındaki ilişki ne şekildedir?

“Çağdaş modern dünya ile beraber gelişen teknolojiler anılarımızı toplumsal hafızamızı da şekleştirdir. Bu süreç aynı zamanda iktidarların, kaanat önderlerinin anılarımızı, toplumsal hafızamızı, tarihimizi de şekleştirmesine neden oldu. Bu sebeple tarihte kitlesel imajlara dönüştürülerek yapay bir bellek oluşturuldu (Atik ve Erdoğan, 2014, s.14). Bu bağlamda somut anlamda yaşamı belirleyen sanayi ve tarım sektörleri değil, hizmet ve iletişim sektörlerdir ki, bunların üretimden çok birer yeniden üretim sektörü olduklarını söylemek doğrudur. 'Black Mirror' dizisi de dijital çağa eleştirel bir gözle bakarak her bölümde farklı hikayelerle bu durumu somutlaştırmıştır. Sosyal medyanın karanlık yüzü "Kara Ayna" metaforu seyirciye içinde bulunduğu ortamın gelecekteki halini distopik olarak göstermektedir. Black Mirror kavramı, akıllı telefonun koyu ekranından dünyaya bakmak anlamına geldiği kadar sanat ve fiziğin buluşmasından doğan ressamların kullandığı ayna anlamına da gelmektedir. Black Mirror “Clauden Glass`ın diğer adıdır ve “Claude Glass” 18. yüzyıl manzara ressamları için önemli bir alettir (Bertelsen, 2004, s.183). Ressamlar manzara resimlerini çizerken bu aleti kullanırlar ve çizecekleri manzaranın yansımasına bu nesneyle bakarlar. Black Mirror, bu

kavramı da refere eder. Dünya ve hayali olanın modern bir metaforu olan kara ayna aynı zamanda karşı ütopyanın karamsarlığını da resmeder. Bununla birlikte süreğen bağlantıyı, artırılmış gerçeklik içerisinde yer alan süreğen bağlantılı hayatları da teknolojinin kara ekranından temsil eder. Dizi, 1959-1964 yılları arasında yayınlanan nükleer silahlanma ve soğuk savaş dönemine özgü kara ütopyaların korkusunu sunan “alacakaranlık kuşağı” dizisinden esinlenmiştir. Dizinin yaratıcısı, Brooker’a (2011) göre kara ayna avuç içinde, duvarda, aynada her yerdedir, kimi zaman soğuk, parlak bir televizyon ekranı kimi zamansa bir akıllı telefondur. Yaşadığımız simülasyon evrenine; birey- sanal gerçeklik- iletişim ilişkileri açısından bakmamız araştırma bağlamında yararlı olacaktır.

3.2. Araştırmanın Sınırlılıkları

Çalışmanın kavramsal çerçevesi Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramından referans alınacaktır. Çalışmanın kuramsal çerçevesi Jean Baudrillard’ın simülasyon teorisi ile çizilecektir. Kuram üzerinde J. Baudrillard, 1970’li yıllardan itibaren çalışmaya başlamıştır. Simülasyon kuramı, batılı toplumlarının tükenişinin gizlenişini açıklayan bir teoridir. Gizlenilmeye çalışılan bu bitmişlik simülasyon evreninin kendisini ifade etmektedir (Adanır, 2017, s. 28). Bu nedenle gelişim ve ilerlemeler de Batılı toplumların istediği yönde olmuştur. Bütün dünya için bir güç merkezi olan Amerika modern dünyanın merkezi olma starlığını devam ettirmektedir. Amerika Birleşik Devletlerinde yer alan Disneyland da batının küçük bir tablosunu göstermektedir. Bu paradoksi bir simülasyon evrenidir. Bu evreni dışardan izleyebilmek mümkün değildir. Aynanın içerisine yerleşerek dünyaya oradan bakmak mümkün olmamaktadır (Öker, 2003, s. 228). Kara ayna metaforuyla, simülasyon evrenini distopik öyküler aracılığıyla görmemizi sağlayan “Black Mirror” dizisi bu kavramsal çerçeve boyutunda ele alınacaktır.

3.3. Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada, Black Mirror isimli dizinin “The Entrıe History of You”, “Be Right Back”, “Nosedive” bölümleri seçilmiştir. Dizinin ilk iki sezonu 3 bölüm; üçüncü sezonu 6 bölüm, dördüncü sezonu ise 6 bölümden oluşmaktadır. Ayrıca ikinci sezonun ek bir özel bölümü vardır. Dizinin her bir bölümü asgari 40 dakika ile en fazla 60 dakika arasında değişmektedir. Her bölümde anlatı, karakterler ve öyküler birbirinden farklı olup ortak olan tek şey temadır. Çalışmamızda birinci sezondan üçüncü, ikinci sezondan birinci ve üçüncü sezondan birinci bölüm seçilmiştir. Bu bölümlerin seçilme nedeni ise simülasyon evreninde gerçekliğin sonsuz sayıda üretilmesini göstermesidir.

Dizi çözümlenirken göstergebilim analizi çerçevesinde eleştirel bir okuma için en uygun yöntem olarak seçilen metaforik ve metonomik yöntem okumasıyla göstergebilimsel analiz kullanılacaktır. Dizinin çözümlenmesinin anlaşılması için ise göstergebilimsel yöntemin anlaşılması oldukça önem arz etmektedir. Dilimizde özellikle dilbilim (Fransızca linguistique) sözcüğü temel alınarak üretilmiş olan göstergebilim (Fransızca semiotique ya da semiologie) terimi ilk bakışta "göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelemesi" olarak tanımlanmaktadır (Rıfat, 2009, s. 11). Genel olarak gösterge kavramını Rıfat, şu şekilde açıklamaktadır: “İnsanların bir topluluk yaşamı içinde birbirleriyle anlaşmak amacıyla yarattıkları ve kullandıkları doğal diller (sözelimi Türkçe, Fransızca, İngilizce, çince, vb.), çeşitli jestler (el-kol-baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabesi, trafik işaretleri, bazı meslek gruplarında kullanılan flamalar (sözelimi denizcilerin flamaları), reklam afişleri, moda, mimarlık düzenlemeleri, edebiyat, resim, müzik, vb. çeşitli birimlerden oluşan birer dizgedir. Değişik gereçlerin kullanılmasıyla (ses, yazı, görüntü, hareket, vb.) gerçekleşme aşamasına gelen bu dizgeler belli kurallarla işleyen birer anlamlı bütündür. Bu anlamlı bütünlerin birimleri de genelde gösterge diye adlandırılır.” (Rıfat, 2009, s.12).

Göstergebilim işaret bilimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Göstergebilim genel olarak bir aracın işaret sistemi olarak incelenmesi diye tanımlanmaktadır. Göstergebilim kelimeleri, müziği, giysiyi, imajları, reklam panosu gibi birçok alanı incelemektedir. Göstergebilim öncelikle anlamın nasıl ve ne şekilde yaratıldığına bakmaktadır (Erdoğan, 2011, s. 228). Göstergebilim kavramı mesaj yaratan ve mesaj oluşturan her aracı incelemektedir. Söz veya nesne içinde bir mesaj ve anlamlandırma barındırmaktadır. Göstergebilim, diller, düzgüler ve belirtiler gibi gösterge dizilerini inceleyen bilim olarak tanımlanmaktadır. Dil, göstergebilimsel konularının bölümünü oluşturmaktadır. Göstergebilim içerisinde dilin önemli bir yeri olduğunu belirtilmektedir. Bu da göstergebilimin ‘dilsel olmayan göstergelerin incelenmesi’ anlamına geldiği belirtilmektedir (Pierre, 1994. s. 17).

Göstergebilimin ana alanında göstergeler yer almaktadır. Göstergeler ile gösterge çalışma şekillerinin araştırılmasına göstergebilim denilmektedir. Göstergebilimin temel üç çalışma alanı vardır. Bu alanlardan ilki göstergenin kendisidir. Burada gösterge çeşitlerinin, çeşitli anlam taşıma yollarının, göstergeleri kullanan bireylerin ilişkilendirme biçimi araştırılır. İnsan insularını içeren göstergeler insanların onları kullandıkları şekiller içerisinde anlamlandırılmaktadır. Göstergelerin düzenlendiği kodlar veya sistemler ise göstergebilimin ikinci alanına girmektedir. Toplum ve kültürün gereksinimlerini karşılamak üzere geliştirilen kodlar veya bu kodların iletilmesi varolan iletişim kanallarını ortaya koymaktadır. Üçüncü çalışma alanı ise kültürdür. Kültürün içerisinde yer alan kodlar ve göstergeler kültürün kendi

varoluş biçiminin kullanımına bağlıdır. Kodlar ve göstergelerin içinde işlenen kültür göstergebilim alanının üçüncü basamağıdır. (Fiske, 2003, s. 62). Göstergebilim kuramı; F. Saussüre'un anlattığı genel dilbilim ders notlarından doğmuştur. Göstergebilim basılan ders notlarında semiyoloji veya yapısalcılık olarak da ifade edilmiştir. Dilbilimci olan Saussüre, dil ile ilgilenecek göstergelerin veya sözcüklerin diğer göstergeler ile ilişkileri üzerinde çalışmıştır. Saussüre'e göre gösterge anlamı olan fiziksel bir nesneyi ifade etmektedir. Bir gösterge, gösteren ve gösterilenden oluşmaktadır. Gösteren, gösterenin algıladığımız imgesidir. Göstergeyi nasıl algıladığımız gösterenin imgesidir. Gösterilen, gösterenin göndermede bulunduğu zihinsel kavramdır. Bu zihinsel kavram, aynı dili paylaşan aynı kültürün üyelerinin tümü için ortak genel bir kavram olarak ele alınmaktadır. (Fiske, 2003, s. 67) Saussüre'in üzerinde durduğu çalışma da paradigma ve dizimdir. Saussüre, paradigmayı dizim olarak ele almaktadır. Alfabede ki harfler basit bir paradigma örneği olarak nitelendirilmektedir. İletişim de bulunduğumuz anlar içerisinde paradigmadan seçim yapmamız gerekmektedir. Sözcüklerde paradigmayı oluşturmaktadır. Sözcükler, bebek dili, hukuk dili, âşıkların dili gibi birçok paradigma mevcuttur. Bir paradigmadan seçilen bir birim normalde diğer birimlerle birleşik olarak ele alınmaktadır. Bu birleşim dizim olarak adlandırılmaktadır. Yazılı bir sözcük alfabenin harflerinden yapılan paradigmasal bir oluşan görsel bir dizimdir. Cümle, sözcüklerin içerisinde yer alan dizimden oluşmaktadır. Bir ev ortamı ya da yapımı içerisinde yapılan seçimler dizim olarak ele alınmaktadır. (Fiske, 2003: 83-84).

Göstergebiliminin "semiotics" (gösterge bilim) alanını geliştirmeye çalışan Peirce; Gösterge sınıflandırmasını; Görüntüsel Gösterge, Belirtisel Gösterge (İkon, İndeks) ve Simge (Sembol) üzerine kurmuştur.

Peirce'in gösterge kuramının da ele aldığı 3 tür göstergelerin açıklanmasında;

1. Sembol: Sembolsel göstergeler işaret edilene benzemeyen göstergeler olarak ele alınmaktadır. Örneğin "bayrak" kelimesi bir kişi için sırtına takılmış bez parçası olarak ele alınırken, temsil ettiği grup için onuru ve şerefi anlatmaktadır.

2. İkon: İşaret edilene benzeyen görüntüsel göstergeler olarak ele alınmaktadır. Örneğin, fotoğraf, röntgen, heykel vs.

