

Geleceğin Distopyası Olarak Black Mirror Dizisinin Göstergebilimsel Çözümlemesi¹

Rafşan Yağmur Çelik

Bağımsız Araştırmacı
ViaWant London Digital Marketing Consultancy
rafsanyagmurcelik@gmail.com

Doç. Dr. Meral Özçınar

Uşak Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Radyo Televizyon Sinema Bölümü
meral.ozcinar@usak.edu.tr

Özet

Rönesans'tan itibaren içerisinde bulunduğumuz çağdaş yaşamda gerçek artık işlevsel bir hale dönüşmüştür. Ekranlar aracılığıyla oluşturulan toplumsallaşma büyük bir simülasyon evreni yaratmıştır. Bu gösterge üretim evrenini sürekli yineleyen yayıncılığı anlatan 'Black Mirror' dizisi birey- sanal gerçeklik ve iletişim bağlamında oldukça önemlidir. Dizinin örnekleme olarak 'Black Mirror' dizisi seçilmiştir. Çalışmada 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. Göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenen araştırmada dijital çağın görünmeyen yüzü üzerine bulgular ortaya konulmuştur. Geleceğin distopik yapısı Black Mirror dizisi ile simülasyon kuramı çerçevesinde irdelenerek görülmüştür ki modern dünya koca bir simülasyon evrenine dönüşmüştür. Teknolojinin gelişimi de insani bir çöküşü gözler önüne serecektir; çünkü dizi de belirtilen distopik bir geleceğin çok da uzakta olmadığı görünmemektedir.

Anahtar kelimeler: Simülasyon, Hipergerçeklik, İletişim Teknolojileri, Black Mirror, Sosyal Medya Teknolojileri

.....

Makale geliş tarihi: 10.12.2019 • Makale kabul tarihi: 10.02.2020
Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi • © 2020 • 7 (1) • bahar/spring: 68-101

¹ Bu çalışma, Doç. Dr. Meral Özçınar'ın danışmanlığında yürütülen ve Rafşan Yağmur Çelik tarafından hazırlanan Dijital Çağın Görünmeyen Yüzü 'Geleceğin Distopyası' başlığıyla Ağustos 2019 tarihinde sunularak kabul edilen yüksek lisans tezinden özetlenmiş ve yeniden gözden geçirilerek makaleye dönüştürülmüştür

Semiotic Analysis of Black Mirror Series As Dystopia of the Future

Rafşan Yağmur Çelik

Independent Researcher
ViaWant London Digital Marketing Consultancy
rafsanyagmurcelik@gmail.com

Meral Özçınar, Ph.D.

Associate Professor
Uşak University
Faculty of Communication
Department of Radio, Television and Cinema
meral.ozcinar@usak.edu.tr

Abstract

From the Renaissance onwards, the reality has become functional in our contemporary life. Socialisation created through screens has created a huge simulation universe. 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.

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

•••••

Submission date: 10.12.2019 • Acceptance date: 10.02.2020
Maltepe University Journal of Faculty of Communication • © 2020 • 7 (1) • bahar/spring: 68-101

Giriş

Aydınlanma düşüncesi ile beraber gelen ilerleme fikri 18. Yüzyıldan bugüne eleştirilere tanık olmaktadır. Bunun nedeni aydınlanma düşüncesine egemen olan modern aklın insanlığı istenen, arzulanan ütopyalara götürmekten ziyade insanlığı istenmeyen, arzulananmayan distopyalara götürmesidir. Bilimsel ilerlemelerin odak noktasında bulunan seküler aklın bizlere sunduğu olması gereken ve beklenen ideal toplum ütopyası modern hayatta bir ütopyadan ziyade distopyaya dönüşür. Bu nedenle 18.yy`da yeni yeni kök salarak filizlenen bu ideal toplum ütopyası yerinde gerekçeler ile 21.yy`da distopik yansımalar ile kendisini göstermiştir. 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-ötesinden söz etmek mümkündür. Bu sebeple bu evren içi boşaltılmış bir görünüm evrenini ifade etmektedir. Bu göstergeler birer görünüme dönüşmüşlerdir. Yukarıda da ifade edildiği üzere bunu sağlayan iletişim araçlarıdır. Simülasyon evreninde içerisi boşaltılmış bir “kitle” vardır. Bu bağlamda 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 görünümünün akıp geçtiği bir saydam yüzeyi ifade etmektedir; çünkü bu görünüm bir bant aracılığıyla ekrana ulaşmaktadır. Kitle iletişim araçları sunulan içerikleri anlamsızlaştırmaktadır (Adanır, 2017: 32).

Bu evrende bilim ve teknoloji birleşimi `gerçeği gerçekten daha gerçek` duruma getirmiştir. Kısacası, simülasyonun tanımına eş değer olarak `olmayan şeyleri varmış gibi gösteren` bir evrenin gerçekliğini yaşamaktayız.

