



# Black Mirror Dizisi Özelinde Hipergerçeklik: Post-Truth Kavramı Bağlamında Bir Değerlendirme

## Hyperreality in Black Mirror Series: An Evaluation in the Context of Post-Truth Concept

Hakan Ayaz, Arş. Gör. Dr., Gaziantep Üniversitesi, ayaz.au@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5083-1150>

Ferihan Ayaz, Dr. Öğr. Üyesi, Gaziantep Üniversitesi, ferhanozmen@hotmail.com,

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3277-5188>

### Öz

Post-truth kavramı gerçekliğin tam olarak anlaşılmadığı, örtülü bir gerçeklik dönemine işaret etmektedir. Hipergerçeklik kavramıyla Baudrillard'ın işaret ettiği dünya post-truth şeklinde ifadesini bulan dünya ile aynı özellikleri taşımaktadır. Ancak özellikle teknolojinin gelişmesi gerçekliğin çarpıtılmasını daha çok kolaylaştırmıştır. Gelişen medya araçları ve yeni iletişim teknolojileri gerçekliği bambaşka bir boyuta taşımıştır. Baudrillard'ın işaret ettiği karmaşık bir dünyada yaşamak zorunda olan insanlar teknolojinin dezavantajlarını da deneyimlemektedir. Teknolojinin dezavantajlarına işaret eden Black Mirror dizisinin incelenmesi bu bağlamda önemlidir. Bu çalışmada söz konusu dizinin 5 bölümü nitel içerik analizi tekniği ile analiz edilmiştir. Bu analizin sonrasında şu sonuçlara ulaşılmıştır: Tüm bölümlerde ortak olan şey dünyanın, insanın ve teknolojinin değişimi sonucunda insanların daha da yalnızlaşması,

mutsuzlaşması, metalara sahip olmanın insanı mutlu etmeye yetmemesi, teknolojinin kontrolünü daha da arttırması, insana ait gerçeklik duygusunun yitimi temasıdır. İnsanoğlu teknolojiyi daha ileri bir aşamaya taşımaktadır. Ancak teknoloji insanın özünü esir almakta, onu bir hapisane gibi çevrelemektedir. Baudrillard'ın işaret ettiği "gerçek üstü" topluma, medya aracılığı ile şekil verilmekte ve sistem kendini yeniden üretmektedir. Sisteme yönelik başkaldırıları bile sistem tarafından kendine dahil edilmektedir. İsyanın bile yer aldığı bir raf vardır ve hiçbir şey sistemin dışına itilmez. Her şey sistemin bir aracı haline kolaylıkla dönüşebilmektedir. Teknolojik gelişmelerin insan hayatında yol açabileceği sorunları öngörmek, insanlığın geleceğinin sağlığı açısından faydalı olacaktır.

### Abstract

The concept of post-truth refers to a period of implicit reality in which reality cannot be fully understood. The world that Baudrillard refers to with the concept of hyper-reality has the same characteristics as the world that finds its expression in the form of post-truth. However, especially the development of technology has made it easier to distort reality. Developing media tools and new communication technologies have carried reality to a completely different dimension. People who have to live in a complex world, as Baudrillard points out, also experience the disadvantages of technology. Examining the Black Mirror series, which points to the disadvantages of technology, is important in this context. In this study, five episodes of the said series were analyzed by qualitative content analysis technique. After this analysis, the following conclusions were reached: What is common to all departments is that the

world, it is the theme of people becoming more lonely and unhappy as a result of the change in people and technology, the fact that possession of commodities is not enough to make people happy, technology increases the control even more, and the loss of human sense of reality. Mankind is taking technology to a higher level. However, technology captivates the essence of man and surrounds him like a prison. The "surreal" society Baudrillard points out is shaped by the media and the system reproduces itself. Even revolts against the system are included by the system itself. Even the rebellion has a shelf and nothing is pushed out of the system. Everything can easily turn into a tool of the system. Predicting the problems that technological developments may cause in human life will be beneficial for the health of the future of humanity.

### Anahtar Kelimeler

### Keywords

Post Truth, Hipergerçeklik, Baudrillard, Black Mirror, Teknoloji  
Post Truth, Hyperreality, Baudrillard, Black Mirror, Technology

Geliş Tarihi / Received: 01.12.2021, Kabul Tarihi / Accepted: 9.12.2021

Bu çalışma 26-27 Ekim 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen 18. Communication in the Millenium Sempozyumu'nda sunulmuş, sempozyum kitabında özet bildirisi olarak yer almıştır. Bu metin söz konusu bildirinin tam metin halidir.

Ayaz, H., Ayaz, F. (2021). Black Mirror dizisi özelinde hipergerçeklik: Post-truth kavramı bağlamında bir değerlendirme. Yeni Medya, 2021(11), 63-86.

## Giriş

“Gerçeğin ötesi”, “gerçek aşımı” gibi ifadelerle açıklanan post-truth kavramı gerçeğin çarpıtıldığı içeriklerin yoğun olduğu günümüz dünyasını açıklamak için ileri sürülen argümanlardan biridir. Post-truth dönem gerçeğin ne olduğunun tam olarak anlaşamadığı, üzerinin örtüldüğü bir döneme işaret etmektedir. Gerçeküstü tartışmaları yeni değildir. Bu kavram aynı zamanda Baudrillard’ın fikirlerinde de açıklamasını bulmaktadır.

Baudrillard’ın ifade ettiği şekliyle “hipergerçeklik” kavramı “simülasyon” kavramıyla açıklanmaktadır. Bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hiper gerçek yani simülasyon denilmektedir. Baudrillard’a göre “hipergerçeklik” gerçeklikten fazladır. Medyanın ve enformasyon teknolojilerinin insan hayatında, “gerçeklik aşırı” bir etki sağladığını ifade eden Baudrillard, hiper gerçekliği, Disneyland üzerinden örneklemiştir. “Disneyland’daki düşsellik ne gerçektir ne de sahte. Burası gerçeğe özgü düşselliği, gerçeği simetrik bir şekilde yeniden üretebilmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma (ikna) makinesidir.” (Baudrillard, 2011: 14-30)

İngiliz yapımı Black Mirror dizisi çeşitli distopyalarla gerçeküstü bir öngörü sağlayarak teknolojik gelişmelerin hayatımızda yaratabileceği etkilere ilişkin farklı bakış açıları sunmaktadır. Bu çalışma ile söz konusu dizinin 5 bölümü nitel içerik analizi yöntemiyle irdelenmiş ve bu bölümlerde Baudrillard’ın işaret ettiği şekilde “gerçeklik aşırı” olan unsurların belirlenmesi ve yorumlanması amaçlanmıştır. Bilim kurgu eserlerinin insan hayatının geleceğine ilişkin öngörü gücü düşünüldüğünde oldukça popüler hale gelen bu dizinin sunduğu mesajların niteliksel analizinin bu öngörülerini anlayabilmek ve insana ilişkin geleceğe farklı bir pencereden bakabilmek adına önemli bir çalışma olacağı düşünülmektedir.

## Alanyazın

Bu başlık altında ilk olarak “post-truth” kavramı irdelenmiş, daha sonra “hipergerçeklik” kavramına değinilmiştir. Ardından Black Mirror dizisi üzerinden “hipergerçeklik” olgusuna ilişkin alanyazına değinilerek çalışmanın çerçevesi tanımlanmıştır.

### *Post-truth kavramı üzerine*

Post-truth sözcüğü Oxford Sözlükleri tarafından 2016 senesinde yılın kelimesi seçilmiştir (Şimşek, 2018: 2). Sözcüğün anlamı bir konu üzerinde hislerin ve bireysel kanaatlerin nesnel gerçeklerden daha etkili olmasıdır.<sup>1</sup> Günümüz anlamına yakın bir şekilde ilk olarak 1992 senesinde; Steve Tesich’in The Nation dergisinde yayımlanan yazısında geçmektedir. Ralph Keyes (2004) tarafından kaleme alınan Post-Truth Era isimli kitap sayesinde post-truth kavramı geniş bir kullanım alanına erişmiştir<sup>2</sup>. Kitap 2017 yılında Türkçe’ye “Hakikat Sonrası Çağ” olarak çevrilmiştir.

Söz konusu kavram “gerçek dışı, gerçek ötesi, gerçeklik ötesi, doğru ötesi, doğruluk sonrası, gerçek sonrası, gerçeklik sonrası, gerçeğin ötesi, gerçek üstü, hakikat ötesi, hakikat sonrası, post-gerçek, post-hakikat, hakikat sonrası, post-olgusal, sahte gerçeklik, öznel gerçekleme, inanılmış gerçek, gerçeğimsi, gerçek aşımı, gerçek aşınımı, hakikat aşınımı, hakikatin önemsizleşmesi, gerçeğin bükülmesi” gibi terimlerle ifade edilmektedir (Terzi, 2020: 81).

1 <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/post-truth?q=post-truth> (Erişim tarihi: 23.09.2021).

2 <https://teyit.org/yilin-kelimesi-post-truth-nedir/> (Erişim Tarihi: 24.09.2021).

Post-truth, yalan söylemekle eş anlamlı olmamakla birlikte kamuoyu oluşturmada veya onu manipüle etmede nesnel gerçeklerin duygulardan ve kişisel inançlardan daha az etkiye sahip olduğu bir durumu tanımlamaktadır. Post-truth, bir bakıma gerçeğin göreceleştirilmesi, verilerin sıradanlaşması ve duygusal konuşmaların üstünlüğü gibi olgulardan oluşmaktadır (Zarzalejos, 2017: 11).

Oxford Sözlükleri tarafından 2016 yılında yılın kelimesi seçilen post-truth, özellikle Amerikan Başkanlık Seçimleri ile Büyük Britanya’da yürütülen Brexit referandumu sayesinde popüler hale gelmiş ve kullanım alanı oldukça genişlemiştir (Şen ve Taşdelen, 2020:12). Bununla birlikte sosyal ağların da bilginin/haberin kişiler arasında çok hızlı ve basit bir biçimde yayılmasına imkân tanınması bir bakıma post-truth kavramının popülerlik kazanması konusunda oldukça etken bir rolü bulunmaktadır (Sarioğlu, 2020: 387). Diğer bir ifadeyle sosyal medyada sayısız enformasyon durmadan akıp gitmektedir; ayrıca sosyal medya, milyonlarca kullanıcıya düşük maliyetin yanı sıra hızlı ve kolay bir erişim imkânı da sağlamaktadır (Yaşar ve Uğurhan, 2021: 35). Sosyal medyanın bu özellikleri bir bakıma post-truth kavramının ön plana çıkmasını kolaylaştırmıştır.