3. İndeks: İndeksel göstergeler kanıt verici işaretler olarak ele alınmaktadır. İşaret edilene doğal olarak bağlıdır. Örnek olarak; Dumanın yangını işaretlemesi, termometrenin ısıyı işaretlemesi gibi (Erdoğan & Korkmaz, 2005, s. 308). Saussüre'un üzerinde çalıştığı seviye anlamlandırmanın birinci seviyesi, olarak bilinmektedir. Anlamlandırma seviyesi gösterenin göstereni ve gösterilene arasındaki bağı ve gösterenin dışsal gerçeklikteki ilişkisini tasvir etmektedir. Barthes tarafında duzanlam olarak ifade edilen bu ilişki gösterenin

anlamsal boyutuna gönderme yapmaktadır. Örneğin; sokak manzarası fotoğrafı belirli bir sokağı gösterir. Sokak sözcüğü binalar arasında uzanan bir şehir yolunu yansıtmaktadır; ancak aynı sokak farklı biçim ve perspektiflerle çekilerek farklı anlamlar ifade edebilir. (Fiske, 2003, s. 116). Göstergibilim alanında çalışanlar işaretin ne için durduğu (denotation) ile kültürel bağları (connotation) arasında ayırım yaparlar; farklı anlamlandırma seviyeleri sunarlar. Her ikisi de farklı anlamlar sunarlar. Atanmış anlam (denotation) ilk düzeydeki anlamlandırma ve kültürel/imasal anlam (connotation) ikinci düzeydeki anlamlandırma sistemi olarak açıklanır. Barthes'e göre, örneğin birinci seviyede bir araba fotoğrafı araba anlamındadır. İkinci seviyede, insanın katkısıyla (ışık, poz ve kamera acısı ile) çok sayıda imalar sunulur. (Barthes'ten akt. Erdoğan, 2011, s. 237). Bu seviyeler anlamlandırma durumunu da belirler. Göstergibilim alanında düzanlam, gerçek dünyayla dolaylı ilişkiler düzeyini ifade etmektedir. Düzanlam, zihinde yansıyan anlamdan ibarettir. Zihinde yansıyan bu anlam ise kültüre özgü bir anlam niteliği taşır. Düzanlam, nesnel bir durumdur. Yananlam ise bireylerin kültürel değer ve yargılarını da içermektedir. Genel olarak Gerçek dünyayla dolaylı olan ilişkiler düzanlam düzeyinde oluşmaktadır. Bir düzanlam gerçek dünyada var olan nesne değil, o nesnenin zihinde oluşturduğu yansımadan ibaret görülmektedir. Zihinde oluşturduğu bu yansıma dilin yarattığı kültüre özgü bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer tarafta yananlam öznel düzeyde oluşmaktadır. Yananlam kullanıcıların kültürel değer ve duygularıyla bir araya gelerek ortaya çıkan bir etkileşim olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda düzanlam, zihinde yansıyan anlamdan ibarettir. Zihinde yansıyan bu anlam ise kültüre özgü bir anlam niteliği taşır. Düzanlam, nesnel bir durumdur. Yananlam ise bireylerin kültürel değer ve yargılarını da içermektedir. zanam neyin anlamlandırıldığını açıklarken yananlam ise nasıl anlamlandırıldığını belirtir. (Batı, 2005, s. 189). Göstergibilim araştırmaları alt anlamları, ima edilenleri ideolojileri, değerleri ve kültürü okumaya yardım ederken; herhangi bir ileti veya mesaj yaratım ve kodlama sürecinde de bilinçli ve doğru gösterge kullanımını sağlamaktadır. Göstergibilimle ilgilenmek demek, insan ve kültürle ilgilenmek demektir. Göstergeleri anlamlandırmanın en iyi yolu onları analiz etmektir; böylece onun olumsuz etkilerinden korunurken, bilinçli bireyler ve hatta tüketiciler de olunmaktadır. Bunu ünlü düşünür Mevlana'nın şu güzel sözü açıklamaktadır: "Sen ne söylersen söyle, karşındakinin anladığı kadardır." (Parsa ve Olgundeniz, 2014, s. 15) Göstergeleri çözümlerken başvurduğumuz metonomik ve metoforik anlamlandırma yöntemleri iki şey arasında kurulan benzerlikler ile yapılmaktadır. Bu anlamlandırma yönteminde bilinmeyenler bilinenler ile aktarılmaktadır. Bir başka ifade ile metonomi bir parçanın bütünü temsil eder ve gerçekliği aktarmak için bütünden bir kısım seçilir. Bu sebeple gerçeğin temsili için metonomik ifade zaruridir (Kaya,

2017, s. 120). Çalışmamızda da metonomik ve meforik bir analiz yani düzenlam ile neyin anlamlandırıldığı meforik bağlamda; metonomik bağlamda ise yan anlam ile nasıl anlamlandırıldığı dizi bölümlerinde incelenecektir.

3.4. Black Mirror Dizisi “The Entrie History of You” Bölümünün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi

3.4.1. “The Entrie History of You” Bölümün Oyuncuları

2011 tarihinde Channel 4 kanalında yayınlanmaya başlayan Black Mirror dizisi , İngiliz yapımı bir bilim-kurgu antoloji dizisidir. Her bölümde farklı yönetmen, oyuncu ve konuları içeren Black Mirror dizisinin ortak yapımcılığını Charlie Brooker and Annabel Jones üstlenmektedir. Jesse Armstrong yazdığı Brian Welsh`in yönettiği “The Entrie History of You” bölümü 18. 12.2011 tarihinde yayınlanmıştır. Birinci sezonun 3. Bölümünü içeren “The Entrie History of You” süresi 49 dakikadır. Dizinin oyuncularını ise kendi isimleri ve dizide candırdıkları isimlerle şu şekilde sıralandırmak mümkündür:

Toby Kebbell	Liam
Jodie Whittaker	Ffion
Tom Cullen	Jonas
Amy Beth Hayes	Lucy
Rebekah Staton	Colleen
Rhashan Stone	Jeff
Phoebe Fox	Hallam
Jimi Mistry	Paul
Daniel Lapaine	Max
Karl Collins	Robbie
Elizabeth Chan	Leah
Mona Goodwin	Gina
Kemal Sylvester	Airport Security

Tablo5. Bölüm Oyuncularının Gerçek İsimleri ile Dizideki İsimleri

3.4.2. “The Entrie History of You” Bölümünün Hikayesi

'Inside Black Mirror' kitabı hakkında The Guardian gazetesine katılan Black Mirror dizisinin yapımcıları Charlie Brooker and Annabel Jones "The National Anthem" adlı bölüm hakkında şunları ifade etmektedir.



Fotoğraf 1. Charlie Brooker and Annabel Jones'in The Guardian Gazetesindeki Söyleşi

"Yazar bize büyük bir fikirle geldi. Yapmak istediği bir komplodan çok daha fazlasıydı. Teknolojiyi yapmak istediklerimiz için kullanmalıyız cümlesini kişiselleştirdik evet bu konuda empati kurduk. Tüm temalarda özellikle 1. Sezonda anlatmak istediğimiz nokta; teknolojinin bize sunulan ekranların iyi bir şey olduğunu düşünüp daha sonra onların olumsuz sonuçlarını anlatmak. Bu bölümde de yazarla bu fikirden gitmiştik. Bu şöyle bir durum; teknoloji tek başına hakim değil psikoloji ile donatıldığındaki sonuçları bu şekilde oluyor. Bu bölümde de kıskançlık duygusu ve teknolojiyi birleştirmek istedik. Bu şunun gibi eskiden bir başkasının özel günlüklerini görmek isterdik, bu bölümde de yıllar önceki yaşanmışlıklara teknoloji ile dönüşü anlattık." Metafor (eğretileme), metonimik (düzdeğişmece) yöntemle bölümü incelemeyen önce bölümün öyküsünü anlamak oldukça önemlidir.

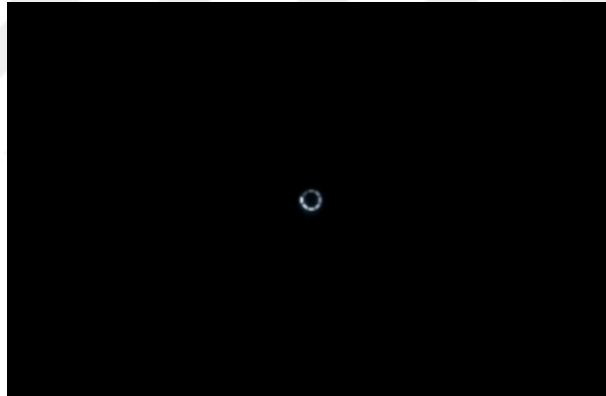
Senaryo su şekilde gelişmektedir;

Genç bir avukat olan Liam (Toby Kebbell) iyi gitmediğini düşündüğü bir iş görüşmesine katılır. Görüşmeden ayrıldıktan sonra hafızasını tekrar ederek görüşmenin iyi gitmediği yönünde endişelere kapılır ve işveren tarafından kullanılan görünüşte belirsiz bir cümle üzerinde durur. Eşinin arkadaşlarının ev sahipliği yaptığı yemeğe giden Liam, eşinin Ffion'u (Jodie Whittaker) tanımadığı Jonas (Tom Cullen) olarak tanıttığı bir adamla konuşurken görür. Kıskanç ve kuşkucu bir karaktere sahip olan Liam, eşi ve Jonas ile ilgili şüphelenmeye başlar. Ffion'un arkadaşlarından bazıları mülakatın nasıl gittiğini soruyor ve beraber hafıza implantları ile tekrar etmeyi öneren arkadaşlarından Liam'ı, Jonas kurtarır. Bu olaylar herkesin kulağın arkasına yerleştirilen bir implant ve kontakt lenslerle geçmişteki yaşanmışlıklarına dahil

olmayı sağlamaktadır ve olayların gerçekleştiği ortamda güvenlik, hayat döngüsü de bu şekilde kontrol altına alınmaktadır. Bu kontrol teknolojisine grain adı verilmektedir. Dizide yakın bir gelecekte ortaya konan bir realitede çoğu insan, yaptıkları, gördükleri veya duydukları her şeyi kaydeden kulağının arkasına yerleştirilmiş bir 'tane'e sahiptir. Bu, hatıraların kişinin gözlerinin önünde veya ekranda 'yeniden yapılması' olarak bilinen bir ekranda oynatılmasını sağlar. Akşam yemeğinde Jonas, kişisel hayatından daha açık bir şekilde konuşmaya başlar. Daha önceki ilişkilerini tekrardan izlediğini bahseder. Yemek boyunca Jonas'ın muhabbetleri Liam'ı oldukça rahatsız eder ve Ffion'un Jonas'ın şakasına gülmesi şüphesini daha da artırır. Yemeğe katılanlardan birisi kendi tercihiyle implantını çıkardığını ve bu şekilde yaşamayı tercih ettiğini açıklar. Herkesin yüzünde bir şaşkınlık ifadesi belirir. Liam ve Ffion yolda ve eve döndüklerinde de, Liam ile Ffion arasında Jonas hakkında konuşmalar devam eder. Liam'ın tavrı gittikçe paranoyak bir hal almıştır, görüntüleri sürekli başa sarıp izlemeye başlar. Ffion, Liam'a itirafta bulunur ve Jonasla eskiden ilişki yaşadıklarını söyler. Liam'ın yargılamaları gittikçe büyümeye başlar. Daha sonra Ffion'dan özür dileyen Liam, kontakt lenslerinden eski seks videolarını izleyerek birlikte olurlar. İçindeki şüphe geçmeyen Liam, kayıtları tekrar izlemeye başlar. Alkolün etkisiyle Jonas'ın evine giden Liam, Ffion ile olan ilişkisi hakkında onunla yüzleşir ve implantında depolanan tüm görüntüleri silmesini ister. Jonas'ı implantını boynundan kesmekle tehdit eder. İçkili bir şekilde evine geri dönen Liam arabasıyla bir ağaca çarparak bayılır. Uyandığında ise korku ve telaşla en son anılarını kontrol eder. Jonas, Ffion'un bir görüntüsünde 18 ay önce kendi evlerindeki bir görüntüyü fark eder. Eve dönen Liam, Ffion'u sorgulamaya başlar ve Ffion Liam'ı araları bozukken aldattığını itiraf eder. Liam bebeklerinin Jonas'tan olduğu konusunda şüphelenmeye başlar. Prezervatif kullanıp kullanmadığını sorgular. Kapanış sahnesinde, Liam boş evin içerisinde dolaşarak eski kayıtları izler. Mutlu anılarını tekrar eder ve kulağının arkasındaki demir implant parçasını keser. Bölümün sonu ise siyah ekran ile biter. Dizinin öyküleme biçimi oldukça sürükleyicidir. Çalışmanın devamında bölümde geçen görünür yapı simülasyon kuramı çerçevesinde incelenecektir.

3.4.3. “The Entrie History of You” Bölümünün Göstergebilimsel Yöntem Okuması ile Analizi

Black Mirror dizisinin birinci sezonun üçüncü bölümü göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenecektir. Diziyi analiz ederken amaçlı örneklem seçimine uygun olarak birey- sanal gerçeklik- iletişim ilişkileri Jean Baudriallard’ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirilecektir. Black Mirror dizisinde aktarılan evren hipergerçeklik çağını işaret etmektedir. Bu çağın adına “hipergerçeklik çağı” denilmesinin nedeni ortaya çıkan gerçeklikleri simülasyon modelleri oluşturmaktadır; çünkü gerçek olmayan verilerden düşsel bir şeyler meydana getirmek olanaksız bir hale gelmiştir. Simülasyon teorisine göre çağdaş uygar toplumlarda gerçeklik duygusu kitlelerin her gün toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel hayat karşısında hissettiklerini içermektedir. Günümüzde gerçeklik bir duyguya dönüşmüş durumdadır. Bu duyguya dönüşümde öznel bir durumu ifade etmektedir. (Adanır, 2017, s.107) Bu doğrultuda “The Entrie History of You” bölümünde bize sunulan metonomik anlatımlar Baudriallard`ın hipergerçeklik kavramıyla birebir ilişkilidir.