Bu bağlamda araştırmada örnek olarak kullanılan `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. Teknolojinin hayatlarımızı nasıl çevrelediğini anlatan dizi aynı zamanda teknoloji ile modern akılsallığa sahip olan bireylerin teknoloji ile buluştuğundaki sonuçlarını distopik bir dille ekranlara yansıtmıştır. Bu nedenle yaşadığımız simülasyon evrenindeki; birey- gerçeklik-

iletişim ilişkilerini anlamak açısından, çalışmamız yararlı olacaktır. Ayrıca çalışma Black Mirror dizi analizi çerçevesinde teknoloji, iletişim, dijital çağ ve gözetim ile ilgili çalışan araştırmacılar tarafından oldukça popüler olan panoptikon kavramına yeni bir bakış ile bakmaları açısından katkı sunacaktır.

Çalışmanın kavramsal çerçevesini Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı literatür taraması ekseninde aktarılacaktır. Bunlar çerçevesinde çağın ruhunu yansıtan distopik yansımalar; simülasyonun farklı biçimlerini izleyiciye aktaran 'Black Mirror' dizisi bu çerçevede analiz edilerek, sahneler göstergibilimsel alanın metaforik ve metonimik yöntemi ile çözümlenecektir. Araştırma sonucunda ise geleceğin distopyasına ve araştırmanın problemlerine cevaplar bulunacaktır.

Yeni İletişim Teknolojileri ve Simülasyon

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 birçok 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. 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: 80). Kitle iletişim araçlarının teknoloji ile birleşimi "Yeni Medya Teknolojileri" olarak ifade edilmektedir. 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: 15).

İletişim alanındaki tarihsel süreç içerisinde önemli rol oynayan dönüm noktası niteliğindeki devrimler şu şekildedir; Chirografik devrimi ile yazının bulunması, matbaanın bulunması ile Gutenberg devrimi, telgraf, faks, radyo ve televizyonun bulunmasıyla başlayan elektrik/elektronik devrim ve internet devrimi olarak ifade edilen gruplandırılmalar iletişimin tarihsel süreciyle ilgili önemli kırılma noktalarını ifade etmektedir. (Baldini, 2006: 5). Bu gelişmelerin yanı sıra kağıt sanayinin gelişimi de bilginin saklanması ve açısından önemli

bir gelişmedir. 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: 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: 32). 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: 22).

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: 94). Teknolojiye vurgu yapan Web 2.0, bütün sosyal ağları içine alan bir şemsiye kavram olarak düşünülmektedir (Trottier ve Fuchs, 2015: 6). Bu kırma yapı insanların toplumsal yaşamlarını da değiştirmeye başlamıştır. 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.

Tablo I’de, Friedman (2008: 4), geleneksel medyanın yeni medyadaki karşılıklarını tabloştürmüştür. Geleneksel medya sayısallaşarak yeni bir hal almıştır.

Tablo 1 Geleneksel ve Yeni Medya (Kaynak: Friedman, 2008: 4)

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, IP 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 değinmiştir. Hazırlanan rapor da gazetelerin, okur kaybederek birçok gazetenin 2025 yılında yayın hayatına sadece dijitalde devam edeceği belirtmektedir. 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 fark edilip 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 ortamdan yayınlatabilmekte yeni üyeler kazanabilmektedir (Bauman & Lyon, 2016: 3).

Bu teknolojinin başlangıcını inceleyecek olursak İngiliz Bilgisayar Bilimci ve eski CERN çalışanı, Tim Berners- Lee, 12 Mart 1989'da Dünya Çapında Ağ olarak bilinen bir teklif metni hazırladı (W3, 1990). 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 yanal olarak World Wide Web olarak sınırlandırılmıştır (Choudhury, 2014: 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 v.d. 1999: 1).

1834 ve devamındaki gelişmeler ardından bir bilgi alanı olarak 1989' dan bu yana web alanında birçok gelişme ve ilerleme yaşanmıştır. Bilgisayar Bilimi alanında çalışan, Choudhury (2014: 4) makalesinde web tabanlı uygulamaların özelliklerini şu şekilde tabulaştırmıştır:

Tablo 2 Web Uygulamalarının Karşılaştırılması (Kaynak: Choudhury, 2014: 4)

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. 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.

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. Current World Population (World Meters, 2020), Haziran 2020 verilerine göre Dünya nüfusu 7,791,554,186 kişi bulunmaktadır. Ocak 2020 verilerine göre ise Facebook'ta aktif kullanıcı sayısı 1 Milyar 95 milyon kişiye ulaşmıştır.

Tablo 3 2020 itibariyle en çok kullanılan sosyal ağlar ve sahiplik yapıları (Kaynak: Digitale Genel Bakış 2020 raporundan elde edilen bilgiler, <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>)