Atmaca’ya (2016: 105) göre hem İngiltere’nin Avrupa Birliği’nden ayrılması anlamına gelen 2016 yılındaki Brexit referandumu hem de Amerika’da ünlü bir emlak patronu olan Donald Trump’ın Cumhuriyetçi Parti’den Amerikan Başkanlığı için seçime girip Demokrat Parti adayı Hillary Clinton’a karşı 2016 Amerikan Başkanlık seçimlerini kazanması, post-truth kavramının popüler olmasında oldukça önemli olaylar olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte Brexit oylaması ve Amerikan Başkanlık seçimlerinde yaşanan manipülasyon ve dezenformasyonun sosyal medya aracılığıyla yayılması hem oylamayı hem de başkanlık seçimini etkilediği bilinmektedir.

### **Gerçek üstüçülük -Hipergerçeklik**

Gerçeklik kavramı günümüzde çeşitli boyutlarıyla tartışılmaktadır. Arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik kavramları da bu bağlamda sıklıkla alanyazında değinilen kavramlardır. Arttırılmış gerçeklik, “ses, video, grafik gibi verilerin bilgisayar tarafından üretilip duygusal girdi ile arttırılarak bir canlandırma ortamı yaratılması, gerçek dünyaya benzer yeni bir algı ortamının yaratılmasıdır. Sanal gerçeklik ise tamamen kendi gerçekliğini yaratmaktadır (Shaljami, 2018: 10).

Daha çok hakikatin manipülatif boyutuna işaret eden hipergerçeklik kavramı ise Baudrillard’ın (2011) “gerçek iddiasındaki bir sahte” şeklinde tasvir ettiği bir kavramdır. Televizyonların, ekranların aktif rolünün üzerinde duran Baudrillard gerçek ötesi ile kuşatılmış olduğumuzun altını çizmektedir. “Hipergerçeklik bir hakikat simülasyonudur”. Baudrillard (2011: 213) Nietzsche’nin “Tanrı öldü” yorumunu “Tanrı ölmedi, hiper gerçek bir şeye dönüştü.” şeklinde açıklamaktadır. Baudrillard (2011: 44) “çağımızdaki temel hastalığı gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi” olduğunu ifade etmekte medya ve iletişim teknolojilerinin de yeni hakikatler inşa ederek gerçekliği manipüle ettiğine işaret etmektedir.

Baudrillard’ın “Simülarklar ve Simülasyon” (2011: 7) isimli kitabında, simülark, “bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm” şeklinde tanımlanmaktadır. Baudrillard’ın “Simülasyon Kuramı”, çağdaş Batı toplumlarının eleştirel çözümlemelerini içermekte, çağdaş Batı toplumlarında var olan sistemin ekonomi, politika, bilim, tarih, sanat, iletişim gibi öğelerini hedef almaktadır (Önk, 2009).

Anthony ve Trambo (2020) hiper gerçekliğin postmodernizmin eleştirel bir teorisi olduğunu ifade etmektedir. İnsanların yaşadıkları karma gerçeklik dünyasında insanların gerçek olanı ayırt

edemez hale geldiklerini, teknolojinin yeni bir dünya düzeni yarattığını ifade eden araştırmacılar, hipergerçekliğin insanları kafa karışıklığına ve kaosa sürükleyeceğini ve her şeyin kendi kimliğini, özgünlüğünü ve özünü yitireceğini ifade etmektedir.

Karapınar (2017) ise ek olarak gerçekliğin tanrısal bir boyutu olduğunu ve zamanla gerçeklik arayışlarının felsefi düşünce tarihi içinde yoğrulduğunu ifade etmektedir. Modern dönemde tanrının yerini aklın aldığına işaret eden Karapınar, postmodern dönemin “kadim” olanı geri getirdiğini ve hakikati yeniden inşa ettiğini ifade etmektedir. Hakikatin artık “inşa edilebilir” olduğunun altını çizen Akpınar, onu inşa edenlerin gücünün de çok büyük olduğunu belirtmektedir. Manipüle edilmiş olan hakikatten insanlığın kaçışı söz konusu bile olamamaktadır. Black Mirror dizisinde sıklıkla hakikati manipüle eden kişilerin/kurumların elde ettikleri güce vurgu yapılmaktadır.

### **Black Mirror dizisi özelinde hipergerçeklik**

Black Mirror 2011 yılında İngiliz Channel 4 kanalında yayın hayatına başlayan 2015 yılında Netflix tarafından yayın hakları satın alınan bir dizidir. Yapımcılığını Barney Reisz’in, yönetici yapımcı görevlerini Charlie Brooker ve Annabel Jones’in yürüttüğü dizinin seslendirmesi Türkçe, İngilizce ve İngilizce sesli betimleme şeklindedir. Alt yazılar Türkçe, Arapça, Yunanca, Arapça, Bulgarca ve İngilizce’dir. Söz konusu dizi modern toplumun sorunlarını teknolojik boyutuyla değerlendirmekte, gelecek için öngörüler sunmaktadır (Onay ve Övür, 2018, s. 125). Çalışma bilim-kurgu öğelerinin medya içeriklerinde sunduğu düşünsel yapıların irdelenmesi ve gerçek üstü öğeleri distopik bir bakış açısıyla sunması bakımından bu çalışma kapsamında önemli görülmektedir.

Black Mirror özelinde yapılan çalışmalardan biri Onay ve Övür (2018)’e aittir. Bu çalışmada 4. Sezon’un 5. Bölümü olan “Metalhead-Metal Kafa” bölümü yapay zeka kavramı bağlamında ele alınmıştır. Bu bölümde yapay zekanın ürünü olan robot köpeğin yapabilecekleri ve insan karşısındaki acizliği ortaya konmaya çalışılmıştır. Çalışmada yapay zekanın dizi kapsamında olumsuz ele alınmasına karşın hayatımızı olumlu etkileyebileceğine vurgu yapılmıştır. Yapay zeka teknolojisinin insanlığın sonunu getirmeden keskin çizgiler getirilmesi gerektiğine değinilmiştir.

Jimenez-Morales ve Lopera-Marmol’a göre (2018) Black Mirror tam anlamıyla Baudrillard’ın medya teorisinin ispatı niteliğindedir. Yazarlara göre söz konusu dizinin senaristlerinden biri bir filozof olsaydı bu kuşkusuz Baudrillard olurdu. Medya ve ileri teknoloji fenomenleri konusundaki endişeleri, modernizmin varoluşumuz ile ilgili anlayışımızı nasıl değiştirdiği Baudrillard’ın tam anlamıyla üzerinde durduğu noktalar olduğu için diziyi anlamak Baudrillard’ı anlamakla eş değer bulunmaktadır. Buna örnek olarak “Be Right Back-Hemen Dönecek” adlı bölümü sunan yazarlar kaybettiği sevgilisinin yerini alan bir robot imgesinin tam olarak Baudrillard’ın işaret ettiği “wasteful expenditure-savurgan harcama” kavramına karşılık geldiğini ifade etmektedir.

Aşkan ve Altunay (2018) Black Mirror TV serisinde kitle iletişim araçlarının nasıl ele alındığını ortaya koymayı amaçlamıştır. Çalışmada 7 bölüm analiz edilmiş ve bu bölümlerde teknoloji ve insan ilişkisi ayrıntılandırılmaya çalışılmıştır. Araştırmacılar simülasyon evreninde bilim ve tekniğin ulaştığı aşamanın “gerçeği gerçekten daha gerçek” gösterebilmenin mümkün olduğu bir dünyaya işaret etmişlerdir.

Kitle iletişim araçları tüketim toplumunun varlığını devam ettirebilmesi açısından son derece önem arz etmektedir (Koçak, 2017: 89). Black Mirror dizisi de birçok bölümüyle gerçekliğin manipülasyonu ve tüketim kültürü ilişkisini gözler önüne sermektedir.

Black Mirror özelindeki çalışmalar genel olarak değerlendirildiğinde özellikle medya ve iletişim çalışmalarında ilgi çeken bir konu olduğu söylenebilir. Geleceğe şık tutabilecek distopik öngörülerıyla daha fazla analize ihtiyaç duyması düşüncesi bu çalışma için bir çıkış noktası oluşturmuştur.

## Yöntem

Bu çalışmada söz konusu dizinin 5 bölümü amaçlı örnekleme alma tekniği ile seçilerek nitel içerik analizi yöntemiyle analize tabii tutulmuştur. Nitel içerik analizi metnin görünen içeriğinin yanında arka planını da incelemeyi amaçlamaktadır (Mayring, 2000). Bu analizde aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

Bölmelerde işlenen gerçeküstü öğeler nelerdir? (Değişen hayat, değişen teknoloji, değişen insan)

Gerçeküstü öğeler hangi göstergelerle ifade edilmektedir? (Bilgisayarlar, cep telefonları, akıllı evler, sosyal medya logoları, şifreli kapılar, çipler vb.)

Gerçek-gerçek üstü ayrımı net bir şekilde yapılmakta mıdır?

Gerçeküstü durumların olumsuz yönleri nelerdir? (İnsanın yalnızlaşması, bilincin bulanıklaşması, tatminsizlik vb.)

Değişen yeni dünyanın olumlu tarafları nelerdir? (Yaşamın kolaylaşması, işlerin hızlanması, ekonomik standartların artması vb.)

Bölmelerde umut verici bir bakış açısıyla sunulan bir unsur var mıdır? Varsa umut verici unsurlar nelerdir?

## Bulgular

Bu başlık altında ilk olarak dizinin adı ve logosu yorumlanmış, ardından bölümlerin kısa özeti verilmiştir. Her bir bölümün sonunda bölüme ilişkin nitel bulgular yer almaktadır.

Black Mirror dizisinin adı ve logosu

Charlie Brooker diziyeye adını veren “kara ayna” için “her duvarda, her masada, her elin avucunda bulabileceğiniz bir aynadır: bir TV’nin bir monitörün, bir akıllı telefonun o soğuk, parlak ekranı” ifadelerini kullanmaktadır.<sup>3</sup>

**Şekil 1: Dizi adı ve logo<sup>4</sup>**



3 Brooker, C. (2011). Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction | Gadgets | The Guardian (Erişim tarihi: 26.11.2021).