Sahne1. Siyah Ayna'da yinelenen yükleme simgesi



Sahne2. Siyah aynadaki kırık ekran

Dizinin her bölümü sahne1.'de yer alan görüntü ile başlamaktadır. Bu kırılmış cam sesi izlenimi veren sahne1. görüntüsünde aynı zamanda kırılmış cam sesi de kullanılmaktadır. Bunun nedenini dizinin yapımcıları Charlie Brooker and Annabel Jones aslında şu şekilde özetlemiştir, dizi teknoloji ve insan psikolojisinin birleşiminin yan etkilerini göstermek istemektedir. Bu nedenle bu cam kırılması ve cam sesi metonomik bir anlatım düzleminde teknolojinin bir kırılımını anlatmaktadır. McLuhan (1980) ayrıca televizyon anlatılarını iç dünyalarımıza kolayca özümsememizi önermektedir. Bu semboller, televizyonun içinde yer alan dünyanın, dünyamızın bir yansıması olduğunu, içeriğin sızdırıldığı ve gerçekliğimizle ekran arasındaki dünya arasındaki sürekli bir işlemde dolaştığı bir sıvı değişimine yol açtığını göstermektedir. Güvenlik kameralarının, kişisel YouTube kanallarının, video bloglarının ve günlük yaşam ile ekranlar arasındaki sınırları bulanıklaştıran gerçeklik TV programlarının çoğalmasıyla birlikte, McLuhan'ın 1960'lardan gelen eksantrik ifadeleri bugün daha az radikal görünmektedir (Gomery, 1998, s. 237). Bu ifadeyi göz önünde bulundurarak, Black Mirror'da izleyicinin kelimenin tam anlamıyla "ekranın içinde" olduğu ve ekranın her siyah kararması durumunda kasıtlı olarak bir ayna olarak tasarlandığı görülüyor. Siyah Ayna'da, ekranın sıkça parçalanması (bkz. Sahne 2), yükleme sembolleri (bkz. Sahne 1), ekran ve ayna birleşimi ile birlikte televizyon ve günlük yaşam arasındaki sınırları test etmek için çalışması metonimik anlatımdır. Hipergerçeklik durumunu hakikatin simülasyonu olarak belirten Baudrillard'ın tanıma paralel olarak bu dizide teknolojiye yönelttiği eleştirel bakışını her bölümde sahne1 ile bu görüntü ile yöneltmiştir. Bu nedenle görüntüdeki metonomik yapı hipergerçeklik ile bağlantılıdır. Bireyin parçalanması metonomik anlatım ile cam ile gösterilmiştir. Dizinin ismi de bu bakış açısıyla belirlenmiştir. Black Mirror'da izleyicinin kelimenin tam anlamıyla "ekranın içinde" öldüğü ve ekranın her siyah kararması durumunda kasıtlı olarak bir ayna olarak tasarlandığı görülüyor. Siyah Ayna'da, ekranın sıkça parçalanması, yükleme sembolleri, ekran ve ayna birleşimi ile birlikte televizyon ve günlük yaşam arasındaki sınırları göstermek için kamera aracılığıyla ekrana aktarılmıştır. Teknoloji ile çerçevelenmiş birey ekranlar ile donatılmaktadır. Bu bağlamda `Black Mirror` Türkçe anlamı `Kara Ayna` bireyin ekranlar üzerinden kırılmasının aktarılmasının bir kırılmasını özetlemiştir. Bu anlatım gerçeklikle gösterilemediğinden benzetme etrafında sinema dilinin alt anlamları görüntü ile aktarması üzerinden yansıtılmıştır.



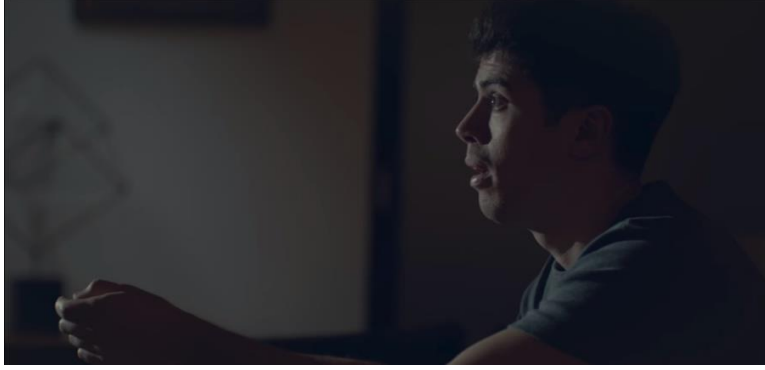
Sahne 3. Katıldıkları arkadaş toplantısından ayrıldıktan sonra o gecenin tekrardan izlenmesi



Sahne 4. Gece sonunda evde eski cinsellik görüntülerini izleyerek cinsellik yaşamaları

Sahne 2` de gece yaşananların tekrardan grain teknolojisi aracılığıyla izlenmesi metaforik olarak sunulurken metonomik anlamda hakikatin simülasyona dönüştüğünü aktarmaktadır. İnsanların sağ kulaklarına yerleştirilen bu çip hayatlarının tüm anını kayıt altında tutmalarını istedikleri zaman gözden geçirmelerini, tarayabilmelerini bu yapay mini sabit diske otomatik olarak kaydetmektedir. Bunu metanomik anlam doğrultusunda yorumladığımızda ponoptikon ötesini görmüş olmaktadır. Baudrillard`ın `Foucault`u Unutmak` kitabında ifade ettiği gibi artık ponoptik gözetleme sisteminden etkin ve edilgen yapılardan arındırılmış bir caydırma sistemine geçmiştir. Bireyler artık bir gözetime bağlı kalmaksızın kendileri bir ponoptikon yaratmış ve bu ponoptikonu açık hale getirmiştir. Görüntüleri, geçmişleri başkalarıyla da paylaşabilir durumdadır. Bu bölümün konusu; teknolojinin aşk ilişkileri üzerinde nasıl bir büyük etkisi olabileceğini, kıskançlık duygusunu metafor olarak göstererek metonomik anlamda teknolojik, distopik simülasyonu gözler önüne sermektedir. Sahne 3. ise bize modern dünyanın yansımasının bireyin psikolojik durumunun teknoloji ile birleşmesinden doğan simülaklar ile çevrili hakikatini yansıtmaktadır. Gözlerinden grain teknolojisinin metofor olarak kullanıldığı sahnede bireyin aşk, sevgi, cinsellik duygularına karşı yaşadığı yabancılaşma da gözler önüne serilmiştir. Bu sahneyi bir ilüzyon olarak değerlendirmemiz

kuşkusuz yerinde olacaktır. Bu düşsel evren hipergerçeklik tanımındaki disneyland örneğinden çok daha fazlası olarak karşımıza çıkmıştır.



Sahne 5. Sevişme sahnesinin ardından Liam, eşinin arkadaş toplantısında Jonas ile konuşmalarını tekrardan izlemesi



Sahne 6. Hafızanın ekrana yansıtılması

Bu iki sahne metonomik bağlamda Baudrillard'ın tekno kültürün ortaya çıkmasıyla göstergelerin egemen olduğu bir topluma geçilmiştir. Teknoloji metaforları bellek ile bize hakikat arayışının bellekte ekrana yansıtılmasını göstermektedir. Liam, implantı sayesinde yani grain teknolojisiyle eşinin gerçekliğinin peşine düşmüştür ve kıskançlık metoforu ile açıklanan bu bölüm ilüzyon üretimini metonomik yorumlamada işaret etmektedir. Liam'ın gerçeği algılama biçimi farklıdır ve zamanı geriye sararak bunun peşine düşer. Bu ilüzyonun gerçekliğini bulabilmek için de diğer karakterlerin gerçekliğinin zaman çizelgesinin peşine düşer. Baudrillard penceresinden bir bakış ile bu bölümü incelediğimizde modern dünya insanın yaşadığı simülasyon evreninin; toplumsallaşmanın içerisinde yer alan, bireyin duyguları ile teknolojinin birleşmesinin ortaya çıkardığı büyük etkiyi görmekteyiz.



Sahne 7. Hafızanın Grain teknolojisiyle ekrana yansıtılması

Bahsedilen Grain teknolojisi sahne 6`da ekrana yansıtılmıştır. Tüm bellek bir teknolojik ürüne dönüştürülmüştür. An dondurulmuştur. Hafıza yükü ekrana yansıtılarak an tekrarlanmaktadır. Böylece Liam, grain teknolojisiyle birlikte, gerçeğe tanık olarak Fi'yi araştırır ve bu cihaza teşekkür ederek ona karşı yapılan inkar edilemez bir sadakatsizliğin olduğunu anlar. İçinde bulunduğu ilüzyonun farkına varır. Ekran, metafor görevi görürken metonomik açıda ekran zaman yansıtıcı görevi görmektedir. Gerçeğin peşine düşerken Liam`ın yalnızlaşması ve psikolojik hüsrani distopik bir öyküleme ile alınmıştır.



Sahne 8. Fi`nin zaman kumandasının Liam tarafından alınarak izlenmesi

Burada bir yüzleşme gerçekleşir ve Liam tarafından eşinin zaman kumandası alınarak hafızasına yolculuk etmiştir. Geçmiş, hafıza ve teknoloji metaforu çerçevesinde bu bölüm bize metonomik anlamda televizyonu buradaki ekran bağlamında düşünürsek Baudrillard`ın ifade ettiği gibi hakikat televizyonun kendisidir. ponoptik sistem sona ermiştir. Televizyon hakikati görebilen yegane göz olmaktan çıkmıştır. Burada da bir ekran söz konusudur ve bu tam ekranda kişiler birbirlerine karşı bir gözaltı uygulamaktadır (Baudrillard, 2016, s. 51). Liam, burada eşini gözaltına almıştır. Hasarlı bir belleğin teknolojiyle buluşması bir ailenin kırılma noktasını oluşturmuştur.



Sahne 9. Liam`in boynundaki implanti cikarmasi

Benlikten çok daha fazlasını gördüğümüz sahne 8`de implanttan kurtulmak isteyen Liam`ın implantı çıkarısı hafızasından kurtulmak istemesinin bir metaforu iken metonomik açıdan bu sahneyi şu şekilde okumamız mümkündür; Ancak, Fi'nin tutarsızlığının Liam'a olan gerçek bir sevgi ile mükemmel bir şekilde uyumlu olduğunu ve Liam'ın Fi'yi olduğu gibi sevdiğini varsayarsak belki de bu aşk ilişkisi için bir anlatı tutarlılığı olasılığı vardır. Bu, kendimizin geçmiş eylemlerimizin toplamından daha fazlası olduğu anlamına gelir. Benlik her zaman kendi eylemlerimize, özelliklerimize ya da her yerde iktidar hatlarına boyun eğmemize indirgenemez yeni bir olaydır.



Sahne 10. İmplanttan Kurtulan Liam`ın Aynada Kendine Olan Bakışı

Büyük bir simülasyonun içerisinde yaşayan birey toplumsallaşma sürecinde belleği de inşa edilmektedir. Bu hasarlı ve işlenmiş gerçekliğe sahip bireyin psikolojik noksanlıklarının teknoloji ile birleşimi manevi değerlerinin yitimine yol açmıştır. Liam`ın aynada kendine olan donuk bakış metaforu, metanomik anlamda kurtulduğu hafıza yükünün arzularının sonucunu yalnızlığı ile noktalamasıyla sonuçlanmıştır. İletişim teknolojileri arzularımızı ele

geçirmektedir (Baudriallard, 2016, s. 36). Genel olarak Liam`ın her şeyden kendi içinde kurduğu bu baskı metonomik olarak gerçekliği öğrenme arzusudur. Bunun sonucu ise Liam`ın yalnızlığı olarak aktarılmıştır. Bölümün temel konusu olan grain teknolojisiyle ilgili şunları da belirtmek oldukça iyi olacaktır. Universitat Abat Oliba CEU`da araştırmalarını yürüten Professor Jorge Martínez Lucena çalışmasında grain teknolojisine sahip miyiz sorusunu sorarak grain teknolojisinin içerisine dahil olan teknolojileri aktararak şunlara değinmiştir;



Fotoğraf 2. Google Glasses (2012 yılında Google`ın çıkardığı Google Glasses, gözlerle dokunmatik alanı üzerinde kontrol edilen bir akıllı bilgisayardır.)