Sosyal Medya Aracı ve Kuruluş Tarihi	Kullanıcı Sayısı	Sahiplik Yapısı
Youtube (2005)	2 milyar	Google
Facebook (2003)	1 Milyar 95 milyon	Mark Zuckerberg
Whatsapp (2010)	2 milyar	Mark Zuckerberg
Facebook Messenger (2014)	1 milyar 300 milyon	Mark Zuckerberg
WeChat (2011)	1 milyar 15 milyon	Tencent Holdings Limited
Instagram (2010)	928 milyon 500 bin	Mark Zucherberg
QQ (1999)	731 milyon	Shenzhen Tencent Computer System Co., Ltd.
QZONE (2005)	517 milyon	Tencent Holdings Limited
TikTok (2016)	800 milyon	ByteDance
Sina Weibo (2009)	497 milyon	SINA Corporation
Reddit (2005)	430 milyon	Steve Huffman, Alexis Ohanian, Aaron Swartz
Twitter (2006)	339 milyon	Omid Kordestani, Jack Dorsey
Douban (2005)	320 milyon	Douban Yang Bo
LinkedIn (2002)	663 milyon 3 bin	Konstantin Guericke, Reid Hoffman, Jean-Luc Vaillant, Allen Blue, Eric Ly
Baidu Tieba (2003)	1 milyar	Robin Li
Skype (2003)	1 milyar 400 milyon	Priit Kasesalu, Jaan Tallinn, Ahti Heinla
SnapChat(2011)	381 milyon 5 bin	Evan Spiegel, Bobby Murphy ve Reggie Brown
Viber (2013)	1 milyar 5 milyon	Viber Media Inc.
Pinterest (2010)	169 milyon	Paul Sciarra, Evan Sharp ve Ben Silbermann
Line (2011)	194 milyon	LINE Corporation (NHN Corporation)

2019 itibariyle en çok kullanılan sosyal ağlar ve sahiplik yapıları tablosu Facebook kurucusu Mark Zuckerberg'in dijital platformlardaki önemli bir gücü olduğunu gösterirken Çin²'de üretilen sosyal medya platformlarının bu gücün ardından geldiğini görmemiz açısından oldukça önemlidir. Sosyal ağlar sürekli bir gelişim ve dönüşüm içerisindedir. Sınırlarını kestiremediğimiz gelişim sürecinde sosyal ağların ilerleyişi ve kullanımı toplum tarafından daha fazla kullanılması dijital bir kültürün toplumda oluşmasına yol açmış birçok 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 kurduğumuz bu iletişim ortamı vazgeçilmez konumdadır, bu ortamın parçası olmayanlar ise sosyal çevre tarafından görünmez durumundadır. Sosyal ağların toplum üzerinde yarattığı kültürü Niedzwiechi, 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 (Niedzwiechi, 2010: 28). Bu nedenle kişilerin temsiliyeti kişisel verileriyle gerçekleşmektedir. İncelenen teknolojik gelişmelerden de yola çıkarak teknoloji uygulamalarının gelişimi veri merkezi sistemiyle doğru orantılıdır. Jean Baudrillard'ın iddiasına göre _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: 133)

Simülasyon Evreni ve Hipergerçeklik

Kültür, modern dünyanın bir sonucudur. Çağdaş toplumsal yaşam pratiklerinin oluşturduğu kitlesel sosyolojik yapı kültür olgusunu oluşturmuştur. Anlamsızlığın boşaltıldığı bir dünya da kültür bu anlamsızlığın anlamından başka bir şey değildir. (Debord, 2017: 137) İçerisinde

² Amerika ve İngiltere tarafından Çin Telefon Markası olan HUAWEI'ye uygulanan ambargo ile ilgili belgesel bkz; <https://www.bbc.co.uk/iplayer/episode/m0004cgm/panorama-can-we-trust-huawei>

bulduğumuz toplumun anlamını bulmamız yaşananları analiz edebilmemiz için bu nihai bir önem taşır. Yaşadığımız çağda internet üzerinden yaptığımız çevrimiçi alışverişlerden, alışveriş merkezlerine, havaalanlarına girişlerden birçok 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: 12). Bu çağın ismi “hipergerçeklik çağı”dır.

Çağdaş uygar toplumda hiç bir şey aslının kendisi değildir. Anlamlar, üretilerek anlamsızlaşmakta ve bir düşselliğe sahip olmaktadır. Gerçeklik belirli modeller üzerinden üretilmektedir. Bu üretim ise anlamları simülasyon veya hipergerçekliğe götürmektedir. Gerçeklik üretiminde bir gizleme değil de simüle edilme durumu vardır. Bu durum sahip olunan şeye sahip değil ‘-miş’ durumunu ifade eder (Baudrillard, 2003: 220). 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 ‘-miş’ 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: 1). Simülasyon her zaman gerçekten daha etkilidir. Baudrillard (2014: 87)’a göre: Simülasyonda, gerçeklik ile temsili gerçek imgesi arasında bir tür kısa devre olabilir.

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 Bauldrillard, bu toplumlarda yaşayan kitleleri buharlaşan sessiz yığınlara benzetmektedir. Kitleler uyuşturularak simülakların farkına varamamaktadır (Baudrillard, 2016, s.22). Her şeyin orijinaline benzetildiği simülasyon evreninde gerçeklikten ziyade hipergerçeklikten bahsetmemiz gerekmektedir. Metafizik çağı yeryüzündeki gündelik hayat pratiklerinin uzaysal bir anlam kazanmasıyla hipergerçek boyuta evrilmiştir. (Baudrillard, 2016: 133).

Hipergerçeklik, hipergerçekçilik ve hiperrasyonalizm, gibi terimler tam da bu toplumsal aşamada Baudrillard tarafından ortaya atılmış olan terim ya da kavramlardır (Adanır, 2017: 138). Baudrillard'ın düşüncelerinden yola çıkarak bu kavramlar 'Gerçeklik' ilkesiyle 'Kapital' tarafından yaşama geçirilmiştir. Adanır, Marksist anlamın yitimine ilişkin şunları aktarmıştır;

“Kapital zaman içinde Marksist, 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 antropolojik verilere dönüşmüşlerdir yani Marksist anlamlarını yitirerek herkes tarafından kabul edilen ve herkes için (özellikle de gen kuşakları açısından) geçerli olan değerlere dönüşmüşlerdir” (Adanır, 2017: 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 yitirmesi olarak belirtir. (Adanır, 2017: 23).