4 Dizi logosu: <https://www.cnnturk.com/kultur-sanat/black-mirror-dizisinin-konusu-nedir-oyunculari-ve-isimleri-neler-black-mirror-dizisi-kac-sezon-kac-bolum> (Erişim Tarihi: 02.11.2021).

Alanyazında ayna kavramı benlik kavramı ile eşdeğer tutulmaktadır. Örneğin Lacan'a göre (2005: 95) ayna evresi insan yavrusunun henüz motor becerileri gelişmemişken yani 6-18 aylık bir dönemde aynada kendi imgesi ile karşılaşması ile başlamaktadır. Dolayısıyla ayna kavramı kişinin ya da genel anlamda toplumun benliğini temsil etmektedir. Bu anlamda kara ayna toplum benliğinin karanlığına işaret etmektedir. Dizi adı gri renkli ve belli belirsizdir. Ayrıca bir aynanın kırılması gibi kırılır. Arkadan bir de aynanın kırılması sesi gelir. Dizi adını simgeleyen kelimelerde gerçekliğin kırılması, var olanın yıkılması ve distopik bir dünyaya gönderme vardır.

## Bölgümlere ilişkin bulgular

Bu başlık altında bölümlerin kısa tanıtımları ve ardından ayrıntılı içerikleri yer almaktadır. Daha sonra bölümlerin araştırma soruları bağlamında değerlendirilmesi söz konusudur.

### Bölüm adı: The Entire History of Yours- Senin tüm geçmişin:

İlk sezonun üçüncü bölümüdür. Olay örgüsü Jesse Armstrong tarafından yazılmıştır. Brian Welsh'in yönettiği bölüm 18 Aralık 2011 tarihinde Channel 4'da yayınlanmıştır. Bölüm; insanların çoğunun yaptıkları, gördükleri ya da duyduklarının kulaklarının arkasındaki bir çipe kaydedildiği ve kendi istekleri doğrultusunda gözleri önünde ya da bir ekran üzerinde yeniden oynatılabildiği bir ortamda, Liam (Toby Kebbell) adlı bir adam ve eşi Ffion'un (Jodie Whittaker) başından geçen olayları konu almaktadır.

*Şekil-2: Geçmiş ilişkisi kurcalanan Ffion hafızasını yoklamaktadır.*



Bölüme konu olan başrol oyuncusu bir avukattır ve bölüm bu avukatın (Liam) masaya yansıyan görüntüsü ile başlar. Bir avukat üstleri tarafından ebeveynlerine dava açan kişilerin davalarını üstlenebilmesi için yeterli olup olmadığı bakımından sınanır. Sınanması geçmişi ile ilişkilidir. Geçmişinden silmiş olduğu bir bölümün var olup olmadığı merak edilmektedir. Bu iş görüşmesinden sonra eşinin (Ffion) bulunduğu bir partiye gider. Bu partide eşinin başka bir adamla samimi olduğunu görür ve bundan şüphelenir. Bu adamla eşinin geçmiş diyaloglarını kendi hafıza çipinden takip eder ve çeşitli sorgulamalar sonucunda eşinin kendisini aldattığını tespit eder. Eşinin ve eşinin beraber olduğu kişinin hafızalarında en mahrem görüntüleri izler ve eşinin kendisi ile mutlu olmadığını, evliliklerinin bir zorunluluk olduğunu daha somut bir şekilde öğrenir. Bölümün sonunda kulağına takılmış olan hafıza implantını oldukça vahşet dolu bir şekilde çıkarır. Böylelikle teknolojinin ona gösterdiği gerçeklikten kurtulmaya, eşi ile ilgili tüm anılarından kurtulmaya çalışır.

### **a) Bölümde işlenen gerçeküstü öğeler**

Değişen hayat: Hayat değişmiştir. İnsanlar daha teknoloji baskın bir çağda yaşamaktadır. Herkeste yaşadıklarınızı kaydeden ve onu yeniden hatırlamanızı sağlayan, ileri geri almanızı sağlayan bir cihaz bulunmaktadır. Bu cihaz sayesinde gözetim çok ileri boyuttadır. Hava limanında kontrol edilirken son 24 saat ve 1 haftalık yaşadıklarınız görsel olarak kontrol edilmekte ve suç işlemediğiniz tespit edildiğinde uçuş yapabilmektesiniz.

Değişen insan: İnsanlar hafızalarını silebilmektedir. İstemeyen çip takmaz. Çip hırsızlar tarafından çalınabilir. Böyle bir durumda çipsiz yaşamayı tercih edebilirsiniz. Ancak o zaman sürekli geriye dönüp izleyebileceğiniz bir hafızanız olmaz.

Değişen teknoloji: Kulağınızın arkasına taktığınız bir çipe hafızalarınızı kopyalayabilirsiniz. Elinize aldığınız bir cihaz, tüm yaşadıklarınızı kaydedip bir ekranda size gösterebilir. Kulağınızın arkasına hapsedilmiş bir çip ve bu çipteki görüntüleri yönetebileceğiniz, ileri ve geri alabildiğiniz bir cihaz var. Sizin genel durumunuzu, sinirli olup olmadığınızı bilen, arabanızı kullanacak kadar sağlıklı olup olmadığınızı bildiren bir düzenek var. Bu hafıza çipinizle uyumlu çalışıyor.

### **b) Göstergeler**

Hafıza kaydedici cihazlar, hafıza görüntüleyen hava limanı görevlisi bilgisayarları, hafızada yer alanları gösteren küçük ve büyük boyutlu ekranlar

### **c) Gerçek-gerçek üstü ayrımı**

Net ama çarpıtılmış bir gerçeklik söz konusudur.

### **d) Gerçeküstü durumların olumsuz yönleri**

İnsanların kişisel alanının kalmaması, özgür hissedememeleri, içsel yalnızlık, yarım kalan sosyalleşmeler, samimiyezsiz ve uzak insan ilişkileri, kontrol edildiğinin bilincinde olmak ve bundan psikolojik olarak olumsuz etkilenmek, tutukluk

### **e) Değişen yeni dünyanın olumlu tarafları**

İnsanları kontrol etmenin ve gözetlemenin kolaylaşması. İş hayatının özel hayatı ele geçirmesi, özel hayatı baskılaması.

### **f) Umut**

Umuttan ziyade distopik bir dünyanın "insana dair" olanı nasıl baskıladığı ve insanın içinde olduğu hapishanenin alanlarının sınırlandığı vurgusu yapılmaktadır.

## **Bölüm adı: Fifteen Million Merits-15 Milyon Hak:**

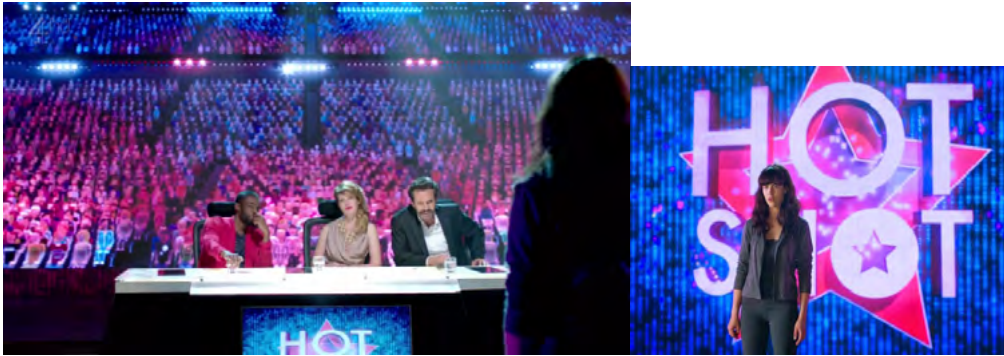
İlk sezonun ikinci bölümüdür. Charlie Brooker ile eşi Konnie Huq tarafından yazılmış olan bölümün yönetmeni Euros Lyn'dir. Channel 4'te 11 Aralık 2011'de yayınlanmıştır.

Bölüm, enerji üretmek ve para kazanmak için bisikletlerin kullanıldığı, "merit" adı verilen para biriminin geçerli olduğu tek tip bir düzende tanışan Bing (Daniel Kaluuya) ve Abi'nin (Jessica Brown Findlay) gösterilere esir olan insanların yaşadığı, gerçekliğin giderek daha zor fark edildiği yaşamlarıyla ilgili mücadelelerini konu almaktadır.

Bölüme konu olan baş rol oyuncusu Bing genç bir siyahidir. Tüm insanların aynı zamanda kendilerini temsil eden bir simülasyonları vardır. Sabah uyandığında gerçek olmayan bir horoz ötüşüyle uyanır. Çevresinde sürekli ekranlar vardır. Uyandığında karşısında olan ekran, asansördeki camlar, yüzünü yıkadığı ayna birer ekrandır. Hayat boyu puan toplamaktadır. Harcadığı dış macunu, sabun gibi tüketim maddeleri puanlarını azaltırken, spor yaptıkça, ekranlardan kendine sunulan popüler kültür ürünlerini ve cinsel içerikleri izledikçe puan kazanmaktadır. Hayat kapalı bir alanda ilerlemektedir. Bu alan içindeki insanların hepsi tek tip aynı renkte (gri) giyinmektedir. Sabahları spor yapmak bir zorunluluk halindedir. Herkesin yaşayışı birbirinin aynısıdır. Pedal çevirerek karşısındaki ekranda bulunan kendileri için hazırlanmış fazla abartılı, haz duygusuna hitap eden içerikler izlemektedirler. Yaşadıkları ortamda pek çok şey simülasyondur. Keman çalarken bile kemanı ellerine almadan keman ellerinde varmış gibi çalmaktadırlar. Ellerinizi kağıttan yaptığınız bir kuş bile “döküntü” olarak nitelendirilip çöpe atılmaktadır. Her şey tam anlamıyla teknolojiktir. Gerçek anlamda bir cinsellik söz konusu değildir. Ekranlardan izlenen cinsel içerikler duygusal olmayan tamamen haz odaklı ve abartılı içeriklerdir. Ellerin tek hareketiyle ekranda sayfa çevirebilen bu kişilerin tüm günleri aynıdır. İnsanlar sabah uyanır, spor yapar, beslenir, dinlenir ve TV seyrederek. İlişkiler çok yoğun ve derin değildir.