- Google Glasses? (Bugünden daha fazla kullanım)
- Smart-phones? (Selfiler ve hayatımızın anlarını çekmek için oluşan dürtü)
- Social Networks? (Tarihsel Profil)
- Reality Tv? (İzlemek için irrasyonel dürtü)

Her durumda, bizi başkalarına gözle görünür olmanın sonucu olarak bizi ölçmeye devam eden bir çok teknolojiyi kullanıyoruz. `Senin bütün hikayen`de anlatılan distopik hikayeye çok da uzak olmadığımızı bu şekilde görmüş bulunmaktayız. Dürtülerimiz bizi ele geçirirken Baudriallard`ın modern dünya insanın içerisinde yaşadığı simülasyon evreninde işlenmiş gerçekliğin de ötesine geçtiğinin aşikar kanıtı olarak hipergerçeklik boyutunu görmemizi sağlamıştır.

3. 5. “Be Right Back” Bölümünün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözülmesi

3.5.1. “Be Right Back” Bölümünün Oyuncuları

Dizinin oyuncularını ise kendi isimleri ve dizide canlandırdıkları isimlerle şu şekilde sıralandırmak mümkündür: “Be Right Back” adlı bölüm dizinin 2. Sezonunun 1. Bölümünde yer almaktadır. Dizinin fragmanı 1 şubat 2013`de yayınlanmış, 11 Şubat tarihinde ise Kanal 4`te yayınlanmaya başlamıştır. 48 dakika süren bölümün dizinin yaratıcısı Charlie Brooker tarafından yazılırken yönetmenliğini de Owen Harris üstlenmiştir.

Bir İngiliz dergisi olan günlük ücretsiz dağıtılan Time Out dergisinde bölümün konusuyla ilgili açıklama yapan Brooker şunları belirtmiştir;

“Bir kaç yıl önce bir tanıdığımı kaybetmişim ve bir kaç ay sonra telefonuma baktığımda numarasını silmediğimi gördüm. Ve o an numarayı silemedim. İsmi silmek saygısızca geldi. Ve bu yıl bir bebek sahibi oldum, Twitter`da fazlaca vakit geçirdim. Vakit geçirince şunu düşündüm. Eğer bu insanlar ölürse ve bu yazılım onların düşüncelerini taklit ederse? Ve bir yakınınızı kaybettiğinizde kişi değil de anılarını hatırlamanın önemi yeter mi? diye düşündüm.”

Dizinin ana düşünsel yapısını içeren bu senaryonun yazılma nedeni yine bizlere teknoloji ve duygularımızın birleşimden doğan distopik yanları göstermektedir, bu distopik yapıya çok uzak olduğumuz yaşadığımız çağ içerisinde söylemek pek de mümkün gözükmemektedir. Dizinin oyuncularını ise kendi isimleri ve dizide canlandırdıkları isimlerle şu şekilde sıralandırmak mümkündür:

Hayley Atwell	Martha
Domhnall Gleeson	Ash
Claire Keelan	Naomi
Sinead Matthews	Sarah
Flora Nicholson	Midwife
Glenn Hanning	Delivery Man
Tim Delap	Simon
Indira Ainger	Martha's Daughter

Tablo 6. Bölüm Oyuncularının Gerçek İsimleri ile Dizideki İsimleri

3.5.2. “Be Right Back” Adlı Bölümünün Hikayesi

“Be Right Back” adlı bölümün hikayesi keder temasını araştırıyor; önceki bölüm olan " The Entrie History of You` e benzer melankolik bir hikaye olarak karşımıza çıkmaktadır. Bölüm ile ilgili yapılan eleştirileri araştırdığımızda Atwell ve Gleeson'un performanslarıyla evrensel olumlu eleştiriler aldığını görmekteyiz. Bazı eleştirilenler , bölümün sonuna ilişkin eleştiride bulunmasına rağmen, Black Mirror'ın en iyi bölümü olduğuna inanılıyor . Bölümde gerçek hayattaki yapay zeka ürünlerinden örneğin Luka chatbot`, siri`dan esinlendiğini de görmekteyiz. Senaryonun öyküsünü anlamak analizi alandırmak için oldukça önemlidir.

Senaryonun hikayesi şu şekilde gelişir;

Martha (Hayley Atwell) ve Ash Starmer (Domhnall Gleeson), Ash'in kırsaldaki uzak aile evine taşınan genç bir çifttir. Taşındıktan bir gün sonra, kiralık kamyoneti iade etmeye giden Ash, kaza geçirir ve olur. Cenazede, Martha'nın arkadaşı Sarah (Sinead Matthews) benzer bir durumda iken ona yardımcı olan ve zor günleri atlattırmasını sağlayan yeni bir çevrimici hizmetten bahseder. Hamile olduğunu öğrendikten sonra, Martha bu çevrimici hizmeti kabul eder. Ash'in geçmiş çevrimici iletişim ve sosyal medya profillerini kullanan hizmet, yeni bir sanal "Ash" oluşturur ve Martha, yapay Ash ile konuşmaya başlar. Bu uygulama ile Ash'in sentetik bir hali yaratılır bunun için Martha'nın da daha fazla fotoğraf ve video yüklenmesi istenir. Martha'nın hamilelik muayenesi esnasında , Martha, çocuğunun kalp atışlarını duyar ve dışarı çıkarken yanlışlıkla telefonunu düşürür ve yapay Ash ile teması geçici olarak kaybeder. Onu teselli ettikten sonra, yapay Ash ona servisin deneysel aşamasını anlatır. Onun talimatlarını takip eden Martha, içi boş, yapay olan gövdeyi Ash ile neredeyse tamamen aynı görünen robotik bir insan haline getirir. Oluşturulan akıllı insan, aktif hale geldiği andan itibaren, Martha rahatsız olur ve onun varlığını kabul etmek oldukça zor olur. Ash'in gerçekliğinin bir ikizi yaratılmıştır. Android'in onu cinsel olarak tatmin etmesine rağmen, uyumaması ve Ash'in kişilik özelliklerinin yokluğu onu endişelendirir. Bir gece, robotu Ash'e terk etmesini emreder ve hemen uyuduğu için gerçek Ash'in direneceğini düşünerek sinirlenir. Ertesi sabah, Martha yapay Ash'i bir kayalığa götürür ve atlamasını emreder. Martha, Ash emri takip etmeye başladığında, Ash'in basitçe itaat etmeyeceği konusundaki hayal kırıklığını ifade eder. Android kendi hayatı için yalvarır. Martha çılgın atar. Birkaç yıl sonra, Martha'nın kızının (Indira Ainger) doğum günüdür. Martha, android Ash'in tavan arasında kilitli kalmasını sağlar ve sadece kızının android'i hafta sonlarında görmesine izin verir, ama doğum günü için bir istisna yapar. Martha tavan basamaklarının dibinde dururken kızı androidle sohbet eder ve

kendini onlara katılmaya zorlar. Martha'nın sanal olduğu bilincine vardığı anın mutsuzluğu ile biten bölümün sonunda hipergerçeklik kurgusu çeşitli metaforlar üzerinden izleyice aktarılmıştır.

3.5.3. “Be Right Back” Bölümünün Göstergebilimsel Yöntem Okuması ile Analizi



Sahne 11. Kahramanın Gerçekliği Kabullenememesi

“Be Right Back” adlı bölümün hikayesini hipergerçeklik ve simülatif bir dünyayı metafor olarak gösteren sahneler ele alınarak bu metaforların metonomik yapısı yani alt metni analiz edilerek aktarılacaktır. Kahramanın durumu (anlamsızlık ve yalnızlık duyguları) anomik post-modern bireyi hatırlatıyor gibi görünmektedir. Dizide post-modern dünya insanı metoforları oldukça yoğun bulunmaktadır. Sahne 1’de bize bu çerçevede şunu anlatmaktadır; İçinde bulunduğu simülasyon evreninde Mathilda, yaşadığı hipergerçeklikle yüzleşmesinin çılgınlığını Sahne 1’de göstermektedir. Burada kahramanın durumu yaşadığı anlamsızlık ve yalnızlık duygusuyla birleşmektedir. Ve bu noktada kahraman kendi gerçekliğini yaşadığı mutsuzluk durumunun çözümünü yıkıcı duygularını yönetebildiği internette yani teknolojik aletlerde bulmaktadır. Web 2.0 uygulamalarının en önemli özelliği çift yönlü iletişimin bağlayıcılığı yine burada bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.



Sahne 12. Martha'nın oluşturulan sentetik bedene dokunma isteği

Bu sahnede kahramanın dokunma arzusu bir metofor olarak gösterilmiştir metonomik açıdan alt mesajında ise hipergerçeklik düzlemini barındırırken post modern dünya insanıyla ilgili önemli noktaları işaret etmektedir. Bu doğrultu da Martha'nın kendi hayatına devam edebilmesi için neye ihtiyacı vardır? Kendi kimliğini hissetmek ve onaylamak için birileri tarafından olması mı gerekiyordu? Kendisini kaybolmuş hisseden kahramanın insan sıcaklığına ihtiyacı olduğunu görüyoruz. Burada yine duyguların teknolojiyle birleşmesi ve post modern dünyada aşk ve sevgi kavramlarının da büyük bir simülasyonun içerisinde olduğunu görüyoruz. Burada kahramanın yalnız duygusuyla baş edememesi kendinde bu gücü bulamamasını da görmekteyiz. Dizinin her bölümünde verilen duygular ile teknolojinin birleşimini yine bu bölümde de açık bir şekilde görmekteyiz.



Sahne 13. Martha'nın sentetik eşiyle yaşadığı 'yapay gerçeklik'

Baudrillard'ın kuramını geliştirdiği gibi büyük bir simülasyonun içerisinde yaşıyoruz ve yaşadığımız tüm gerçeklikler işlenmiş bir şekilde karşımıza çıkıyor. Martha'nın da yaşadığı yapay gerçeklik karşısında eşinin ölmediğini düşünerek yaşamış olduğu ilüzyon onu daha da büyük bir yalnızlığa götürdüğünü görmekteyiz. Yakınlarıyla görüşmek istemeyen Martha'nın bu sevgi metaforuyla metonomik anlamda post-modern dünya insanının yaşadığı ilişki düzleminde bireylerin kendi başlarına var olmanın zorluğunun kanıtı olduğunu da görmemiz mümkün. Yeni bir hayat açısıyla baş etmek yerine kahramanın gerçekliğini simüle ettiği bir hayat yaşadığını görmekteyiz. Sevginin ölümden daha güçlü olduğunu kabullenemeyen Martha, dizi boyunca daha da büyük bir acının içerisinde yaşamaya devam eder; çünkü karşısında duygularından yoksun, tamamen bir robot yer almaktadır.



Sahne 14. Yapay Ash`in sentetik vücudu



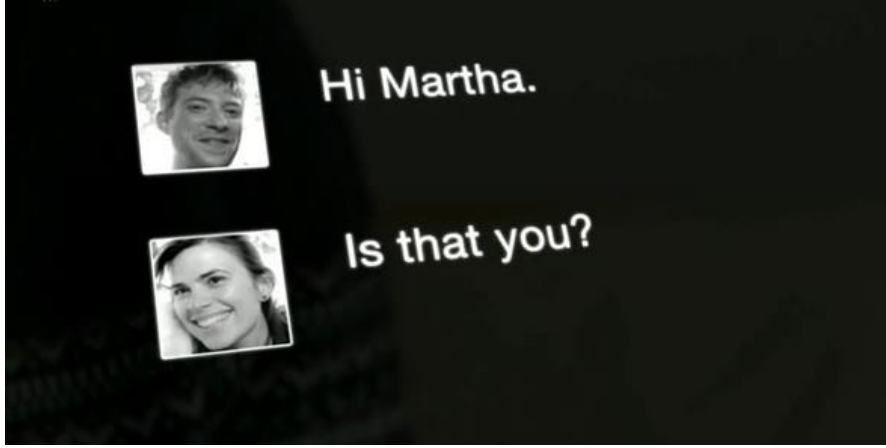
Sahne 15. Martha ve Yapay Ash

Karşılaştığı ölüm acısıyla baş etmek için sahne 4`deki bir vücut ile ilüzyon yaşayan Martha sahne 5`de gösterilen gibi aslında bir robotla konuşmanın verdiği bir huzursuzlukta yaşamaktadır. Yaşamak için yeterli bir güce sahip olmasını sağlayan bu yapay vücut metomomik bağlamda Martha`nın tercih ettiği bir ilüzyonu göstermektedir. Metafor olarak gösterilen bu sahneler metonomik bağlamda teknolojinin psikolojiyi kullanarak insanların teknolojiyi daha fazla kullanmasına aracılık etmesini sağlamasıdır. Kullandığımız tüm araçlar insan psikolojisi test edilerek üretilmektedir. Sanal Ash, acıyı hafifleten ancak acı çekmenin nedenini iyileştirmeyen bir tür hap gibidir. Antropolojik olarak konuşması yeterli değildir, ancak kahramanın psikolojik zorluklarıyla baş etmesine izin veren bir teknolojik ürün olarak karşımıza çıkmaktadır.