Gerçekliğini yitirmiş bu evrende simülaklar gerçekliğin yerini almıştır. 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: 27). Bu bakış açısıyla düşündüğümüzde batı uygarlığı 'uygarlık' tanımının

bitişini göstermemek için bu evreni yaratmıştır. Görünürde sergilediği ile simülakların ardındaki gerçeklik oldukça farklıdır.

Adanır (2017: 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 nedendir ki gerçeklik, gerçeğin kendisine ait değildir. Simülasyon ve 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 karşılaşmaktadır. 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; 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: 33).

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 şekillendirip yerini toplumsalın sivilleşmesine bırakmaktadır.

Çağımızın temel hastalığı, gerçeğin üretimidir. Günümüzde artık herkes bir üretim içerisindedir. Postmodernitenin en etkili girişim araçlarından biri olarak karşımızda duran simülasyon, toplumsal kimliğin ve kitlelerin oluşumunda önemli bir rol üstlenmektedir. Bu rolün bir tarafında, simülaklarla üretilen sanal realite veya yapay gerçeklik yer alırken bir yanın da ise yanılısamaya kapılan bireyden bahsetmek mümkündür (Kaya, 2018: 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 gerçeğinin işlenebilir olmasını sağlarken gerçeğin anlamını da kaybetmesine neden olmaktadır. Metafizik üretimden hiper üretime geçen

işlenebilir gerçeklik sentetik yapılardan beslenmektedir. 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 edilmiştir. Burada bir parantez açmak gerekirse şunu söyleyebiliriz ki televizyon unutma olayında bir simülasyon olarak karşımıza çıkmaktadır (Baudrillard, 2016: 77).

“Simülasyon” evreninde gerçek ile hakikatin iç içe geçtiği ikisinin de yeniden inşa ve üretiminden söz etmek mümkündür. Bu noktada gözetim ve panoptikon ilişkisini simülasyon kavramı perspektifinden ve geldiğimiz çağ ile bağlantısını irdelediğimizde 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 teorinin sürekli ısıtılıp sunulmasını ifade eder. Bu yüzden de kavramı çalışmalarıyla genişleten teorisyenler tarafından 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: 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: 2). Konuyla ilgili Düşünür, Simülasyon ve Simülaklar kitabında panoptiğin 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 çıkararak şeyin bu paradoks olduğunu ve programı izleyenlerin `röntgencilik` yaparak alacakları zevkten çok daha fazlasını aldıklarını belirtir (Baudrillard, 2016: 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 panoptik sistemin sona erdiğini savunur; çünkü artık panoptik gözetleme sisteminden etkin ve edilgen yapılardan arındırılmış bir caydırma sistemine geçilmiştir.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada, Black Mirror isimli dizinin “The Entrie 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 metaforik ve metonomik yöntem okumasıyla göstergebilimsel analiz kullanılacaktır. Dizinin çözümlemesinin 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: 11). 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: 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: 17).

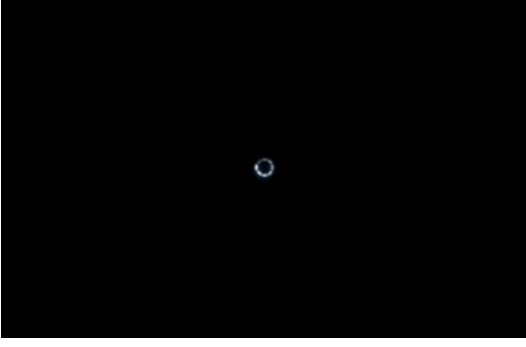
Saussure'un üzerinde çalıştığı seviye anlamlandırmanın birinci seviyesi, olarak bilinmektedir. Anlamlandırma seviyesi göstergenin göstereni ve gösterileni arasındaki bağı ve göstergenin dışsal gerçeklikteki ilişkisini tasvir etmektedir. Barthes tarafında düzanlam olarak ifade edilen bu ilişki göstergenin 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: 116).

Göstergebilim 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. Göstergebilimle 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: 15)

Göstergeleri çözümlerken başvurduğumuz metonomik ve metforik 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: 120). Çalışmamızda da metonomik ve metforik bir analiz yani düzanlam ile neyin anlamlandırıldığı metforik

bağlamda; metonomik bağlamda ise yan anlam ile nasıl anlamlandırıldığı dizi bölümlerinde incelenecektir.

“The Entrie History of You” Bölümünün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi



Resim 1 Sahne 1 Siyah Ayna'da yinelenen yükleme simgesi



Resim 2 Sahne 2 Siyah aynadaki kırık ekran

Dizinin her bölümü sahne 1'de yer alan görüntü ile başlamaktadır. Bu kırılmış cam sesi izlenimi veren sahne 1 görüntüsünde aynı zamanda kırılmış cam sesi de kullanılmaktadır. Bunun nedenini dizinin yapımcıları Charlie Brooker ve Annabel Jones (The Guardian, 2018) 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.”