Başrol oyuncusu Bing asansörde bir gün beyaz genç bir kadınla (Abi) tanışır. Onun tuvalette şarkı söylediğini görür ve simülasyon dünyasından o kadar sıkılmıştır ki onu en çok büyüleyen şey kızın sesinin gerçek güzelliği olur. Hot Shot adlı bir ses yarışmasının reklamları ekranlarda ve yaşam alanında sıklıkla yer almaktadır. Bu kıza aşık olur ve onun ses yarışmasına katılması için birikmiş olan tüm puanını ona vermeyi teklif eder. 12 milyon puan gerekmektedir ve bu paranın tamamını verir. Ölen kardeşinin parasını biriktiren Bing o puanı kardeşinden devralmıştır. Çünkü bu hayattaki tek gerçek şeyin kızın ses tonundaki güzellik olduğunu düşünür. Ondan aldığı puanla kız yarışmaya katılır. Puanın hediye edilmesi de ekranlar aracılığıyla olur. Altın görünümünde bir hediye kadının ekranında belirir ve Bing’in simülasyonu görünür. Abi’nin simülasyon görüntüsü Bing’in ekranında belirir ve onun simülasyonu da teşekkür olarak Bing’e öpücük gönderir. Yarışmanın olduğu bölüme birlikte asansörle çıkarlar. Orda genç kadın ona kağıttan kuş hediye eder. Bir günden fazla saklayamayacağını bildiğini ama yine de yapmak istediğini söyler.

**Şekil-3: Bölüm “gösteri toplumu” eleştirisi sunmaktadır.**



Yarışma ortamı tamamen bencil bir ortamdır. İnsanlar günlerce o ortamda yarışmaya katılabilmek için beklemektedir. Ancak kız dış görünüşü “güzel” olduğu için, orda günlerce bekleyen bir kadının öfkeli saldırılarından sıyrılıp hemen yarışmaya dahil olur. Sahneye çıkar. Onu izleyen kişiler bir simülasyondan ibarettir. Şarkı söylemeden önce jürileri tarafından cinsel içerikli konuşmalarla taciz edilir. Şarkı söylerken Bing de onu izlemektedir. Yaşadığı hakaretlere izleyiciler kahkahalarla güler. Ağlayan, sıkılan, gülen insan yüzleri tamamen simülasyondan



ibarettir. Şarkı yarıda kesilir. Beğenilir ve yoğun alkış alır. Kadının erotik kanalda daha fazla izleyici toplayacağına karar veren jüri şarkıcılar konusunda TV kanallarında yoğunluk yaşandığını belirtir. Bisiklet üzerindeki yaşamın biteceğini ve yeni bir hayatın söz konusu olacağını ifade ediyorlar. Onun yapmaya istekli olmadığını görünce tüm seyirciler (simülasyonları) “yap” diye bağırmaya başlar. Bing buna karşı koymaya çalışır ama başarılı olamaz. Ondan aldığı kağıttan kuşu kapalı bir rafa kaldırır.

**Şekil-4: Sahte olana isyan etmek bile “gösteri” haline gelir.**



Bing büyük bir hayal kırıklığına uğrar. Puanı olmadığı için pek çok şeyi yapamaz. Abi'nin erotik içeriklerini izlemeye zorlanır. İzlemezse puanı düşecektir. Onu izlerken sinir krizi geçirir. Ekranlara saldırır ve parçalar. Kendine de zarar verir. Tam anlamıyla çaresizdir. Yarışmaya girmeden önce eline yapıştırılan ve 2 ay boyunca geçmeyeceği söylenen yıldız işaretini cam kırıklarıyla sökmek ister ama vazgeçer. Uyuyamaz ve erkenden spor salonuna gider. Her şeyi tasarruflu kullanmak ve çok pedal çevirmek zorundadır. Hayatında bir bezmişlik ve bunalım vardır. Süreç geçtikçe kendini toparlamaya çalışır. Giderek bencilleşir ve çalışma odaklı olur. O kadar çok çalışır ki yine eski puanını elde eder. Yeniden 15 milyonluk bir bilet alır ve yanına sakladığı kırık cam parçasıyla Hot Shot programının olduğu kata çıkar. Etnik kökeni nedeniyle ön gösterime kabul edilir. Kendini şovmen olarak tanıtır. “Bir tür gösteri” yapacağını söyler ve hip hop türü bir dans sergiler. Yanındaki kesik camı boğazına dayar ve söz hakkını eline alır. Jüri üyeleri onu da dinlemek ister. Ona “Ne söylemek istiyorsun?” diye sorarlar. “Onlara bir yüz takınıyorsunuz. Buraya çıkarlar insan değil sizce. Siz her şeyin sahte olmasını istiyorsunuz. Sahte gıda satın alıyoruz. Burada gerçek bir şey gösterin, gösteremezsiniz.” şeklinde ifadelerle yaşadıkları hayatın anlamsızlığına vurgu yapar. Jüri üyesi bu konuşmaları da kutsar. Onun haklı olduğunu ifade eder ve onu tekrar dinlemek istediğini söyler. Yayınlarında bu şekilde konuşanlarda bir boşluk olduğunu ve haftada iki kez 30 dakika bu şekilde konuşması istenir. Bisiklet çevirmeyeceği söylenir. Tüm halk da bunu destekler ve haykırır. Sistem karşıtı açıklamalarıyla boğazına dayadığı cam kırığıyla Bing de bu gösteri dünyasının bir parçası olur ve “sahte” hayatına devam eder. Kendi gerçeklik algısını koruyabilmek için bir orman görüntüsüne bakar, kuşlar uçar. Sadece bu görüntülerle gerçeklikle temas etmeye çalışmakla yetinir.

#### **a) Bölümde işlenen gerçeküstü öğeler**

Değişen hayat: Hayat tam anlamıyla farklıdır. Her şey teknolojik ve simülasyondan ibarettir. Sahte bir horoz tarafından uyandırılırsınız, yiyecekleriniz bir makineden çıkar. Makine bozursa yiyeceğinizi elde etmeniz için yine gizli bir düğme vardır. Sürekli spor yapar, bisiklet çevirirsiniz. Spor yaparken karşınızda ekranlar vardır. Popüler kültür ürünlerini bu ekranlardan izlersiniz. Siz

ünlü olmak ve bu ekranlarda yer almak istiyorsanız popüler bir yetenek programına katılmanız gerekir. Orda tamamen haz duygusuna hizmet eden bir rolünüzün olması istenir. Her kanalın bir sahibi vardır ve yetenek yarışmalarında gerçekten insanların ilgisini çekecek içerikler aranır. Bu içerikler güzel, seksi, çılgın, şiddet içeren içerikler olmak zorundadır. Günümüzdeki dünyanın daha fazla teknoloji yoğun halinin konu edildiği söylenebilir.

Değişen insan: İnsanlar daha da teknoloji merkezli bir hal almışlardır. Sürekli tüketmekte ve tükettikçe puan kazanmaktadırlar. Daha çok sağlıklı olmak tüketim kültürünü daha çok beslemektedir. Genç ve güzel olmak, sağlıklı olmak, farklı olmak, haz duygusuna hitap etmek toplumda aranan en önemli özelliklerdir. İnsanların gerçekte ilişkisi azalmıştır. Tamamen bilişsel bir haza yönelim söz konusudur. Gerçeği arayan insanlar mutsuz olmaktadır. Ancak sanal hazlarla kendilerini tatmin etmeye çalışmaktadırlar. İnsanlar tek tiptir ve hep aynı renk kıyafetler giymektedirler.

Değişen teknoloji: İnsanlar genellikle yalnızdır. Teknoloji buna göre tasarlanmıştır. Kendi odalarında tek başlarına kalmaktadırlar. Her birinin simülasyonu vardır ve tepkilerini o simülasyonlar aracılığıyla vermektedirler. Ekranları elleriyle istedikleri gibi kaydırabilmekte, elleriyle reddedebilmektedirler. Yiyecekleri makinelerdedir. Kendi yaratıkları TV dünyası onların kendi hayatını şekillendirmektedir.

### ***b) Göstergeler***

Her yerde yer alan ekranlar, insan simülasyonları, horoz simülasyonu, keman çalarmış gibi yapan insanlar

### ***c) Gerçek-gerçek üstü ayrımı***

Gerçeklikten kopuk, her şeyin sanal hale geldiği bir dünya söz konusudur. Doğa ve kuşlar son sahnede ifade edilen en belirgin gerçekliktir. Aby karakterinin tuvalette söylediği şarkı, eliyle yaptığı kâğıttan kuş, yedikleri elma oldukça az olan gerçek imgeler olarak sunulmuştur.

### ***d) Gerçeküstü durumların olumsuz yönleri***

İnsanların nesne haline gelmeleri, yalnızlaşmaları, robotlaşmaları, mutsuz hale gelmeleri, “mış gibi” görünmeleri (mutluymuş gibi, haz alıyormuş gibi vb.) kişisel alanlarında gözetlenmeleri, sadece kendilerine dayatılan içerikleri seyretmeleri, seyretmediklerinde puanlarının düşmesi ve cezalandırılmaları, hapis hayatı yaşamaları ve bundan kurtulmak isteseler bile bunun da sistemde mutlaka bir yer bulması, içsel yalnızlık, yarım kalan sosyalleşmeler, samimiyetsiz ve uzak insan ilişkileri, kontrol edildiğinin bilincinde olmak ve bundan psikolojik olarak olumsuz etkilenmek, tutukluk

### ***e) Değişen yeni dünyanın olumlu tarafları***

Özne olarak insan için olumlu tarafı yok denecek kadar azdır. Ama sistem açısından insanları kullanmanın ve para kazanacak bir nesne haline getirmenin kolaylaşması, kontrolün kolay olması, her şeyin sistemli ve planlı olması, sistemin her şekilde kendini yenileyebilmesi ve sürdürebilmesi.

### ***f) Umut***

Umut gerçekliğe kavuşmak olarak tasvir edilmiştir. Umut insanın içinde var olsa da baskılanmakta, “çöp” olarak görülmekte, sadece görüntüde kalmaktadır. Umudu sadece dışarıya baktığınızda gördüğünüz bir orman ya da birkaç kuş, kâğıttan yaptığınız bir kuş temsil etmektedir. Ancak gündelik hayatta gerçekliğin ve dolayısıyla umudun yitimi söz konusudur.