Sahne 16. Ash`in sosyal medya paylaşımlarının sisteme yüklenmesi

Baudriallard`ın belirttiği gibi simülasyon evreninin nedenini modern dünya yansıması olarak belirten düşünürün kavramından yola çıkarsak sahne 6`da anlatılan durum yine post modern dünya insanın metaforudur. Mutluluk arayışını, antropolojik taleplerini tüketici faaliyetlerine dönüştürme eğiliminde olan post-modern birey yine burada metonomik anlamda sevgi, ilişkiler, arkadaşlık, insan sıcaklığını sosyal ağlarda ve diğer teknolojik kaynaklar ile bir yerde görünür olma hissi arayışındadır. Bu nedenle artık bir ponoptikona gerek kalmamıştır.



Sahne 17. Yapay insan yaratan sistem üzerinden ilk konuşmaları

Acısını geçirmesi için kendini yapay gerçekliğe kaptıran baş kahramanın bir simülasyonun içinde oluşu, konuşmaları normalleştirilerek izleyiciye yansıtılmıştır. Metonomik ölçüde bu sunuş, teknolojinin varoluşsal sorunlarımızı çözüyor mu? Çözecek mi? sorusunu akla getirmektedir. Belki de teknoloji, antropolojik soruların cevaplarını aramak için bir araçtan başka bir şey değildir, ama belli ki bir cevap değildir. Modernite taraftarları yani ilerleme efsanesine inananlar için ise bilim ve teknolojinin mutluluğumuzun doğal taşıyıcıları olduğu düşünülmektedir. Bölümde mutluluk bir ilüzyon metaforu verilirken metonomik anlamda teknolojinin duygularla birleşiminden doğan bir gelecek distopyası aktarılmıştır.



Sahne 18. Gerçeklik ile yüzleşme

Baş karakter kendi yarattığı gerçekliğin ölmesini istediği sahne 7`de ilüzyon ile yüzleşme ve kişinin kendi içerisindeki kaçışını göstermektedir. Bu sahne kendi mutluluğumuzu, acılardan kaçışımızı bilimsel teknolojik aygıtlar aracılığıyla çözemeyeceğimizi anlatmaktadır. Teknolojinin distopik yönünü duygular ile birleşimini yine bu bölümde aktaran dizi modern dünya yansımalarının simülasyon evrenindeki gerçekliğin üst düzlemini Baudriallard`ın oluşturup geliştirdiği teorisinin bir örneğini temsil etmektedir. Hem de Foucault`u unutmak da

bahsettiği ponoptikonun sonunu da bireylerin kendi ifsalarıyla hayatlarını açık hale getirdiği yansıtılmıştır.

3.6. “Nosedive” Bölümünün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözülmesi

3.6.1. “Nosedive” Bölümünü Oyuncuları

3. sezonun ilk bölümü olan ‘Nosedive’ın Türkçe karşılığı ‘Dibe Çöküş’ olarak çevrilmektedir. Dizinin teknoloji ve duyguları birleştiren yönünden doğan distopya yine bu bölümde de çarpıcı bir gerçeklik ile sunulmuştur. 63 dakika süren bölümün yönetmenliğini Joe Wright üstlenirken oyunu Michael Schur ve Rashida Jones yazmıştır. Diğer bölümlerde olduğu gibi yapımcılığını yine İngiliz yazar, yapımcı ve eleştirmen Charlie Brooker üstlenmiştir. Bölüm 21 Ekim 2016 tarihinde yayınlanmıştır. Dizinin oyuncularını ise kendi isimleri ve dizide candırdıkları isimlerle şu şekilde sıralandırmak mümkündür:

Bryce Dallas Howard	Lacie Pound
Alice Eve	Naomi Blestow
Cherry Jones	Susan
James Norton	Ryan Pound
Alan Ritchson	Paul
Daisy Haggard	Bets

Tablo 7. Bölüm Oyuncularının Gerçek İsimleri ile Dizideki İsimleri

3.6.2. “Nosedive” Adlı Bölümün Hikayesi

Bu bölüm genel anlamıyla sosyal medyada yaşadığımız görünürlük sorunsalını puanlama sistemiyle aktararak kişinin en son alacağı durumu aktarmıştır. Bölümde hikaye şöyle gelişir; Distopik bir ortamda yaşayan bireyler göz implantları ve akıllı teknolojik aygıtları aracılığıyla herkesin günlük aktivitelerini paylaştığı ve diğerleriyle etkileşimlerini bir ile beş yıldız ölçeğinde derecelendirdiği ve bu kişinin genel derecelendirmesini etkileyen bir teknoloji kullanılmaktadır. Birinin mevcut değerlendirmesi başkaları tarafından görülebilir ve birinin sosyoekonomik durumu üzerinde önemli bir etki yaratabilir. İnsanların birbiriyle karşı değerlendirmeleri bu puanlama sistemi ile ölçülmektedir. Güven ölçütünü dahi bu puanlama sistemi oluşturmaktadır. Baş karakter Lacie, lüks bir daireye taşınmak ve indirim kazanmak için 4.5 derecesine sahip olmak istemektedir. Mevcut derecesi ise 4.2`dir. Konuyla ilgili bir danışman ile görüşen Lacie`ye, danışman yüksek dereceli takipçileriyle etkileşime geçmen sana büyük bir puan getirebilir, der ve olaylar burada şekillenmeye başlar. Bunun üzerine baş

karakter Lacie, çocukluk arkadaşı olan Naomi ile küçüklüklerinden bir anı olan oyuncak ayı aracılığıyla etkilişime geçer. Fotoğrafa 5 yıldız veren Naomi`yi arayan Lacie; Naomi tarafından nikahına davet edilir ve baş nedime olarak konuşma yapmasını ister. Bunu büyük bir mutlulukla kabul eden Lacie konuşma sonrası notunun 4.5`e cikmasını umar ve lüks daire için indirimini alabileceğini düşünür. Düğüne giderken başlayan tüm olumsuzluklar Lacie`nin puanının düşmesine neden olur. Puanının 2.0 düşmesi üzerine arkadaşı düğüne gelmemesini söyler. Lacie içerisine düştüğü ilüzyonun etkisiyle düğüne gider ve konuşma yapar ancak bunun sonucu güvenlik görevlilerince dışarı atılarak hapisaneye gönderilir. Böylece derecelendirme sistemini sağlayan göz implantlarından da sıyrılır. Bölüm, günümüzde gelecek teknoloji yapılarının bireylere genel toplumsallaşmaya etkisini anlamlandırmamız açısından önemli mesajlar vermektedir.

3.6.3. “Nosedive” Bölümünün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Analizi

Nosedive bölümü fotoğraf paylaşarak beğeni, yorum alabildiğimiz sosyal medya araçları gibi bir sistemin puanlama derecesine üst bir teknolojik yapılanmayı anlatan bir araç üzerinden aktarılmaktadır. Burada aktarılan fütüristik teknolojiye Uber, Yelp ve Instagramın ortak birleşmesiyle doğan bir teknolojik ürün diyebiliriz.



Sahne 19. Aynada gülümseyerek puanını artıran Lacie

Resimden görüldüğü üzere bölümün başlangıcında Lacie`nin puanı 4.2 olarak gösterilmiştir. Sabah duş sonrası ayna karşısında yaptığı hareket durumlarıyla puanın etkisi bir metafor olarak karşımıza çıkarken metonomik anlamda kullandığı teknolojik aletin duygularını bireysel içsellikten çıkararak bir araç olarak kullanılmasıdır. Geleceğin bu görsel ile çok da uzak olduğunu aslında görebiliriz kullandığımız sosyal medya araçlarında beğenilme arzusu az beğenilme, çok beğenilme, takipçi sayıları ile statü belirlenimi toplum tarafından gittikçe yaygınlaşmış durumdadır. Bunun gelecek durumunu düşünmek ise bir korkunçluğu işaret

etmektedir. Burada karakter kendi gerçekliğinden uzaklaşarak hiper gerçeklik boyutuna geçmiştir aslında kendi gerçekliğini işlenebilir hale getirmiştir. Ortada herhangi bir gerçeklik yoktur; çünkü puan kazanabilmesi için iyi gözükmesi gerekmektedir.



Sahne 20. Bu teknolojiyi kullananların sahip oldukları göz implantları

İncelediğimiz `Senin Bütün Hikayen` bölümünde olduğu gibi bu bölümde de bir göz implantı ile teknolojinin çalıştığı görülmektedir. Metonomik anlamda şu andaki teknolojilerin gelişimi ile göz implantları ile kullanılabileceği sosyal medyanın geleceği bazında da düşünülmesi gereken bir nokta sağlıyor. Google gözlük`ün üretimi ile de bu olasılığın yüzdesi gittikçe artıyor.



Sahne 21. Puanlama Sistemi

Modern toplumlarda insanlar belirli kalıplara göre ayrılmaktadır. Örneğin; taktığı çanta, giydiği ayakkabı gibi; dizide ise bu durum teknoloji metoforu üzerinden anlatılmıştır. Sahne 3`deki puanlama sistemi ile insanlar davranışlarını bu aygıt ile kontrol ederek şekillendirmektedir. Bu durum ile duyguların simülasyonunu ve yapaylığını da gözler önüne sermektedir. 4.2 ile insanların gözünde iyi bir konumdayken `güvenilir`; 1.3 ile ise `güvenilir olmayan, şüpheli` izlenimi yaratılmaktadır. Bölümde de görmüş olduğumuz gibi baş karakter

4.2'lik puanını yükseltmek için uğraşırken daha da dibe çöküşü metoforik anlamda izleyiciye aktarılmıştır. Yaşadığımız çağda artık simülasyon yani simüle edilen gerçeklikler hakikatin yerini almıştır. Şöyle ki, simülasyon gerçek ile sahte arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Bu yüzyılda yaşayan bireyler tam da baskarakterin içerisinde bulunduğu ortamda gördüğümüz gibi insanlar da kendi ormanlarına kapatılmıştır. (Adanır, 2016, s.22) Adanır`ın bahsettiği gibi bu modern dünya insanı yansımalarıdır teknoloji ile birleşen bireyin sonuçları bu şekilde gelişmektedir. Dizide tam olarak insanlara bunu göstermek istemiştir.



Sahne 22. Gündelik rutinlerini sürdürürken telefona bakılması



Sahne 23. Spor yaparken telefona bakılması



Sahne 24. Toplu alanlarda bireylerin telefonlarına bakması

Sahne 4, 5 ve 6`da görülen durum, görünür olmanın ve insanların en yakını olmasını sağlayan çift yönlü iletişimi mümkün kılan web 2.0 uygulamaları ile başladı. Sürekli telefona bakma bir metafor olarak verilirken metonomik anlamda aslında bu günümüze de önemli bir eleştiride bulunmaktadır. Kendini bu araçlar ile var eden birey, yaşamının her alanında onunla bütünleşmiştir. İnsanlar kimliklerini dahi birbirlerine karşı bu araçlar çerçevesinde belirlemektedir. Modern dünya yalnızlarının en yakın arkadaşı durumundaki bu aygıtlar toplumsal olarak önemli hasarlara yol açmaktadır. Bugün bir çok anne- baba çocuklarının ağlamasını engellemek için onlara teknolojik aletler sunmaktadır. Toplumsallaşma, gittikçe bu yöne doğru adapte olmuş bulunmaktadır. Bunu bir moda akımı olarak da değerlendirmemiz mümkün. Bugün instagram için ne yaptın? “Moda diye ifade edilen tüketim kitlesinde farklı bir model seçerken tüketici algısında toplumda yalnız kalma duygusu oluşmamaktadır; çünkü ‘Tüketici Pazar’ bunu tüketim pazarına sunduğunda topluma kabul ettirmiştir. (Mangan, 2017, s. 17) Sosyal medya araçlarının moda olmasında da “Tüketici Pazar” keşif bir unsur oluşturmaktadır. Bireyler, yalnız kalmaktan korktuğundan moda olan sisteme ayak uydurmak durumunda kalır. Nitekim başat karakter Lacie de bu korku içerisinde sürekli moda olan sisteme ayak uydurmaya çabalamaktadır. (Akt. Kaya, 2017, s.150) Bu modanın bir örneği olarak, sahne 7`deki görseli örnek verebiliriz. Lacie`e marka değerini yükseltmek takipçileri ile etkileşimini artırmak için çeşitli yöntemler denemektedir. Günümüzde yine kurumların sosyal medya işletmelerinde ya da bireylerin kendi sosyal medya hesaplarını mobil reklam aracı olarak kullanması bu davranış biçimlerine girmelerine neden olmaktadır. Aslında zamanın diyalektiği, tarihsel süreç modern insanın teknoloji ile birleşimiyle kapitali kendi içlerinde yaratmalarına kendilerini reklamın birer aracı olarak şekillendirmelerine neden olmuştur. Bu nedendir ki ponoptikonun gözü artık iktidar değildir, kişinin kendisidir.