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 bir anlatımdır. Hipergerçeklik durumunu hakikatin simülasyonu olarak belirten Baudrillard'ın tanıma paralel olarak bu dizide teknolojiye yönelttiği eleştirel bakışını her bölümde sahnelerdeki görüntü ile yöneltmiştir. Bu nedenle görüntüdeki metonomik yapı hipergerçeklik ile bağlantılıdır. Bireyin parçalanması metonomik anlatım boyutu 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 görülmektedir. 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.



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

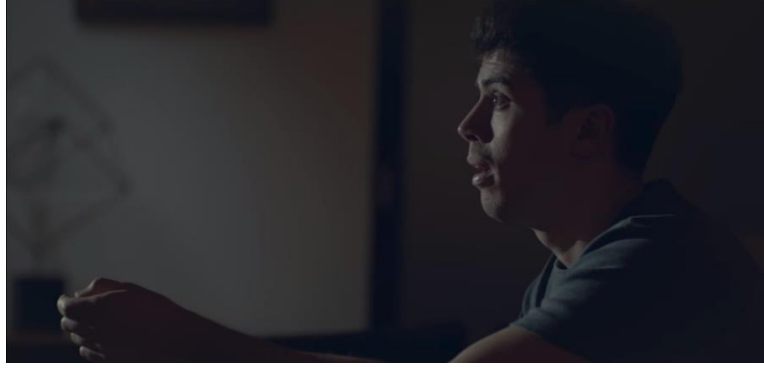


Resim 4 Sahne 4. Gece sonunda evde eski cinsellik görüntülerini izleyerek cinsellik yaşamaları

Sahne 3` 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 sağlayarak bu yapay mini sabit diske otomatik olarak kaydetmektedir. Baudrillard`ın `Foucault`u Unutmak` kitabında ifade ettiği gibi artık panoptik gözetleme sisteminden etkin ve edilgen yapılardan arındırılmış bir caydırma sistemine geçilmiştir. Bireyler artık bir gözetime bağlı kalmaksızın kendileri bir panoptikon yaratmış ve bu panoptikonu açık hale getirmiştir. Görüntüleri, geçmişleri başkalarıyla da paylaşabilir durumdadır.

Bu bölümün konusu; teknolojinin aşk ilişkileri üzerinde nasıl büyük etkisi olabileceğini, kıskançlık duygusunu metafor olarak göstererek metonomik anlamda teknolojik, distopik simülasyonu gözler önüne sermektedir. Sahne 4. ise bize modern dünyanın yansımalarının bireyin psikolojik durumunun teknoloji ile birleşmesinden doğan simülaklar ile çevrili hakikatini yansıtmaktadır. Gözlerindeki grain teknolojisinin metafor olarak kullanıldığı sahnede bireyin aşk, sevgi, cinsellik duygularına karşı yaşadığı yabancılaşma da gözler önüne serilmiştir. Bu sahneyi bir illüzyon olarak değerlendirmemiz

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



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



Resim 6 Sahne 6 Hafızanın ekrana yansıtılması

Liam, implantı sayesinde yani grain teknolojisiyle eşinin gerçekliğinin peşine düşmüştür ve kıskançlık metoforu ile açıklanan bu bölüm illüzyon üretimini, metonomik yorumlamada işaret etmektedir. Liam`ın gerçeği algılama biçimi farklıdır ve zamanı geriye sararak bunun peşine düşer. Bu illüzyonun gerçekliğini bulabilmek için de diğer karakterlerin gerçekliğinin zaman çizelgesinin peşine düşer. Bauldrillard, penceresinden bir bakış ile bu bölümü incelediğimizde modern dünya insanın yaşadığı simülasyon evreninin; toplumsallaşmanın içerisinde yer alan, bireyin duyguları ile teknolojinin birleşmesinden ortaya çıkan büyük etkiyi görmekteyiz.



Resim 7 Sahne 8 Fi'nin zaman kumandasının Liam tarafından alınarak izlenmesi

Bu sahnede bir yüzleşme gerçekleşir ve Liam, eşinin zaman kumandasını alarak hafızasına yolculuk eder. Geçmiş, hafıza ve teknoloji metaforu çerçevesinde bu bölüm bize metonomik anlamda ekran bağlamında düşünürsek Baudrillard'ın ifade ettiği gibi hakikat televizyonun kendisidir, panoptik sistem sona ermiştir. Televizyon hakikati görebilen yegane göz olmaktan çıkmıştır. Burada da bir ekran söz konusudur ve bu tam ekranda kişiler birbirlerine karşı bir gözültü uygulamaktadır (Baudrillard, 2016, s. 51). Liam, burada eşini gözültüne almıştır. Hasarlı bir belleğin teknolojiyle buluşması bir ailenin kırılma noktasını oluşturmuştur.