## Bölüm adı: Rachel, Jack and Ashley Too

Beşinci Sezon'un üçüncü ve son bölümüdür. Charlie Brooker tarafından yazılan bölümü Anne Sewitsky yönetmiştir. 5 Haziran 2019'da Netflix'te yayınlanmıştır. Bölüm, bir pop star yıldızının şarkısında verdiği mesajları yöneten teyzesinin para hırsı ile mücadelesini konu almaktadır. Kendisi gibi olmaya çalışan pop star Ashley Too (MileyCyrus) hayranlarının desteğiyle kendisini bitkisel hayata mahkum eden, simülasyonunu bile maddi çıkarlarına alet eden, teknolojiyi kötüye kullanan teyzesiyle mücadeleye girer.

Bölümün ana karakteri Rachel okulundan mutsuzdur. Ashley Too adlı bir pop yıldızının sempatanıdır. Şarkılarında pozitif mesajlar veren Ashley Too bir TV programına katılır. Rachel bu TV programını izlemeye başlar. Teyzesi aynı zamanda menajeridir. Programda kendi robotunu tanıtır. Programda "en fazla sevdiğiniz pop karakteri sizin her zaman yanınızda olabilir" mesajı verilir ve herkesin bu robotu alması istenir. Ancak Ashley Too aslında mutsuzdur. Dışarıda rahatça gezebilen insanlara özenir. Aslında mutlu mesajlar vermekten çok içindeki mutsuzluğu müziğe yansıtmaya ihtiyaç duyar. Teyzesi tarafından günlük hayatını devam ettirebilmek için ilaç kullanmak zorunda bırakılır. Ashley Too'nun menajeri olan teyzesinin derdi albümlerin hızlıca oluşturulması ve bebeğin de satılmasıdır. Pop yıldızının albüm için tek bir bestesi bile hazır değildir. Sanatçıyı harekete geçirmek için ona ilaç vermeyi bile göze almış bir menajer ekibi söz konusudur. Pop yıldızı Ashley yeni bir göz makyajı denemektedir. Teyzesi ondan ses gelmeyince kapısını tekmeyle açtırır. Ashley mutsuzdur. İlaça ihtiyacı vardır ve teyzesinin yanındaki adamlar ona bu ilaçları verir. Ama Ashley bu ilaçları içmez. Ashley Too'nun teyzesi ve yardımcıları Ashley'in ilaçlarını almadığını ve yeni karaladığı öfke dolu yazıları görür. Ashley Too ve teyzesi akşam yemeği yerler. Bu esnada teyzesi sanatçıya bir sorun olup olmadığını söyler. Ashley artık pozitif şarkılar yapamayacağını, şarkıları değiştirmek istediğini söyler. Kapana kısılmış hissettiğini söyler. Ashley'in yazdıklarını ve içmediği ilaçları gösterir. Teyzesiyle hesaplaşma yaşar. Teyzesi 25 yaşına kadar her şeyin devam edeceğini söyler. 22 yaşında Ashley'i evlat edindiğini söyler. Sonra bu zamana kadar onu büyüttüğü için ona borçlu olduğunu söyler. İlaçları toz haline getirerek yiyeceklerine koyduğunu söyler. Ama kariyerine hiçbir şey olmayacağını belirtir. Ashley bayılır.

**Şekil-5: Rachel en yakın ilişkisi bir robotla kurmaktadır.**



Rachel, doğum günü hediyesi olarak babasından bir Ashley Too bebeği ister. Babası kızının doğum gününü büyük kızından öğrenir ve ona bu hediye alır. Rachel'in annesi hayatta değildir. Rachel'in en mutlu olduğu an bu bebeğe sahip olduğu andır. Onu "Uyan" diye uyandırır. Ona sıradan sorular sorar. 15 yaşında olduğunu söyler. Jack diye bir kardeşi olduğunu söyler. Rachel Ashley Too ile konuşurken, Jack çok sıcak değildir. Sadece dinlemede kalır. Rachel ile robotun etkileşimini izler. Jack ile Rachel'in iletişimi zayıftır. Rachel robota daha iyi davranmaktadır. Rachel tuvalete gittiğinde Rachel ile Jack arasında bir sohbet başlar. Annesinin sevdiği müzikleri dinlediğini söyleyen Jack, Ashley bebeği tarafından daha fazla irdelenince Jack bundan rahatsız olur bebekten uyumasını ister.

Rachel yaptığı sporu bile Ashley bebeği ile birlikte yapmaktadır. Bebek onu hep cesaretlendirmektedir. Bir dans yarışmasına katılmak isteyen Rachel bu durumu bebeğe sorar. Bebek ona yardım edeceğini söyler. Böylelikle Rachel büyük bir heyecanla dans yarışmasına hazırlanır ve bebek tarafından da sürekli desteklenir. Saçlarını keser, pembeye boyar. Robotun yönlendirmeleriyle hareket eder.

Rachel'in dünyasında heyecan vardır. Sahneye çıkar. AshleyToo'nun bir şarkısıyla dans edecektir. Gösteri gayet güzel giderken birdenbire sandalyesi düşer ve sahneyi terk eder. Bu durum onu yıkıma uğrattır.

Rachel evde olmadığı bir sırada Jack gidip Ashley bebeğini tavan arasına saklar. Onun zararlı bir şey olduğunu düşünmektedir. Rachel eve geri geldiğinde bebeğin kayıp olduğunu fark eder. Jack bu bebeği attığını söyler. Ona iyi gelmediğini, onun bir insan olmadığını söyler. Rachel annesi öldüğünden beri Jack'in onunla konuşmadığını ve bu nedenle robotun daha iyi bir arkadaş olduğunu söyler.

Rachel'in babası fareler için kapan üretmektedir. Bunun bir deneyini kızlarına da gösterir. Bir teknolojik fare üretmiştir. Bu fare gerçek farenin ölmesine neden olur. Yüksek voltaja elektrik akımına uğramıştır. Rachel ve Jack, Ashley Too'nun komaya girdiğine ilişkin haberi TV'den izler. Bunun üzerine Jack, Rachel'e Ashley bebeğini geri verir. Rachel onu alır ama onunla konuşmaz. Hayranları Ashley Too'nun yattığı hastaneye pop starın bebeğiyle gelirler ve ağlarlar. Teyzesi sadece 10 şarkılık bir belleği olmasını istemektedir. 6 ay sonra Ashley iyileşir ancak eskisi gibi değildir.

Jack, Rachel'le konuşmaya ve iletişim kurmaya çalışır ama cevap alamaz. Ashley Too'nun alerjik reaksiyon yaşadığı ve bu nedenle komaya girdiği medyaya yansır. Bu görüntüleri Ashley Too bebeği de izler. Aygıt aracılığıyla beyin dalgalarına ulaşmak mümkün hale geliyor. Bebeklerin üretimden kaldırıldığı açıklanır. Ashley şarkılarını bilgisayar söylemeye başlar. Ashley bebeği bu haberlerden sonra bozulur. Rachel ve Jack bebeği bilgisayara bağlar. Bebeğin sanal beyninden bir parçayı sildiklerinde Ashley bebeği canlanır. Beyninin sadece %4'ünü kullanabildiğini bunun bu sınırlandırıcı sayesinde olduğunu söyler. Bebek birden gerçek Ashley olur. Onun gerçek beyni çalışmaya başlar. Karidese alerjisi olmadığını söyler. Tüm gerçekleri açıklar. Teyzesinin onu nasıl kullandığını ve hep pozitif şeyler söylemesini dayattıklarını açıklar. Rachel polise gitmekten bahseder. Ashley bebeği adresini söyler ve yazdığı günlüğün bir kanıt olduğunu ifade eder.

Teyzesi bitkisel hayattaki Ashley Too'dan şarkılar elde etmeye çalışır. Kötü çıkan şarkıyı farklı müdahalelerle daha dinlenebilir hale getirirler. Rachel Jack'i Ashley bebeğine yardım etmek konusunda ikna eder. Bebekle beraber yola çıkarlar.

Ashley Too'nun teyzesi kamuoyuna açıklama yapmak için hazırlanmaktadır. Arabayla dışarı çıkar ve Ashley Too bebeği, Rachel ve Jack eve girmeyi başarırlar. Eve fare sorununu çözmek için gireceklerini söylerler. Kapıdaki adamı ikna ederler. Rachel tuvalete gitme bahanesiyle adamın yanından ayrılır. Ashley Too bebeği ile birlikte pop starın bitkisel hayatta yaşadığı odaya gelirler. Ashley bebeği tüm sinyalleri devre dışı bırakmak için fişi çeker. Jack adamı oyalarken adama bir telefon gelir ve Ashley ile ilgili bir sorun olduğu belirtilir. Jack babasının yaptığı elektronik voltaj yüklü fareyi adamın üstüne atar. Ashley bebeğinin pop starı öldürdüğünü zannederler. Ancak Ashley Too hala canlıdır. Teyzesi AshleyToo'yu tekrar uyutması için yanındaki görevliyi uyarır. Ancak iki kızkardeş Ashley'i ordan kurtarma adına adamı yaralarlar. Ashley bebeği onlara makineyi açma düğmesinin yerini gösterir.

**Şekil-6: Bölümde bitkisel hayattaki bir pop sanatçısının simülasyonundan faydalanmanın ticari bir boyutu olabileceğine işaret edilmektedir.**



Ashley'in teyzesi bir program yapar ve bu programda Ashley'in beyninden aldığı şarkılarla bir konser vermeye çalışır. Bunu "Ashley sonsuz" adıyla programlarlar. Simülasyon olan "gerçeğe en yakın" "kontrol edilebilir" "kostümü değiştirilebilen bir Ashley" söz konusudur. Boyut değiştirebilen, havaya uçabilen, herkesin en önden izleyebileceği bir Ashley sunan teyzesi bunu tüm hayranlara pazarlar. Bu simülasyona internetten de ulaşılabilirliğini söyler. Aynı yerde olacak, yorulmayacak, hastalanmayacak, aynı anda milyonlarca konser verebilecek bir Ashley simülasyonunun tasarımını sunar.

Ashley Too'nun gerçeği ise o sırada konser alanına girer. Polis de aynı şekilde konser alanına girer. Gerçek Ashley Too teyzesine bakar ve kötü bir işaret yapar. Bölümün sonunda Ashley Too istediği gibi teyzesine isyanını anlatan bir şarkıyla hayranlarıyla buluşur. Jack de ona eşlik eder. Şarkıları artık "lanet olası" gibi daha isyankar ve daha çok onun duygularını yansıtan şarkılardır.