Sahne 25. Kurabiyenin fotoğraf için hazırlanması



Sahne 26. Fotoğraf için güzel olan bir görünümün hazırlanması



Sahne 27. Ve kahve kurabiye konsepti paylaşım için hazır

3 sahnede de görmüş olduğumuz gibi içerisinde yaşadığımız simülasyon evreninin toplumsal belleğini göstermektedir. Güzel olan ve görünür olan anlamlıdır, anlayışıyla baş karakter daha iyisi olmak adına daha güzel daha anlamlı olmaya çalışmaktadır; çünkü modern dünya kalıpları bu şekilde biçimlenmiştir. Burada Debord'un 'Gösteri Toplumu' kitabında gösteri zamanına ilişkin açıklamaları oldukça açıklayıcı olacaktır. "Tüketilebilir sahte- döngüsel zaman, gösteri zamanıdır. Hem dar anlamıyla imajların tüketim zamanı olarak hem geniş anlamıyla zamanın tüketiminin imajı olarak. Bütün metaların aracısı olan imajların tüketim zamanı, ayrılmaz bir şekilde, gösteri araçlarının tam kapasiteyle çalıştığı bir alandır ve bu araçların kendilerini global olarak her türlü özel tüketimin yeri ve asıl biçimi olarak sundukları amaçtır: Modern toplumun ister ulaşımın hızlanması ister hazır çorba şeklinde olsun sürekli elde etmeye çalıştığı zaman tasarrufunun; Amerika Birleşik Devletleri halkı için kesin olarak sadece televizyon seyretmenin günde ortalama 3 ila 6 saati işgal etmesi anlamına geldiği bilinir. Diğer yandan, zaman tüketiminin toplumsal imajı ise tamamen eğlence ve tatil anlarının hakimiyeti altındadır ve bu anlar her gösteri malı gibi uzaktan tanıtılırlar ve tanımları gereği caziptirler. Bu meta burada açıkça gerçek yaşam anı olarak sunulmuştur ve mesele onun döngüsel geri dönüşünü beklemektedir. Fakat yaşama adanmış olan bu anlarda bile daha da yoğun bir hale gelerek görülen ve yeniden üretilen şey yine gösteridir. Gerçek yaşam olarak temsil edilen şey, aslında sadece daha gerçekçi bir hale gelmiş gösteri yaşamı olarak ortaya çıkar (Debord,2017, s.153)."



Sahne 28. İnsanların birbirlerine bakarken göz implantları sayesinde puanlarını görmesi

Yine sahne 10`da gördüğümüz gibi insanlara verilen numaralandırmalar birer gösteri toplumu metoforlarıdır. Metonomik anlamda asıl hayat olarak yaşanan tüm anlamalar aslında işlenmiş, belirli bir kılıfla sunulan gerçekliğin gösteri yaşamıdır.



Sahne 29. Duyguların sahteleşmesi

Sahne 11`de Lacie, puan kazanmak için herkese iyi davranmak ve yapay bir samimiyet kurmaktadır. Modern insanın çöküşü belki de metonomik anlamda teknoloji ile gerçekleşecek. Duygular bile araçlaşmıştır; çünkü artık zamanın gerçekliğinin yerini zamanın reklamı alır. Şimdiden bunun pratiklerinin yaşandığı günümüzde, gelecekte insanlar digital psikoterapistlere, medya okuryazar uzmanlarına ihtiyaçları artacaktır.



Sahne 30. Çocukluk anısı oyuncak

Yüksek puana sahip arkadaşının beğenisini kazanarak puanını 4.5'e çıkarmak isteyen karakter sahip olmak istediği lüks eve kavuşmak için tüm bu çabayı sarf etmiştir. Duyguların da gerçeklikten uzaklaştığı simülasyon dünyasında teknoloji duygularımızı sentetik bir kullanılabilir bir meta haline dönmüştür. Bu donusum sahte- döngüsel zaman endüstrisine ait zamandır. Temelleri metaların üretimine dayanan bu zamanın kendisi de tüketimin metasıdır. Zaten tüketilmeye uygun bir halde varolan bir ürün yine de başka bir ürünün hammaddesi haline gelebilir (Debord, 2017, s.121). Bu sahnede de dizinin tüm genelinde de metonomik anlamda ürünlerin tüketilebilir bir hammaddesi haline geldiklerini görmekteyiz.



Sahne 31. Baş karakterin çocukluk oyuncuğu aracılığıyla yüksek puana sahip ünlü arkadaşıyla konuşması

Moda akımına uyan ve bir ilüzyon yaşayan Lacie'nin simülasyon evreninin anlatıldığı bölüm olan sahne 13'de Lacie'nin oldukça popüler ve zengin arkadaşıyla konuşma sahnesi yer almaktadır. Konuşma anında Laice, kendini olduğundan daha farklı göstererek arkadaşıyla konuşmaktadır. Bunları yapmasının en büyük amacı lüks bir ev'e sahip olma istegidirBu ev'e sahip olmak için kazanacağı indirim ile 4.2'lik derecelendirme puanını 4.5'e çıkarması olacaktır. Bu ev'e sahip olmak için kazanacağı indirim ile 4.2'lik derecelendirme puanını 4.5'e

çıkarması olacaktır. Bu indirimi kazanıp o eve sahip olması toplumda sınıf atlamasına sebep olacaktır. Arkadaşı tarafından düğününe çağrıldığı ve konuşma yapmasını istenilen Lacie, bu amaca ulaşmak için kendi çöküşünü yaşar. Bu çöküş ise dizide her insanın başına gelebilecek aksilikler olarak aktarılmıştır. Konuşmalarındaki sahtelik birer uyum göstergesi gibi izleyiciye aktarılmıştır. Burada arkadaşı Naomi, popüler kimliği yüksek puanı ile iktidarı temsil etmektedir. Lacie ise iktidarın gözünde konumunu artırmak için çabalamakta kendi gerçekliğini onlara göre şekillendirmektedir.



Sahne 32. Düğüne geç kalan Lacie`nin duygularını kontrol edememesi



Sahne 33. Baş Karakterin Zorla konuşma yapmak istemesi

Simülasyon kuramı üzerinde çalışan Baudrillard, bu toplumlarda yaşayan kitleleri buharlaşan sessiz yığınlara benzetmektedir. Sahne 14 ve 15`de bize modern insanın teknolojiyle beraber doğan sonuçlarından ortaya çıkan insanın çöküşünü göstermektedir. İnsanı duygularından sınırlarından uzaklaşan birey sadece ulaşmak istediği amacı için kodlanmıştır yani aslında bir robottan farksız durumdadır. Olmayan şeyleri var olarak gösteren baş karakter, gerçeğin tüm göstergelerine sahiptir; ancak gerçeğin kendisi olmama durumunu yaşamaktadır. Bu yaşanan durum simülasyon kavramının somutlaşmış halidir. (Adanır, 2017, s.27) Görsellerde gördüğümüz de tam olarak Adanır`ın bahsettiği gibi var olmayan bir şeyi var olarak gösterilmesidir.



Sahne 34. Dizinin baslangicinda ve sonunda Lacie

Burada iki durumun birleřtirilmesinin sebebi aslında bireyin duygularındaki oynayıřının, yapaylıđının gösterilmesidir. Her iki durumda da birey iyi olduđunu göstermeye gülcükleri ile puan toplamaya çalışmaktadır. Bu puan almak için oluřturduđu sahte davranıřların birer göstergesidir. Burada gülmsemeyi birer metafor aracı olarak görmekteyiz. Bedenler gösterinin tamamen birer parçası olarak karřımıza çıkmaktadır.



Sahne 35. Lacie`nin göz implantlarının çıkartılıp hapishaneye kapatılıřı

Lacie, 3.8 puanının altında kiřilerin alınmadıđı düđün davetine giderken 4.2`lik puanını düşürmesiyle kabusa dönüřen yolculuđu, düđüne zorla girip sinir krizi geçirerek; bıçakla insanlara saldırması; göz implantının elinden alınarak hapishaneye kapatılmasıyla sonuçlanır. Belki de dizi boyunca ilk defa Lacie`nin gerçek duygularına bu sahnede şahit oluyoruz. Lacie`nin yařadıđı olaylar sarmalı aslında řu an içinde yařadıđımız dünyadan çok uzak deđil. Web 2. 0 uygulamalarının yeni güncellemeleri bu duruma gelmemizi daha da olası hale getirmektedir. Uber dereceniz, Facebook, Instagram beğenileriniz veya Twitter`da aldıđınız cevaplar arzularınızı ele geçirmeye oldukça hazır bir durumda olduđu görülmektedir. Neyse

ki bizim için, bölüm sadece kurgu olarak gözüksede; ancak bu dijital kabus Çin'deki insanlar için gerçek olabilir. Dizinin bu bölümü 2016 yılında çekilmiştir. Geleceğe ışık tutan bu dizi gittikçe geleceğe yaklaşmaktadır. Çin hükümeti, sistemi 2020 yılına kadar tamamen uygulama planları ile birlikte vatandaşlarının güvenilirliğini test etmek için bir sosyal kredi notu oluşturuyor. Bununla birlikte, vatandaşlar, rezervasyon iptali gibi dürüst olmayan herhangi bir davranış veya daha önemlisi, sosyal medyada 'kötü' biriyle arkadaş olurlarsa puanları düşecektir. Bu, en ufak bir yanlışlık yapacak olan herkesin korkunç bir sosyal sıralamaya gireceği anlamına gelir. 'İyi' olmanın bir ödülü olarak, yüksek puan alan halk üyeleri daha ucuz toplu taşıma araçlarından, ücretsiz spor salonuna üyeliklerden ve hatta hastanelerde daha kısa bekleme sürelerinden yararlanabilecektir. Düşük puan alan insanlar ise seyahat kısıtlamaları, belirli restoranlara erişimin kısıtlanması ve hatta daha düşük internet hızları ile karşı karşıya kalabilecekleri öngörülmektedir. Konu bağlamında oldukça önemli bir araştırma olan Ulusal Ruh Sağlığı Enstitüsü tarafından desteklenen 1.787 ABD'li genç erişkin Ocak ayında yapılan bir çalışmada "sosyal medya kullanımı ile depresyon arasında güçlü ve önemli bir ilişki" bulunmuştur. Araştırmacılar, katılımcıların depresyon seviyelerinin, sosyal medya kullanılarak harcanan toplam süre ve sosyal medya platformlarına haftalık ziyaret sayısı ile birlikte arttığını buldu. Bu nedenle Lacie için ciddi problemler oluşturan puanlama sistemi Çin vatandaşları için de oldukça ciddi problemlere yol açacağı kuşkusuz ortadadır.

SONUÇ

Ekranlar tüm içeriğiyle bir simülasyon yaratır. Ekranların düğmesi açıkken gözlerimizi ayırmadığımız bu işlenmiş gerçeklik ekranların düğmesi kapandığında toplumsallaşma sürecimizde belirleyici olmaktadır. Gündem belirleyen, suskunluk sarmalı oluşturan bu kitle iletişim aracı hayat ile ilgili algı ve seçimlerimizi de şekillendirmektedir. Ekranlar, tüm gün boyunca sürekli üreten, cam ekranlı bir kutudur. Bu üretilen ürünler arasında haber, bilgi, program türleri gibi ürün haline gelmiş insanlar da vardır. Bu ürünler ekranlar aracılığıyla geniş topluluklara ulaşarak bu ürünleri niteliklerine göre hızlı veya yavaş biçimde düzeltirler. (Serttaş, 2017, s.13) İnsanlar bu üretim tablosuna göre yaşamayı kendilerine sunulan bu anlam biçimlerine göre davranmayı öğrenmişlerdir. Bu üretim tablosunun içerisinde kitlelerin bilinçlendikleri söylenebilir. (Baudrillard, 1978, s.15) Bu üretim tablosu görünüm evreni sunmaktadır. Kitle tarafından bu görünüm gerçeklik olarak algılanmaktadır. Bu gerçekliğin kılıf görünümüne Baudrillard, simülaklar demektedir. Rönesanstan itibaren simülaklar düzeninde egemen olan biçimleri üç basamağa ayıran Kuramcı, rönesanstan sanayi devrimindeki süreci kopyalama, sanayileşme döneminde üretim, kodların belirlediği şu anda içerisinde bulunduğumuz biçime ise simülasyon olarak ifade etmektedir. (Baudrillard, 2016, s. 87) Beşeri topluluklar tarafından oluşturulan makro simülaklar, Rönesansla birlikte doğa yasaları evreni yerini güç yasaları evrenine daha sonar ise günümüzdeki algoritmik ikili karşıtların egemen olduğu bir evrene geçmiştir. Bu evrene dijitallik, sayısallık hakimdir. Dijitalliği metafizik ilkeye özgü olarak da tanımlamamız mümkündür. Bu metafizik ilke göstergelerin, üretilenlerin dijitalleşen ve programlanabilen olmasını sağlar. (Baudrillard, 2016, s.100) Televizyon ekranı kod ile buluşarak dijital bir tam ekrana dönüşmüştür. Bu göstergeleri sürekli yineleyen her bölümünde farklı gösterge biçimlerini anlatan `Black Mirror` dizisi modern dünyanın ilüzyonunu büyük bir simülasyon evreni içerisinde izleyeciye sunmaktadır. Simülasyon kuramını somutlaştırarak ekrana yansıtan `Black Mirror` dizisinde teknoloji ve duyguların neoliberal akıllsallığa sahip olan bireydeki yansımaları gösterilmektedir. Araştırmanın kavramsal çerçevesi Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramından referans almıştır. Jean Baudrillard'ın üzerinde 1970'li yıllarından itibaren çalıştığı simülasyon kavramı 1980'li yıllarda simülasyon kavramına dönüşmüştür. Kuram `Black Mirror` dizisi ekseninde açıklanacaktır. Her bölümde anlatı, karakterler ve öyküler birbirinden farklı olup ortak olan tek şey temadır. Çalışmamızda birinci sezondan üçüncü, ikinci sezondan birinci ve üçüncü sezondan birinci bölüm seçilmiştir. Bu bölümlerin seçilme nedeni ise simülasyon evreninde gerçekliğin sonsuz sayıda üretilmesini göstermesidir. Dizi,