Resim 8 Sahne 9 Liam'in boynundaki implanti çıkarması



Resim 9 Sahne 10 İmplanttan Kurtulan Liam'in Aynada Kendine Olan Bakışı

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, metonomik anlamda kurtulduğu hafıza yükünün arzularının sonucunu yalnızlığı ile noktalamasıyla sonuçlanmıştır. İletişim teknolojileri arzularımızı ele geçirmektedir (Baudriallard, 2016, s. 36). Genel olarak Liam'ın 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;



Resim 10 Google Glass³

- 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 ölçmeye devam eden birçok teknolojiyi kullanıyoruz. Baudriallard, modern dünya insanın içerisinde yaşadığı simülasyon evreninde işlenmiş gerçekliğin de ötesine geçtiğinin aşikar kanıtı olarak hipergerçeklik boyutunu görmemizi sağlamıştır.

³ 2012 yılında Google'ın çıkardığı Google Glass, gözlerle dokunmatik alanı üzerinde kontrol edilen bir akıllı bilgisayardır.

“Be Right Back” Bölümünün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi

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) Önceki bölüm olan " The Entrie History of You` e benzer melankolik bir hikaye olarak karşımıza çıkan bölüm bazı eleştirmenler tarafından Black Mirror'ın en iyi bölümü olduğu belirtilmektedir. Bölümde gerçek hayattaki yapay zeka ürünlerinden; Luka Chatbot`, Siri`den esinlenildiğini de görmekteyiz.



Resim 11 Sahne 11 Martha'nın sentetik eşiyle yaşadığı `yapay gerçeklik`



Resim 12 Sahne 12 Martha'nın oluşturulan sentetik bedene dokunma isteği

Bölümde, Martha'nın da yaşadığı yapay gerçeklik karşısında eşinin ölmediğini düşünerek yaşadığı illüzyon onu daha da büyük bir yalnızlığa götürmüştür. 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. Martha, dizi boyunca daha da büyük bir acının içerisinde yaşamaya devam eder; çünkü karşısında duygularından yoksun, tamamen bir robot yer almaktadır.

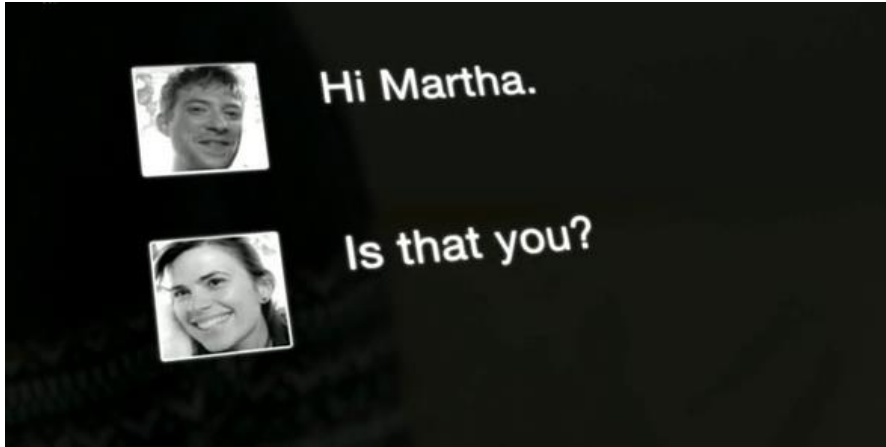


Resim 13 Sahne 13 Yapay Ash'in Sentetik Vücudu



Resim 14 Sahne 14 Martha ve Yapay Ash

Kodun kara kutusuyla göstergeler hareketli duruma 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. 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 panoptikona gerek kalmamıştır.



Resim 15 Sahne 15. Yapay insan yaratan sistem üzerinden ilk konuşmaları

Acısını geçirmesi için kendini yapay gerçekliğe kaptıran başkahramanın 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.

“Nosedive” Bölümünün Göstergebilimsel Yöntem Okuması ile Çözülmesi

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



Resim 16 Sahne 16. 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.



Resim 17 Sahne 17 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 anda ki teknolojilerin gelişimi ile göz implantları ile kullanılabileceği sosyal medyanın geleceği bazında da düşünülmesi gereken bir nokta sağlamaktadır. Google gözlük`ün üretimi ile de bu olasılığın yüzdesi gittikçe artması olası bir durumdur.



Resim 18 Sahne 18 Puanlama Sistemi

Modern toplumlarda insanlar belirli kalıplara göre ayrılmaktadır. Örneğin; taktığı çanta, giydiği ayakkabı gibi; dizide ise bu durum teknoloji metaforu 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 puanı ile insanların gözünde iyi bir konumdayken 'güvenilir'; 1.3 ile ise 'güvenilir olmayan, şüpheli' izlenimi yaratılmaktadır. Bölümde de görmüş olduğumuz gibi başkarakter 4.2'lik puanını yükseltmek için uğraşırken daha da dibe çöküşü metaforik 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 başkarakterin 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.