#### **a) Bölümde işlenen gerçeküstü öğeler**

Değişen hayat: Teknolojinin daha yoğun olduğu bu çağda fareleri öldürmek için elektronik farelerden yararlanılmaktadır. Bir pop yıldızının robotu ya da simülasyonu tasarlanmaktadır. Beyin dalgalarına ulaşabilen bilgisayarlar beyinde bestelenen besteleri kaydedebilmekte ve dijital ortama aktarabilmektedir. Gürültülü olan bu ses dalgaları teknoloji sayesinde sadeleştirilip, daha duru bir hale getirilebilmektedir. Pop starın kişiliğini yansıtan oyuncak bebeğin beyinde bulunan sınırlandırıcının silinmesi o bebeğin pop starın kendi karakterine tam olarak dönüşmesine neden olmuştur. Ölen bir kişinin simülasyon görüntüsü ekranlara yansıtılabilmekte ve dünyanın her yerinden yayın yapması sağlanabilmektedir.

Değişen insan: İnsanlar, daha yalnız ve daha teknoloji odaklıdır. Hayatından memnun olmayan insanlar bilgisayarlardan ya da robotlardan medet ummaktadır. Kişiler arası diyalogların yerini bilgisayar ve insan etkileşimleri almaktadır.

Değişen teknoloji: Teknoloji son derece gelişmiş durumdadır. Bilgisayarlar, insanlarla konuşan robotlar, insan simülasyonları, fare yakalayan ve elektrikle fareleri avlayan oyuncaklar üretilmektedir.

#### **b) Göstergeler**

İnsanların simülasyonları, insanlarla konuşan oyuncak robot, beyindeki ses frekanslarından şarkı melodilerini kopyalayan bilgisayar yazılımları, elektronik fare avlayıcıları

#### **c) Gerçek-gerçek üstü ayrımı**

Gerçek ve gerçek üstü ayrımı net değildir. Beyindeki ses dalgalarını kaydeden, sadece 10 şarkıya izin veren bilgisayar yazılımları gerçek hayatın bir parçasıymış gibi aktarılmaktadır.

İnsanlarla konuşan robotlar da gerçekliği kabul edilmiş, şaşırılmayan bir öğedir. Aynı şekilde bir sanatçının simülasyonunun yaratılmış olması bir sevinç unsurudur ancak çok da büyük bir şaşkınlıkla karşılanmamaktadır. Dolayısıyla gerçek ve gerçek üstü ayrımı net değildir.

#### **d) Gerçeküstü durumların olumsuz yönleri**

İnsanların iç dünyalarının önemsenmemesi, insanların meta haline gelmesi, nesneleşmesi, insanların yerini robotların alması, sosyalleşmenin azalması, yalnızlığın ve mutsuzluğun artması.

#### **e) Değişen yeni dünyanın olumlu tarafları**

Değişen dünya sadece kontrolü elinde bulunduran güçler ve para elde etmek isteyen kişiler için faydalıdır. Gerçekliğine kavuşmak isteyen özne yalnızlaştırılmaya, benliğinden koparılmaya ve gerçekliğinden ayrılmaya çalışılmaktadır. Zorla pozitif olmak konusunda dayatmacı olma söz konusudur.

#### **f) Umut**

Umudun gerçekliğe yeniden kavuşmak olduğu vurgulanmaktadır. Rachel ve Jack Ashley Too'yu sanal hayatından kurtarmışlar ve istediği gibi şarkılar söylemesini sağlamışlardır. Dolayısıyla Ashley yeteneğini kendi gerçek duygularını ifade ederek sergilemektedir. Umut bu bölümde de gerçeklikten kopmamak, samimi olmak, hissettiklerini dile getirmek şeklinde temsil edilmektedir.

### **Bölüm adı: Hang the DJ**

Dördüncü sezonun dördüncü bölümüdür. Charlie Brooker tarafından yazılan Tim Van Patten tarafından yönetilen bölüm 29 Aralık 2017'de Netflix'te yayınlandı. Bir algoritma tarafından ilişkilerle eşleştirilen Amy (Georgina Campbell) ve Frank'i (Joe Cole) konu edinmektedir.

Amy ve Frank partner olarak bir algoritma tarafından buluşturulurlar. Sistemde ilk aşamada kaç saatlik görüşmelerine ilişkin bir teknolojik cihazın belirlemesine uymak ve o kadar saat birlikte kalmak zorundadırlar. Sadece 12 saatlik bir görüşme söz konusudur. Bu uygulamayı ilk kez kullanmışlardır ve bu nedenle davranışları da oldukça acemidir. Hangi restoranda ne yiyecekleri sistem tarafından önceden belirlenmiştir. Hatta hangi evde kalacakları bile bellidir. Ev akıllı ev sistemine göre tasarlanmıştır. Onların el izini algılayabilmektedir. Çok lüks bir ev ve yanan bir şömine bulunmaktadır. İkisi de oldukça heyecanlıdır. Ellerindeki oval cihaza ne yapacağı ile ilgili sorular sorarlar. Flörtü nasıl devam ettireceklerine dair sorular sorarlar. Sistem bunun onlara kaldığını söyler. Sistemden önce insanlar kimle olduklarını kendileri belirlerken sistemde karar kişilere ait değildir. Her şeyin belirlenmiş olduğu bir sistemin daha kolay olduğunu dünürler ve bunun hakkında sohbet ederler. Ancak durumlarının çok tuhaf olduğunu hissetmektedirler. 12 saatlik görüşmelerinde sadece el ele tutuşarak oldukça romantik bir gece geçirirler. Süreleri dolduğu için çok üzgündürler. Süre dolunca evin kapısının kilidi de kapanır ve bir daha zamanları olsaydı kesinlikle birlikte olacaklarını birbirlerine ifade ederler.

Sistemle daha sonra da konuşurlar. Sistem birçok veriyi kullanarak mükemmel eşi bulacaklarını ve bunun için birçok ilişki yaşamaları gerektiğini dayatmaktadır. Amy de Frank de ikinci bir kişiyle eşleşir. Amy'nin tanıştığı kişi hızlı ilişkiler peşinde olan bir kişiyken Frank'in tanıştığı kişi çok sıkıcı bir kadındır. Frank bu kişiyle 1 yıl birlikte olacaktır. Karşısındaki yeni partner bundan hiç hoşlanmaz. Amy'nin tanıştığı kişiyle zamanı 9 ay olarak belirlenir. Evler yine aynı akıllı evlerdir. Amy yeni partnerinden hoşlanmıştır. Sistemden cinsellikle ilgili onay isterler ve sistem bunu kabul

eder. Amy de Frank de bu buluşmalarında cinsellik yaşar. Amy bu beraberlikten hoşlanmış, Frank ise oldukça sıkıcı ve uyumsuz bir ilişki yaşamaktadır. Sistemden ne kadar süresi olduğunu sürekli sorgulamaktadır. Sisteme “Bırakıp gidemez miyim?” diye sorar ama olumsuz yanıt alır.

Frank yeni partneriyle birlikte sistemin düzenlediği bir toplantıya gider ve orda sistemin buluşturduğu mutlu bir çiftin konuşmasına şahit olur. Orda Amy’i de görür, yanında partneriyle ama ona yanaşmaz. Akşam partide birbirlerini görürler ve oldukça samimi, içten bir şekilde sohbet ederler. Partide Amy, Frank ile yeni partnerini tanıştır. İkisi de birbirlerini özlemektedir. Amy, Frank ile sadece el ele tutuşarak geçirdiği gecenin özlemine yaşamaktadır. İlişkinin sadece cinsellik odaklı geçmesi onu rahatsız eder. Daha sonra partnerinin tüm hareketleri ona rahatsız edici gelmeye başlar. Aylar bu şekilde geçer. Çiftler birbirlerinden tamamen sıkılmışlardır. Amy 9 aylık ilişkisini tamamlar. Ondan mutlulukla ayrılır ve yeni bir eşleştirme ile karşılaşır. Onunla da 3 gün geçirir. Sonra başka bir kişiyle 3 gün daha geçirir. Bu şekilde birçok beraberlik yaşar. Bu sırada Frank nefret ettiği bir insanla 1 yılı tamamlamış durumdadır. Çok soğuk bir şekilde ayrılırlar.

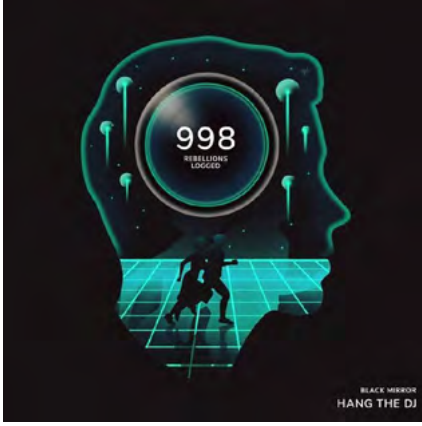
Amy ile tekrar eşleştirilirler. Bitiş süresine bakmamaya karar verirler. İkisi de çok mutludur. Eve giderler ve tutkulu bir beraberlik yaşarlar. Bu gayet romantik bir ilişkidir. Sistemi sorgulamaya başlarlar. Gerçekten “mükemmel eşleşme” yapmak yerine insanları yıpratmaya yarayıp yaramadığını tartışmaya başlamışlardır. Büyük bir simülasyonun içinde olup olmadıklarını bile sorgular durumdadırlar. Ama ilişkileri oldukça romantiktir. Uyurken birbirlerini izleyen, şakalaşabilen, gülen bir çifttirler. Ancak ne kadar zamanları olduğunu içten içe merak etmektedirler. Çünkü ilişkilerinin bitmesini hiç istememektedirler. Frank dayanamayıp ne kadar zamanları olduğunu merak eder ve sisteme sorar. Ama Amy’e bakmayacağını söylediği için tereddütlüdür. Bu sürenin 5 yıl olduğunu görür. Tek kişinin bakması bitiş tarihinin değişmesine neden olur. Sisteme neden böyle olduğunu sorar. Ama sistem “Her şeyin bir nedeni var” şeklinde cevap verir. 5 yıllık süre 20 saate iner. Frank bu duruma çok üzülür. Amy Frank’in üzgün olduğunun farkındadır. Frank bir süre sonra zamana baktığını söyler. Zaten sürelerinin bittiğini sadece 1 saatlerinin kaldığını söyler. Sürenin kıaldığını anlayınca üzülürler. Frank, sistemi yok sayıp duvarın öte tarafına atlamayı teklif eder. Amy oldukça kızgın bir şekilde ayrılır. Frank evinde üzgün bir şekilde oturmaktadır.