çözömlenirken göstergebilim analizi etrafında en uygun yöntem olarak seçilen metaforik ve metonomik yöntem okumasıyla göstergebilimsel analiz kullanılmıştır. Black Mirror dizisinin yapımcıları Charlie Brooker and Annabel Jones “The Entrıe History of You” adlı bölüm hakkında; ‘Tüm temalarda özellikle 1. Sezonda anlatmak istediğimiz nokta; *teknolojinin bize sunulan ekranların iyi bir şey olduğunu düşünüp daha sonra onların olumsuz sonuçlarını anlatmak. Bu bölümde de yazarla bu fikirden gitmiştik. Bu şöyle bir durum; teknoloji tek başına hakim değil psikoloji ile donatıldığındaki sonuçları bu şekilde oluyor. Bu bölümde de kıskançlık duygusu ve teknolojiyi birleştirmek istedik. Bu şunun gibi eskiden bir başkasının özel günlüklerini görmek isterdik, bu bölümde de yıllar önceki yaşamışlıklara teknoloji ile dönüşü anlattık.*’ bunları ifade etmiştir. 2011 yılında yayımlanan “The Entrıe History of You” bölümü, insan belleğine güvenilmeyen bir hipergerçeklik boyutunda yaşayan bireylerin yaşadığı bir distopik simölasyon evrenini anlatmıştır. Bölümde, ‘Grain’ teknolojisi ile insan vücuduna analiz edilen ‘Grain’ olarak geçen kayıt cihazı insanların birer güvenlik kamerasına dönüşmüştür. Bu güvenlik kamerasını simölasyon kuramı bağlamında düşündüğümüzde; modern toplumlarda gerçeklik kişilerin toplumsal, ekonomik, politik ve kültürel hayat karşısında hissettiği duyguları ifade eder. Bu güvenlik kamerası da gerçekliğin kişilere aktardıkları karşısında hissettikleri anlamı taşımaktadır. (Adanır, 2017, s.107)

Bu doğrultuda “The Entrıe History of You” bölümünde bize sunulan metonomik anlatımlar Baudriallard’ın hipergerçeklik kavramıyla birebir ilişkilidir. Bölümde gösterge bellek ile sağlanmış. Grain teknolojiyle bellek yeniden canlandırılmıştır. Bu yeniden canlandırma simölasyonun, simölaklara dönüştürdüğü yeniden canlandırmanın tamamını kapsamaktadır. (Öker, 2003, s.224) Bu stratejiyi aktaran dizinin her bölümü siyah bir aynanın kırılışı ile başlamaktadır. Bu da dizinin çözümlenmesiyle güvenlik kameralarının, kişisel YouTube kanallarının, video bloglarının ve günlük yaşam ile ekranlar arasındaki sınırları bulanıklaştıran TV programlarının çoğalmasıyla birlikte, ekranlar arasında yaşadığımız, siyah aynanın kırılımı ile durumu dramatize ederek izleyiciye aktarmıştır. Dizinin bu bölümü de bize gözetimin bir başka evresini Grain teknolojisiyle bunun sonuçlarını göstermiştir. Bu teknoloji dizide TV ekranlarında izlenebilmektedir. Bu bölümde elde ettiğimiz bu bulgular hipergerçeklik ya da simölasyon evreni ile digital çağ arasındaki ilişkiyi göstermiştir. Bu bölümde anlatılan hikaye şu anda bulunduğumuz toplum yapısı bağlamında distopik ve kurgusal olsa da gerçekliğine günümüzden örnekler ile örneğin; Google Glasses kullanımlarının olduğunu ve daha da artacağı bu geleceğe yakın olduğumuzu göstermektedir. Bulgular ile elde edilenler sonucu, içinde bulunduğumuz digital çağ ise yeni bir kültürü beraberinde getirmiştir ve bu kültür ile

gözetim çalışmalarının oldukça popüler kuramcısı Foucault, çalışmaya dayanarak ve çalışmanın dayanağı simülasyon kuramı çerçevesinde analiz edildiğinde ponoptikonun iktidarın gözü olması ve bireyin bunun farkında olmaması söz konusu değildir; çünkü birey artık bu gözü kendi isteğiyle kabul etmek de ve kendini açık bi veri olarak sunmaktadır. Bu göz bölümde `Grain` teknolojisi ile sunulmaktadır. “Be Right Back” adlı bölüm dizinin 2. Sezonunun 1. bölümünde yer almaktadır. 2013 yılında yayımlanan bölüm, dizinin yaratıcısı Charlie Brooker tarafından yazılırken yönetmenliğini de Owen Harris üstlenmiştir. Dizinin yazarı bölümün yazılışındaki temel düşünceyle ilgili “Bir kaç yıl önce bir tanıdığımı kaybetmişim ve bir kaç ay sonra telefonuma baktığımda numarasını silmediğimi gördüm. Ve o an numarayı silemedim. İsmi silmek saygısızca geldi. Ve bu yıl bir bebek sahibi oldum, Twitter`da fazlaca vakit geçirdim. Vakit geçirince şunu düşündüm. Eğer bu insanlar ölürse ve bu yazılım onların düşüncelerini taklit ederse? Ve bir yakınınızı kaybettiğinizde kişi değil de anılarını hatırlamanın önemi yeter mi? diye düşündüm.” bunları ifade etmiştir. Bölüm, kodlar eşliğinde insan bedeninin yeniden üretimini distopik bir öyküyle görselleştirmiştir. Bugün artık göstergelerin sessizliği makineler tarafından programlanmış kalıplar bedenlerimizin içerisine yerleştirilmektedir. Göstergelerin sessizliği bu nedenle artık sona ermiştir. (Baudrillard, 2016, s.100) Kodun kara kutusuyla göstergeler hareketli hala getirilerek kişiselleştirilebilmektedir. Bu bölüm, tam olarak bunu anlatmaktadır. Bulgularımızdan elde ettiğimiz sonuçlar bize gerçekliğin metafizik boyutuna geçtiğini simülasyon dünyasında her şeyin bir ikizinin yapıldığını göstermiştir. Baudrillard`ın üzerinde çalıştığı kuramında ifade ettiği gibi büyük bir simülasyonun içerisinde yaşıyoruz ve yaşadığımız tüm gerçeklikler işlenmiş bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Bölüm analizinde elde ettiğimiz bulgular dijital dünya içerisinde işlenebilir gerçeklikler karşısında modern birey duygularının bu işlenmiş gerçeklik karşısında onun kendi gerçekliğini tüketilebilir bir hale getirdiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Gerçek ve sahtenin ayrımının kalmadığı hikayede sadece duyguların gerçekliği tamamen sağlanamamıştır. Bu bulgulardan yola çıkarak geleceğin toplumsal yapısında insan duygularının teknoloji ile birleşiminden doğan bir çok sorunsalı da getireceği kuşkusuz aşıkardır. Bu nedenle geleceğin toplumsal yapısında kalifiye digital medya alanında uzmanlaşmış bireyler, medya okuryazarlarına, dijital konusunda uzmanlaşmış psikologlara gittikçe ihtiyaç artacaktır. Bir diğer incelediğimiz bölüm ise 3. sezonun ilk bölümü olan `Nosedive`` dir. Teknoloji ve duyguları birleştiriminden doğan distopik hikaye bölümde de çarpıcı bir gerçeklik ile sunulmuştur. Nosedive bölümü fotoğraf paylaşarak beğeni, yorum alabildiğimiz sosyal medya araçları gibi bir sistemin puanlama derecesine üst bir teknolojik yapılanmayı anlatan bir araç üzerinden aktarılmaktadır. Burada aktarılan fütüristik teknolojiye

Uber, Yelp ve Instagramın ortak birleşmesiyle doğan bir teknolojik ürün diyebiliriz. Yaşadığımız çağda artık simülasyon yanı simüle edilen gerçeklikler hakikatin yerini almıştır. Simülasyon gerçek ile sahte arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Dizide elde edilen bu bulgular iletişim araçlarının toplumsal sağlamaya yönelik araçlar olma özelliğini kaybettiğini göstererek, toplumsalın kitleler içerisinde oluşan araçlara dönüştüğünü göstermiştir. Anlamlar, iletişim araçlarının hakim olduğu bir ortamda iletişim araçları tarafından anlamsız hale getirilmektedir. (Baudrillard, 2003, s. 253)

Kitle kültürünün örneklerini barındıran bölümde `güzel`, `başarılı` genel anlamında `en`lere sahip olmanın önemi distopik bir dille aktarılmıştır bunun sonucu ise yine distopik bir dille dibe vuruşu göstermiştir. Bölümde uygulanan puanlama sisteminin gelecekte uygulamaya geçirileceği araştırmanın tespitlerindedir.

Araştırmamızda elde ettiğimiz bulgulardan yola çıkarak dün zamanın kırılmasıyla tanıdığımız telgraf bugün web 3.0 uygulamalarına evrilmiştir. Değişen bir yapı olmaksızın sadece toplumun dokusu, ihtiyaçları, gündelik rutinleri değişmiştir. Simülasyon evreninde birey hep aynı sorunlarla karşılaşmaktadır. Rönesanstan günümüze çağdaş toplum düşünce yapısı diyalektik süreciyle devam etmektedir. Hipergerçeklik ve dijital çağ arasındaki ilişki bu temel etrafında şekillenmektedir. Kültür endüstrisi, simülasyondan beslenir. Gösterge üretim evreni olan kitle iletişim araçlarından televizyon, kitle kültürü oluşturmuştur. Dizide elde ettiğimiz bulgulardan da ifade edeceğimiz gibi bu distopik yapı ekranlar aracılığıyla aktarılmaktadır. Bununla beraber toplumsallaşma da bireyin `sorgulamayan`, `alternatif üretmeyen`, hatta üreten olmamasının modern dünya yansıması olduğunu belirten Baudrillard, işlenmiş bir gerçeklikte artık hipergerçeklik boyutuna geçildiğini belirtir. Araştırmamızı dayandırdığımız J. Baudrillard'ın geliştirdiği simülasyon teorisi Black Mirror dizisinde distopik öykülerle ekrana yansıtılmıştır. Geleceğin distopyasını aktaran dizi aslında günümüzde örneklerini göstermeye başlamıştır. Dün televizyonun öldüren bir eğlence olduğu hakkında yapılan çalışmalar yerini sosyal medya çalışmalarına, yeni iletişim teknolojileri çalışmalarına, veri madenciliği çalışmalarına bırakmış bununla ilgili yeni meslek grupları ortaya çıkmıştır. Önemli markalar dijitale açılım diye reklamlar düzenleyerek kurumlarını bu yöne entegre etmiştir. Geleneksel medya teknolojilerinden doğan bir çok olumsuz sonuç bu nedenle yeni medya teknolojileriyle daha da derinlik kazanmıştır. İnsan psikolojisiyle tüketimin artırılmasını sağlayan üreticiler, teknolojileri de bu şekilde yaratmaktadır. Baudrillard'ın belirttiği gibi `En önemli şey reklamdır, reklamın hiçbir önemi yoktur..` Modern dünyada en önemli şey reklamdır. Birey bile kendini satılabilir bir hale getirmelidir, başarılı olmak daha önemli bir