Resim 19 Sahne 19 Gündelik rutinlerini sürdürürken telefona bakılması



Resim 20 Sahne 20 Spor yaparken telefona bakılması



Resim 21 Sahne 24 Toplu alanlarda bireylerin telefonlarına bakması

Sürekli telefona bakma bir metafor olarak verilirken metonomik anlamda aslında bu günümüz toplumu açısından da bir eleştiri niteliği taşımaktadır. 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. Toplumsallaşma, gittikçe bu yöne doğru adapte olmuş bulunmaktadır. Bunu bir moda akımı olarak da değerlendirmemiz gerekirse: Bugün Instagram için ne yaptın? algısı “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)



Resim 22 Sahne 25 Dizinin başlangıcında ve sonunda Lacie

Burada iki durumun birleştirilmesinin sebebi aslında bireyin duygularındaki oynayışının, yapaylığının gösterilmesidir. Her iki durumda da birey iyi olduğunu göstermeye gülcükleri ile puan toplamaya çalışmaktadır. Bu puan almak için oluşturduğu sahte davranışların birer göstergesidir. Burada gülümsemeyi birer metafor aracı olarak görmekteyiz. Bedenler gösterinin tamamen birer parçası olarak karşımıza çıkmaktadır.



Resim 23 Sahne 26. Lacie'nin göz implantlarının çıkartılıp hapishaneye kapatılışı

Lacie, 3.8 puanının altında kişilerin alınmadığı düğün davetine giderken kabusla dönüşen yolculuğu, düğüne zorla girip sinir krizi geçirmesi; göz implantının elinden alınarak hapishaneye kapatılmasıyla sonuçlanır.

Web 2.0 uygulamalarının yeni güncellemeleri bu duruma gelmemizi daha da olası hale getirmektedir. Uber dereceniz, Facebook, Instagram beğenileriniz veya Twitter`da aldığınız cevaplar arzularımızı ele geçirmeye oldukça hazır bir durumdadır. Bizim için, şu an bölüm

sadece kurgu olarak gözüксе de; 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 oluşturmaktadır. 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" bulmuştur. 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. Rönesans'tan itibaren simülaklar

düzeninde egemen olan biçimleri üç basamağa ayıran Kuramcı, Rönesans'tan Sanayi Devrimi'ndeki 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, Rönesans'la 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 illüzyonunu büyük bir simülasyon evreni içerisinde izleyiciye sunmaktadır. Simülasyon kuramını somutlaştırarak ekrana yansıtan `Black Mirror` dizisinde teknoloji ve duyguların neoliberal akıllsallığa sahip olan bireydeki yansımaları gösterilmektedir. 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 simülasyonu içerisinde yaşıyoruz ve yaşadığımız tüm gerçeklikler işlenmiş bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Bölüm analizlerinden elde ettiğimiz bulgular, dijital dünya içerisinde işlenebilir gerçeklikler karşısında modern birey duygularının bu işlenmiş gerçeklik karşısında onun kendi gerçekliğini tüketilebilir bir hale getirdiği sonucunu ortaya çıkarmıştır. Bu bulgulardan yola çıkarak geleceğin toplumsal yapısında insani duygularının teknoloji ile birleşiminden doğan bir çok sorunsalı da getireceği kuşkusuz aşıkardır. Bu nedenle geleceğin toplumsal yapısında kalifiye dijital medya alanında uzman bireylere, medya okuryazarlarına, dijital konusunda uzmanlaşmış psikologlara gittikçe ihtiyaç artacaktır. Yaşadığımız çağda artık simülasyon yanı simüle edilen gerçeklikler hakikatin yerini almıştır. Dizide elde edilen bu bulgular iletişim araçlarının toplumsalı 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)

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. Rönesans'tan 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 kültürünü oluşturmuştur. Dizide elde ettiğimiz bulgularda da ifade edildiği 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 belirtmektedir.

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 dijital açılım diye reklamlar düzenleyerek kurumlarını bu yöne entegre etmiştir. Geleneksel medya teknolojilerinden doğan birçok olumsuz sonuç bu nedenle yeni medya teknolojileriyle daha da derinlik kazanmıştır. İnsan psikolojisiyle tüketimin artırılmasını sağlayan üreticiler, teknolojileri de bu şekilde yaratmaktadır.

Black Mirror dizisi de tam olarak modern dünyada simülasyon evreninde 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 örneklemleri 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 tehdidi⁴, 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 örneklemleri 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 yaşanmaktadır. Sonuç olarak bu nedendendir ki çalışma literatüre gelecek dünya ve simülasyon kuramıyla ilgili önemli ayrıntılar vermesi bağlamında önemlidir. Ayrıca gözetim çalışmalarında oldukça popüler olan panoptikon kavramıyla ilgili çalışan araştırmacılara da kavrama yeni bir bakış ile bakmaları açısından katkı sunacaktır.

Kaynakça

- Adanır, Oğuz (2017) **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, İzmir, Eylül Sanat.
- Kılıç, O. (2015, 31 Temmuz) 2025'te gazetecilik nasıl olacak? 4 senaryo **AlJazeera**
<http://www.aljazeera.com.tr/blog/2025te-gazetecilik-nasil-olacak-4-senaryo>, (Erişim Tarihi: 03.11.2019)
- Afsarmanesh, Benabdelkader, Ammar, Hamideh ve L.O. Hertzberger "Database Support for Multi-media Information in Web Based Applications" (Online)
https://www.researchgate.net/profile/Hamideh_Afsarmanesh/publication/2283615_Database_Support_for_Multimedia_Information_in_Web_Based_Applications/links/0deec51fd75f1134f6000000/Database-Support-for-Multi-media-Information-in-Web-Based-Applications.pdf (Erişim: 03.11.2019)
- Baldini, Massimo (2006) **İletişim Tarihi: Storie della Comunicazione**, Gül Batuş (Çev.), İstanbul, Avcıol Basım Yayınları.
- Baudrillard, Jean (1998) **Üretim Aynası**, Oğuz Adanır (Çev.), İzmir, Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2001) **Tam Ekran**, Bahadır Gülmez (Çev.), İstanbul, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Baudrillard, Jean (2004) **Tüketim Toplumu**, Oğuz Adanır (Çev.), İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