Algoritma ile konuşmaya başlar. Sisteme karşı oldukça öfkeli. Amy ile süresi dolduğunda bulunduğu ortamı terk etmek zorundadır. Amy ise başka bir ilişki içindedir. Yine duygu aradığı ilişkiler yaşar. Ama mutsuzdur. Frank de aynı şekilde mutsuz olduğu birçok ilişki yaşar. İkisi de birbirlerini beklemektedir. Frank artık başka bir ilişkisinde bile eski partnerini düşünmeye başlamıştır. Amy Frank’in yaptığı gibi suda taşı 4 kez sektirmeye çalışır. Bu Frank’i çok özlediğinin işaretidir. En sonunda Amy’e sistem tarafından en uygun eşin belirlendiği bilgisi verilir. Bu kişi ile sonsuza dek yaşayacağı ifade edilir. Bu kişinin tanımadığı biri olduğu bilgisi de verilir. Ancak eski partnerlerinden biriyle kısa bir vedalaşma yaşamaya izni olduğu da eklenir. İkisi de birbirleriyle görüşmek istediklerini belirtir.

Sistem onlara 1.5 dakika vermiştir. Onlar sistemin dışına çıkmak ister. Bunun bir test olduğunu düşünürler ve duvarı kırıp başka bir dünyaya gitmeye karar verirler. “Sisteme karşı çıkmak, sistemin dışına atılmakla sonuçlanır” şeklindeki algoritma uyarısına karşı gelirler. Onları engellemeye ve bir cihazla durdurmaya çalışan görevlileri durdururlar. Bir anda çevrelerindeki herkes dona kalır. Bir oyunun parçasıymış gibi, bir nesneymiş gibi görünürler. Daha sonra duvarı aşarlar ve kendileri gibi 999 tane simülasyon olduğunu görürler. Hepsi de Amy ve Frank’tir. Hepsi eşleşip mavi bir top simülasyon halinde gökyüzüne uçmaktadır. Bu yeni Amy ve Frank de eşleşerek bir simülasyona dönüşürler. Toplam 1000 simülasyon tamamlanmıştır. Bunların 2 tanesi

başkaldırarak birleşmişlerdir. Daha sonra bölüm yeniden başlar %99,8 oranında uygun kişiyi bulan bir sistemdir bu. Dolayısıyla birbirlerine uygun çiftlerin farklı ortam ve farklı zamanlarda, çok az başkaldırarak ama genellikle sisteme uyumlu bir şekilde birleştikleri mesajı verilir. Yeni bir oyun başlamıştır. Amy'nin filmde bir replikte söylediği gibi bir eşleştirme simülasyonu uygulamasının sadece bir çifte ait eşleştirme öyküsünün kahramanlarından ibarettirler.

**Şekil-7: Bölüm, ilişkilerin bir sistem tarafından düzenlendiği bir dünyanın tasvirini sunmaktadır.**



#### **a) Bölümde işlenen gerçeküstü öğeler**

Değişen hayat: İnsanların bir sistem tarafından eşleştirildiği bir dünya vardır. Kimle ne kadar zaman harcayacağınız tamamen bir sistem tarafından yönetilmektedir. İlişkilerin kurallara ve sisteme bağlandığı bir dünya söz konusudur.

Değişen insan: İnsanlar, sisteme bağımlı durumdadır. Sistemin dayatmalarına uymak zorundadırlar. Duygusal hayatlarını da sistemin dayatmalarına göre yaşamaktadırlar. Sıkılsalar da kurallara uymaları beklenmektedir. İsyan ettikleri zaman sistem dışına itilmektedirler. Ancak sistem dışına çıktıklarında da sistemin bir boyutuna yine hizmet etmektedirler.

Değişen teknoloji: Akıllı evler, belirli zaman aralığında açılan, belirli zamanlarda kapanan kapılar vardır. En uygun partnerinizi bulan bir sistem vardır. Sistemin dışından çıkmak istediğinizde geçmeniz gereken bir duvar vardır.

#### **b) Göstergeler**

Kişiyi özel el izleriyle kapıları açılan akıllı evler, kişiyi partner bulan teknolojik oval bir cihaz.

#### **c) Gerçek-gerçek üstü ayrımı**

Gerçek ve gerçek üstü ayrımı net değildir. Amy ve Frank'in yaşadığı hayatın gerçek mi simülasyon mu olduğu bölümün sonunda bile tam olarak ayırt edilemez. Tüm yaşananların bir simülasyondan oluştuğu, aslında gerçek olan hiçbir şeyin olmadığı, tek gerçeğin bu iki insanın birbirine uygunluğu olduğu, her koşulda muhakkak başkaldırsalar da başkaldırmaları da kavuşacakları sonucu ortaya çıkmaktadır.

#### **d) Gerçeküstü durumların olumsuz yönleri**

İnsanlar iç dünyalarında çelişkiye girmekte, sistemi sorgulamaktadırlar. İstemedikleri kişilerle uzun uzun zaman geçirmek zorunda kalmaktadırlar. Sevdikleri insandan ayrı düşmeye mecbur bırakılmaktadırlar.



### e) Değişen yeni dünyanın olumlu tarafları

Eş bulma sisteminin olumlu olduğunu düşünmektedirler. Geleneksel sistemde eş bulmanın daha zor olduğundan, bu kadar pratik olmadığından yakınmaktadırlar. Ama sistemin dayatmaları da onlara “tuhaf” gelmektedir.

### f) Umut

Birbirini seven çiftlerin %99,8 oranında birbirleriyle buluşacağı umudu sistem tarafından sürekli ifade edilmektedir. Ancak diğer %00,2'lik grup da yine birbirlerine kavuşan ancak başkaldıran iki çifttir. Dolayısıyla aslında sistem aynı kişileri birbirleriyle farklı oyunlarda eşleştirmektedir. Oyunun kaderi zaten bellidir. Amy ve Frank zaten birbirlerine kavuşacaktır. 998 simülasyon zaten birbirine sistem dahilinde kavuşmuşlardır. 2 çift ise hata yapmış, kavuşmayı ertelemiş ve en sonunda duvarı aşmak istemiştir. Ancak yine de kavuşmuştur. Dolayısıyla her şey bir simülyondan ibaret olduğu için umuttan bahsetmek de makul olmayacaktır. Uygulamalar, umut barındırmayan otomatik olarak sonuca giden özellikler taşımaktadır.

## Bölüm adı: TheWaldo Moment-Waldo Zamanı

İkinci sezonunun üçüncü bölümüdür. Charlie Brooker tarafından yazılan bölüm Bryn Higgins tarafından yönetilmiştir. Kamera arkasında bulunarak bir çizgi animasyon karakteri olan Waldo'yu yöneten Jamie Salter, politikacılarla argo konuşmakta, bel altı şakalar yapmaktadır. Halk bu karakteri alaycılığı nedeniyle çok sevmiştir. Ancak zamanla Waldo kendisini yöneten Jamie'den bağımsız bir gerçeklik haline gelir. Jamie, Waldo'ya düşman hale gelir ancak Waldo medya patronları tarafından yönetilen sözde “umut” “gelecek” aşıl原因an, gerçekten daha gerçek gibi algılanan bir kahraman simülatöre dönüşür. Artık onun kim tarafından konuşturulduğunun bir anlamı kalmayacaktır.

Politikacıları eleştiren bir program oldukça revaçtadır. Çok fazla izleyici toplamaktadır. Waldo ise bel altı espi yapan bir komedyendir. Tonight One Week Only programında Waldo karakterini oynatan Jamie programında bir politikacı olan Liam Monroe ile sohbet eder. Oldukça ağır kelimelerle sohbet eden Waldo politikacı Monroe'yu epeyce zorlar. Liam Monroe Jamie Salter için şikayet dilekçesi verir. Twitter'da herkesin Waldo'yu konuştuğu söylenir. Waldo pilot bölümü istenir ve onlar da istediklerini verme kararı alırlar. Waldo'nun bilgisayar uygulaması da çıkmıştır. Monroe'nun konuşma yapacağı mekana Waldo'yu da götürmek isteyen program ekibinin amacı Waldo'nun daha çok reklamını yapmaktır. Monroe'nun toplantısından sonra Waldo bir ekran aracılığıyla toplantıya katılır ve Monroe'ya sataşır. Monroe, Waldo'yu konuşturan kişi ile mücadele etmeye karardır. Muhafazakar Monroe'nun her konuşmasını engellemeye çalışan Waldo, program arabasıyla Monroe'yu sürekli takip etmektedir. Onunla karşılaştığı bir ortamda yaşadığı diyalog oldukça bel altıdır. Monroe bundan da büyük rahatsızlık duyar. Ama toplum önünde kızgın gözükmek istemez.

Waldo karakterini yöneten Jamie Salter başka bir kadın siyasetçisini (İşçi partisi adayı Gwendolyn Harris) takip eder ve onunla sohbet etmeye başlar. Kendini tanıtır. Beraber daha samimi bir ilişki yaşamaya başlarlar. Jamie kadın siyasetçiye politik olarak nasıl davranması gerektiğini anlatır. Akşam beraber içki içer ve bu konuda sohbet ederler. Aynı akşam Jamie Gwendolyn ile birlikte olur. Politikacı ile bir ilişki başlatır.

Jamie yine Monroe'nun fotoğrafını kendi fotoğrafının yanına koyarak program arabasıyla “Waldo'ya oy verin” kampanyası başlatır. Monroe'ya rakip olan Waldo kitleler tarafından

beğeniyle karşılanır. Basın yayın öğrencilerinin bir toplantısında Monroe'ya karşı Waldo'nun yer alacağı Jamie'ye belirtilir. Jamie'nin beraber olduğu Gwendolyn'a onunla görüşmemesi gerektiği ve seçim kampanyalarından bahsetmemesi gerektiği söylenir. Jamie kadın siyasetçi ile ilişkisini bitirir.