sınıflandırmaya sahip olmak için.. Black Mirror dizisi de tam olarak modern dünyada simülasyon evrenin her şeyin ikizinin yapıldığı işlenmiş gerçekliği yaşayan ve bu şekilde toplumsal belleği oluşan bireylerin teknolojinin gelişimiyle birlikte bunun birleşiminden doğabilecek sonuçları bizlere aktarmıştır. Çalışma, dijital çağın görünmeyen yüzünü aktararak geleceğin distopyasını Black Mirror örnekleme ile simülasyon kuramı çerçevesinde irdeleyerek görmüştür ki modern dünya koca bir simülasyon evreni geliştirmiştir. Düşünürün belirttiği gibi toplumsal bellekte bu şekilde gelişmiştir. Teknolojinin gelişimi de insani bir çöküşü de gözler önüne serecektir; çünkü dizi de belirtilen distopik bir geleceğin çok da uzakta olmadığını günümüz yaşam pratiklerinde yaşıyor, durumundayız. Çalışmadan elde ettiğimiz bir diğer sonuç ise simülasyon evreninde büyük veri merkezleri ve onların sahiplik yapılarının gerçekliğidir. Bu bulgu demokrasinin tehdidi, ırkçılık politikaları, sistemi oturmuş batı toplumunun bununla beraber gelişmekte ve gelişmemiş toplumların teknoloji ile karşılaşması bağlamında ciddi problemlere de yol açacağı sonucunu doğurmuştur. Araştırma, dijital çağın görünmeyen yüzünü aktararak geleceğin distopyasını Black Mirror örnekleme ile simülasyon kuramı çerçevesinde irdeleyerek görmüştür ki modern dünya koca bir simülasyon evreni geliştirmiştir. Teknolojinin gelişimi de insani bir çöküşü de gözler önüne serecektir; çünkü dizi de belirtilen distopik bir geleceğin çok da uzakta olmadığını günümüz yaşam pratiklerinde yaşamaktayız. Sonuç olarak bu nedendendir ki çalışma literatüre gelecek dünya ve simülasyon kuramıyla ilgili önemli ayrıntılar vermesi bağlamında önemlidir. Ayrıca gözetim çalışmalarında oldukça popüler olan ponoptikon kavramıyla ilgili çalışan araştırmacılara da kavrama yeni bir bakış ile bakmaları açısından katkı sunacaktır.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2017). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*: İzmir: Eylül Sanat
- Aşkan, H. ve Cemiloğlu Altunay, M. (2018). Teknolojik İlerlemenin Distopik İmgesi: Black Mirror Televizyon Serisi. *İnif E-Dergi*, 3 (2), 49-62.
- Aydın, M. Ç. (2006). *Medya ve Modernlik*. İstanbul: Beta Yayınları
- Batı, U. (2005). Bir Anlam Yaratma Süreci ve İdeolojik Yapı Olarak Reklamların Göstergebilim Bir Bakış Açısıyla Çözümlemesi. *C.Ü Sosyal Bilimler Dergisi*, 29, 175-190.
- Baudrillard, J. (1998). *Üretimin Aynası*. (Çev. O. Adanır). İzmir: Dokuz Eylül Yayınları (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 1975)
- Baudrillard, J. (2001). *Tam Ekran*. (Çev. B. Gülmez). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık. (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 1997)
- Baudrillard, J. (2004). *Tüketim Toplumu*, (Çev. O. Adanır). Ayrıntı Yayınları (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 1970)
- Baudrillard, J. (2005). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Doğu Batı Yayınları (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 1982)
- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. (Çev. O. Adanır). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 1976)
- Bauman, Z. ve Lyon, D. (2013). *Akışkan Gözetim*. (Çev. E. Yılmaz). Ayrıntı Yayınları
- Baldini, Massimo (2006). İletişim Tarihi: Storie della Comunicazione. (Çev. G. Batuş). Avcıol Basım Yayınları
- Bertelsen, L. K. (2004). The Claude Glass: A modern metaphor between word and image, *Word & Image*, 20(3), 182-190.
- Bilgin, N. (1991). *Eşya ve İnsan*. Ankara: Gündoğan Yayınları
- Binark, M. (2015). Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Butler, M. A. (2011). *Film Çalışması*. (Çev. A. Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları. (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 2005)
- Boren, A. (2015). Rhetorical Analysis of Black Mirror: Entertaining Reflections of Digital Technology's Darker Effects. *Undergraduate Research Journal at UCCS Volume 8.1*, 15-24
- Çamuroğlu Çığ, E. (2016). Dijital Çağda Bakışın Politikası: Panoptikon ve Aleniyet İlkesi. *Toplum ve Demokrasi*, 10, 91-113.
- Çamuroğlu Çığ, E. ve Çığ, Ü. (2013) Neoliberal Akılsallığın Bir Semptomu Olarak Kriz İletişimi ve Yönetimi. *Atılım Sosyal Bilimler Dergisi*, 3, 79-97.

- Çamurođlu ıđ, E. ve ıđ, U. (2015) Gazetecilik Emeđinin Prekarizasyonu: Yeni Medya ađında Habercilik Etiđini Tartıřmak. *İř Ahlakı Dergisi*, 8 (2), 9-44
- Choudhury, N. (2014). World Wide Web and Its Journey from Web 1.0 to Web 4.0. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 5, 8096-8100.
- C. Fuchs ve D. Trottier. (2015). Towards a theoretical model of social media surveillance in contemporary society. *Communications*, 40, 113-135
- Debord, G. (2010). *Gösteri Toplumu*. (ev: A. Ekmeki ve O. Tařkent), Ayrıntı Yayınları (Orjinal alıřmanın yayın tarihi 1967).
- Erdođan, İ. ve Alemdar, K. (1994). *Popöler Kültür ve İletifim*. Ankara: Ümit Yayıncılık.
- Erdođan, İ. (2011). *İletifimi Anlamak*. 4. Ankara: Erk Yayınları.
- Featherstone, M. (2013). *Post Modernizm ve Tüketim Kültürü*. (ev. M. Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları (Orjinal alıřmanın yayın tarihi 1991).
- Foucault, M., (2000). *Hapishanenin Dođuşu*. (ev. M. Kılıçbay). Ankara: İmge Yayınları. (Orjinal alıřmanın yayın tarihi 1976).
- Fiske J. (2003). *İletifim Arařtırmalarına Giriř*. (ev. S. İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları. (Orjinal alıřmanın yayın tarihi 1996).
- Fuchs, C., (2014). *Social Media: A Critical Introduction*, Sage, Los Angeles
- Fuchs, C., (2015). *Culture and Economy in the Age of Social Media*, Routledge, New York and London.
- Friedman, H. ve Friedman, L. (2008) *The New Media Technologies: Overview and Research Framework*. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1116771> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1116771>.
- Gottdiener, M. (2005). *Postmodern Göstergeler*. (ev. E. Deniz., H. Gür.). Ankara: İmge Yayınları. (Orjinal alıřmanın yayın tarihi 1995).
- Hızal, G. S. (2005). Reklam Endüstrisinin Topografyası: Türkiye Örneđi. *İletifim Arařtırmaları Dergisi*, 3(1-2), 105-131.
- Kaya, M. (2017). *Beden Ve İktidar İliřkisinin Sinoptikon Üzerinden İncelenmesi: Black Mirror Dizisi Örneđi*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Laughey, D. (2010). *Medya alıřmaları*. İstanbul: Kalkedon. (Orjinal alıřmanın yayın tarihi 2009)
- Mattelart, A. (2016). *İletifimin Dünyasallařması*. İstanbul: İletifim Yayınları. (Orjinal alıřmanın yayın tarihi 1996).

- Mutlu, E. (1994). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ark Yayınları.
- Niedzwiecki, H. (2010). *Dikizleme Günlüğü*. (Çev. G. Gündüç) İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Odabaşı, P. D. (2013). *Tüketim Kültürü*. İstanbul: Sistem Yayınları.
- Oskay, U. (2007). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: Der Yayınları.
- Parsa, A. ve Olgundeniz, S. (2014). "İletişimde Göstergebilim ve Anlamlandırma Sürecini Örneklerle Değerlendirme". <https://www.researchgate.net/publication/308779238> [11.05.2019].
- Pierre, G. (1994). *Göstergebilim*. (Çev. M.Yalçın). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları. (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 1990).
- Poell, T. Ve Dijck, J. (2013). Understanding Social Media Logic. *Media and Communication*. Vol. 1, Issue 1. 2-14.
- Ritzer, G. ve J. Stepnisky. (2013). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*. (Çev. I. Ertuna Howison). İstanbul: De Ki Yayınları
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Öker, Z. (2003) *Kadife Karanlık: 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar*. İstanbul: Su Yayınevi.
- Serttas, A. (2015). Televizyon Dizilerinde Yabancılaşma Teması Black Mirror Dizisi Örneği. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 6, Doi: 10.17361/UHIVE.201569764
- Stevenson, N. (2015). *Medya Kültürleri Sosyal Teori ve Kitle İletişimi* (Çev. G. Orhon., B. Aksoy). Ankara: Ütopya Yayınları. (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 2002).
- Schudson, M. (1978). *Discovering the News. A Social History of American Newspapers*. New York: Basic Books.
- Toruk, İ. ve Sine, R. (2015). Sosyal Medyanın Toplumsal Etkileri Bağlamında "Black Mirror" Dizisinin Alınlanması. *Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 37, 457-481.
- Tomlinson, J. (1999). *Kültürel Emperyalizm*. (Çev. E. Zeybekoğlu) İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orjinal çalışmanın yayın tarihi 1988).

Trottier, D. & Fuchs, C. (2015). *Social Media, Politics and the State: Protests, Revolutions, Riots, Crime and Policing in the Age of the Facebook, Twitter and Youtube*, Routledge, New York and London.

Yıldırım, B. (2009). *Gazetecilik Eğitimi: Değişim İhtiyacı ve Dönüşümler*. Doktora Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı, Ankara.

Yavuz, D. D. (2013). Türk Toplumunun Tüketim Toplumuna Dönüşümünde Reklamcılığın Rolü. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 36, 2147-4524.

İnternet Kaynakları

AlJazeera (2015), <http://www.aljazeera.com.tr/blog/2025te-gazetecilik-nasil-olacak-4-senaryo>, Erişim Tarihi: 05.04.2019

BBC News; (2017), <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-40058043>, Erişim Tarihi: 11.04.2019

BBC News; (2018), <https://www.bbc.com/turkce/haberler-43715583>, Erişim Tarihi: 11.04.2019

Black Mirror Wiki; <https://black-mirror.fandom.com/wiki/Grain>, Erişim Tarihi: 15.05.2019

Charlie Brooker`a ait köşe yazıları; <https://www.theguardian.com/profile/charliebrooker>, Erişim Tarihi: 15.05.2019

Çin Hükümeti Uygulamaları (2018); <https://www.indy100.com/article/china-scorecards-citizen-2020-behaviour-black-mirror-charlie-brooker-nosedive-8546816>, Erişim Tarihi: 15.05.2019

Dijital Dünyaya Bakış; (2019), <https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview>, Erişim Tarihi: 02. 03. 2019

Google Glasses (2014); <http://www.teknolo.com/google-glass-inceleme/>, Erişim Tarihi: 10.05.2019

IMDb (2010); The Social Network, <https://www.imdb.com/title/tt1285016/> , Erişim Tarihi: 08. 04. 2019

Türk Dil Kurumu Sözlükleri (2019); http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ce174406761b9.67996247, Erişim Tarihi: 08. 04. 2019

The Guardian (2016); <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/oct/21/black-mirror-review-charlie-brooker-nightmare-sterile-world-is-only-five-minutes-away>, Erişim Tarihi: 10.05.2019

Time Out (2013); <https://www.timeout.com/london/tv-and-radio-guide/charlie-brooker-and-hayley-atwell-discuss-black-mirror>, Erişim Tarihi: 11.05.2019

TED (2019);
https://www.ted.com/talks/carole_cadwalladr_facebook_s_role_in_brexit_and_the_threat_to_democracy,
Eriřim Tarihi: 25.04.2019

Ulusal Ruh Saęlıęı Enstitüsü Arastırma Sonucu (2016);
<https://www.businessinsider.com/psychology-black-mirror-nosedive-social-media-2016-10?r=US&IR=T>,
Eriřim Tarihi: 10.05.2019

Ülke Sınıflandırmaları; (2014),
https://www.un.org/en/development/desa/policy/wesp/wesp_current/2014wesp_country_classification.pdf,
Eriřim Tarihi: 15. 04. 2019

WorldWideWeb (1990); Proposal for a HyperText Project <https://www.w3.org/Proposal.html>,
Eriřim Tarihi: 08.04.2019

Worldometers; <https://www.worldometers.info/world-population/>, Eriřim Tarihi: 08.04.2019