⁴Gazeteci Carole Cadwalladr, Brexit seçimlerinde Facebook'un rolü ve Demokrasi tehditini arastirdigi Tedx konuşması
https://www.ted.com/talks/carole_cadwalladr_facebook_s_role_in_brexit_and_the_threat_to_democracy,

- Baudrillard, Jean (2005) **Simülakrlar ve Simülasyon**, Oğuz Adanır (Çev.), İstanbul, Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2016) **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Oğuz Adanır (Çev.), Boğaziçi Üniversitesi.
- Bauman, Zygmunt ve Lyon, David (2013). **Akışkan Gözetim**, Elcin Yılmaz (Çev.), İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- Binark, Mutlu (2015) **Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- Brodwin, E. (2016, 26 Ekim) What psychology actually says about the tragically social-media obsessed society in 'Black Mirror', <https://www.businessinsider.com/psychology-black-mirror-nosedive-social-media-2016-10?r=US&IR=T>, Erişim: 03.11.2019
- Choudhury, Nupur (2014). World Wide Web and Its Journey from Web 1.0 to Web 4.0. (Çevrimiçi) <http://ijcsit.com/docs/Volume%205/vol5issue06/ijcsit20140506265.pdf>, (Erişim: 03.11.2019)
- Çamuroğlu Çığ, Eylem ve Çığ, Unsal (2015) “Gazetecilik Emeğinin Prekarizasyonu: Yeni Medya Çağında Habercilik Etiğini Tartışmak”, **İş Ahlakı Dergisi**, 8 (2), 9-44
- Debord, Guy (2010) **Gösteri Toplumu**, Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent (Çev.), İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- Erdoğan, İrfan(2011) **İletişimi Anlamak**, Ankara, Erk Yayınları.
- Friedman, Hershey ve Friedman, Linda Weiser (2008) “The New Media Technologies: Overview and Research Framework” (Çevrimiçi) <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1116771>, (Erişim: 03.11.2019)
- Fiske John (2003), **İletişim Araştırmalarına Giriş**. Suleyman Irvan (Çev.), Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları
- Trottier, Daniel ve Fuchs, Christian (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” (Çevrimiçi) <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/economy-crone-trottier-2015.pdf> (Erişim: 03.11.2019)
- Kaya, Meltem (2017) “Beden Ve İktidar İlişkisinin Sinoptikon Üzerinden İncelenmesi: Black Mirror Dizisi Örneği” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, **İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**, İstanbul
- Lucena, Jorge Martínez (2014) Black Mirror 1.3. "The Entire History of You" (Çevrimiçi) <https://www.slideshare.net/JorgeMLucena/black-mirror-13-the-entire-history-of-you>, Erişim: 03.11.2019
- Niedzwiecki, Hal (2010) **Dikizleme Günlüğü**, Gökçe Gündüç (Çev.) İstanbul, Ayrıntı Yayınları

- Tokgöz, Oya (2010) **Temel Gazetecilik**, Ankara, Imge Kitabevi
- Parsa, Alev ve Olgundeniz, Seda. (2014) “İletişimde Göstergebilim ve Anlamlandırma Sürecini Örneklerle Değerlendirme”. (Çevrimiçi) <https://www.researchgate.net/publication/308779238> (Erişim: 03.11.2019)
- Pierre, G. (1994) **Göstergebilim**, Mehmet Yalçın (Çev.), Ankara, Imge Yayınları
- Rifat, Mehmet (2009), **Göstergebilimin ABC’si**, İstanbul: Say Yayınları.
- Schudson, M. (1978) **Discovering the News. A Social History of American Newspapers**, New York: Basic Books.
- Sertas, A. (2015) “Televizyon Dizilerinde Yabancılaşma Teması Black Mirror Dizisi Örneği” (Çevrimiçi) https://www.researchgate.net/publication/328314406_TELEVIZYON_DIZILERINDE_YABANCILASMA_TEMASI_BLACK_MIRROR_DIZISI_ORNEGI (Erişim: 03.11.2019)
- The Guardian (2018) (Online) <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/nov/01/inside-black-mirror-with-charlie-brooker-annabel-jones-watch-live>
- Yıldırım, Besim (2009) “*Gazetecilik Eğitimi: Değişim İhtiyacı ve Dönüşümler*” (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/177848>
- Waters, L. (2018, 20 Eylül) China is introducing citizen scorecards - and it's scarily like an episode of Black Mirror, <https://www.indy100.com/article/china-scorecards-citizen-2020-behaviour-black-mirror-charlie-brooker-nosedive-8546816>, Erişim: 03.11.2019
- W3 (1990) (Online) Proposal for a HyperText Project, <https://www.w3.org/Proposal.html>
- World Meters, (2020), (Online) <https://www.worldometers.info/world-population/>