Siyasetçilerin katıldığı bir toplantıda Monroe ve Waldo sürtüşür. Waldo karakterini canlandıran Jamie'nin kişiliğine yönelik sert eleştiriler sunan Monroe'ya Waldo'nun da yanıtı çok sert olur. Waldo sadece Monroe'ya değil, Gwendolyn'e de "Kariyerinden başka bir şey düşünmüyorsun" şeklinde çıkarır. En sonunda bel altı hakaretleriyle toplantıdakileri bunaltır ve toplantıdan ayrılır. Youtube'ta milyonlarca kez izlenen bu tartışma videosu Jamie'nin canını sıkır. Jamie bu konudan dolayı bunalıma girer. Siyasi olarak yetersiz olduğunun ve komik olmadığını bilincindedir. "Waldo gerçek değil, kimseyi temsil etmiyor" diyerek Monroe ile tartışmaya girişmekten kaçınır. Ancak program yapımcısı "Waldo siyasetçilerden daha gerçek, gençlerin yoğun ilgisi ile karşı karşıya" şeklinde konuşuyor. Jamie ikna olmak istemeyince kanal sahibinin kendisi Waldo olmaya karar veriyor. Hiçbir partiye ilgisi olmayan Waldo, siyasetçilere yönelik protestonun maskotu haline geliyor. Jamie kanal sahibi onu tehdit edince ve sıkıştırınca programa katılmayı kabul ediyor. "Oy verdiğin için sağol" diyen Waldo uygulamaları telefonlarda yer alıyor.

Waldo'nun gerçek olmadığını bilseler de halk onu çok sever, halk tarafından kucaklanır. Medya kurumu umut dolu bir mesajla kitleyi hareketlendirmeye, dünya çapında bir eğlendirme aracı olarak Waldo'yu dünyaya pazarlamaya çalışır.

Jamie, Gwendolyn'dan özür dilemeye gelir ancak sert bir tepkiyle karşılaşır. Waldo alışveriş yapan kadınlara seslenir ve "sakın bana oy vermeyin, diğer parti üyelerine oy verin" der. Halka da hakaret eder. Jamie Waldo'yu bu şekilde konuşturduktan sonra istifa eder. Daha sonra halkın içine çıkar ve Waldo'nun kendisi olduğunu söyler. Bu kez yeni Waldo kanal sahibi olur ve tam zıttı olan "oy verin" açıklamaları yapar. Buna kızan Waldo eline aldığı bir eşyayla ekrana saldırır. Daha sonra Waldo karakterini temsil eden Jamie Salter yakalanır ve ona sert bir şekilde müdahale edilir. Waldo'yu konuştururken küfredmesine bile izin verilen Jamie, normal bir vatandaş olarak dayak yer ve hastanelik olur. Hastanede izlediği seçim sonuçlarında Monroe'nun 19 bin oyla milletvekili seçildiğini, Waldo'nun ise 16 bin oy kazandığını izler. Sonuçlar açıklandıktan sonra Waldo halktan milletvekillerine eşya fırlatmalarını ister ve gerçekten halk da onlara ellerindeki eşyaları fırlatır. Jamie ise işini kaybeder ve sokaklarda yatan bir ayyaşa dönüşür. Waldo karakteri kentte yer alan tüm büyük ekranlarda, "umut", "gelecek", "mutluluk" vaat eden bir ikona dönüşür. Bunu gören Jamie Waldo karakterine elindeki şişeyi büyük bir öfkeyle fırlatır ancak polis tarafından elektrik şoku ile kendisine müdahale edilir.

**Şekil-8: Waldo karakterini oynayan Jamie Slater, bu karakterin görseline saldırdığında polisten şiddet görür.**



### **a) Bölümde işlenen gerçeküstü öğeler**

Değişen hayat: Siyasetin hayali karakterlerin katılabildiği, medyanın siyasete çizgi karakterler üzerinden müdahale edebildiği bir dönem yaşanmaktadır. Hayali karakterler gerçek insanlardan daha fazla beğeni kazanmakta, daha çok ilgi çekmekte ve topluma daha gerçek gelmektedir.

Değişen insan: İnsanlar medyanın yönlendirmelerine daha çok kapılan ve bu yönlendirmelerle hareket eden kişilerdir. Herhangi bir siyasi bilgisi olmayan çizgi bir karakter bile gerçek siyasetçilerden daha gerçek görünmekte, çizgi karakterlere daha çok güvenilmektedir.

Değişen teknoloji: Teknoloji ekranlar aracılığıyla her yeredir. Sokakta çizgi karakterler siyasilerle rahatlıkla münakaşaya girebilmekte, siyasi tartışma programlarına rahatlıkla katılabilmektedir.

### **b) Göstergeler**

Her yeri kaplayan ekranlar, el hareketleriyle sayfaların değiştirilmesinin her alanda mümkün hale gelmesi, hayali bir karakterin sokakta bir politikacıya rahatlıkla hakaret edebileceği bir demokrasi ortamının var olması.

### **c) Gerçek-gerçek üstü ayrımı**

Gerçek ve gerçek üstü ayrımı net değildir. Siyasetçi ve çizgi roman kahramanı tartışmaları oldukça olağan, gerçek dünyada da olabilir şekilde verilmiştir.

### **d) Gerçeküstü durumların olumsuz yönleri**

Gerçeküstü dünyanın en olumsuz tarafı aslında içeriğinde hiçbir şey olmayan bir çizgi karakterin özne haline gelmesidir. Onu kimin konuştuğunun önemi yoktur. O bir mavi aydır ve herkese küfretmektedir. Tek yaptığı bel altı şakalarla insanları aşağılamak ve küfretmektir. Onu kim konuşturursa konuştursun halk onu sevmekte, umut olarak görmektedir. Dolayısıyla içi boş içeriklerin bile kitleleri harekete geçirebileceği, medyanın yönlendirmeleriyle insanlara hakaret boyutuna varacak bir silah olabileceği vurgusu vardır. Özne, nesne ayrımı muğlaklaşmış, bir simülasyon gerçeğe dönüşmüştür. Simülasyonun arkasındaki gerçek kişinin kim olduğunun da bir önemi kalmamıştır.

### **e) Değişen yeni dünyanın olumlu tarafları**

Yeni iletişim dünyasının en olumlu özelliği siyasetçilere istenen şekliyle küfredilebilir hakaret edilebilir bir ortamın oluşması şeklinde yansıtılmaktadır. Ancak hakaret eden şeyin gerçek olmadığı zaten ortadadır. İnsanlar bundan rahatlama sağlamakta, iç isyanlarını dışa vurmaktadır. Toplumda bir boşaltım sağlanmaktadır. Ancak bu boşaltım tam anlamıyla bir simülasyondan ibarettir. Gerçeklikle teması yoktur.

### **f) Umut**

Waldo "umut" iddia etmektedir. Ama bu umut hiç de gerçek değildir. Aslında Waldo bir tüketim kültürü nesnesidir. Arkasında ki, min olduğu, onun kim tarafından konuşturulduğu hiç önemli değildir. Her yerde Waldo'nun reklamlarının olduğu görülür. Telefonlarda uygulamaları vardır. Uçak firmaları bile Waldo reklamları yapmaktadır. Metalaşmış bir çizgi film karakteri, herkes tarafından gerçekmiş gibi algılanmakta ve ona sevgi gösterilmektedir. Waldo'yu popüler hale getiren konuşturucusu ise Waldo'nun yaptıklarından hoşnut olmadığı için şehrin arka sokaklarında sürünmektedir. Bu tam anlamıyla bir gerçektir. Ancak hiç kimse konunun bu boyutuyla ilgilenmemektedir.

## Sonuç

Black Mirror dizisi tüm bölümleriyle izleyiciye farklı deneyimler sunmakta, daha fazla teknoloji yoğun bir ortamda nasıl bir yaşamın bizi bekleyebileceği ile ilgili kimi zaman gerçek üstü diyebileceğimiz öngörüler sunmaktadır. Bu dönem kimi araştırmacılar tarafından post-truth dönem olarak görülmektedir. Gerçeğin üzerinin örtüldüğü, tam olarak ne olduğunu anlayamadığımız bu dönemde teknolojinin sunduğu olanakların bizi nereye götürdüğünü bilme arayışı Black Mirror gibi dizilere kaynaklık eden iç sesler olarak nitelendirilebilir.

Bu çalışma kapsamında 5 bölüm nitel içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Analiz edilen ilk bölümde (The Entire History of Yours) hafıza çipiyle insanların en özel anlarının dahi kaydedilebildiği, takip edilebildiği, gözetlenebildiği bir toplum distopyası tartışılmış ve bunun insanın öz kimliğine ne kadar zarar verebileceğinin sınırları ortaya konmaya çalışılmıştır.

İkinci analizde (15 Million Merits) tüketim kültürüne hapsolmuş bireylerin gerçeklikten nasıl koptukları, bir gösteri toplumu içerisinde nasıl kendi özlerini kaybettikleri bir TV şovunun onları nasıl nesne haline getirdiği resmedilmiştir. Tüketim endüstrisinin insanları nasıl daha çok tüketen ve tükettikçe yeni ihtiyaçları beliren insanlar haline getirdiğine işaret eden çalışmalar bu bulguları destekler niteliktedir (Koçak, 2017, Altincik, 2017).

Üçüncü analizde (Rachel, Jack ve Ashley Too), Ashley Too adındaki bir pop star yıldızından faydalanan menajerin onu nasıl nesne haline getirdiği, onun simülasyonundan para kazanmaya yönelik hedeflerinin nasıl bir yol aldığı tartışılmış, insanların bireysel etkileşimlerinin yerini robotların aldığı vurgusu yapılmıştır. Aslında ticarileşmenin ve metalaşmanın insani değerlerin önüne geçmesinin yarattığı buhran dile getirilmektedir.

Dördüncü analizde (Hang the DJ) bir simülasyon uygulaması insanların flört etme şeklini tamamen belirlemektedir. Dolayısıyla insanların yine sınırlandırıldığı bir hapishane söz konusudur. Söz konusu bölüm bu sınırlandırmaların ortaya çıkarabileceği olumsuz sonuçları vurgulamaktadır.

Beşinci analizde (The Waldo Time), tamamen bilgisiz bir çizgi karakterin bile arkasında kim olduğu önemli olmaksızın nasıl güçlü bir figür haline gelebildiği vurgulanmıştır. İnsan eliyle üretilen bir nesne olan Waldo, "umut"u temsil eden bir kahraman dönüşmüştür. Onu yaratan yaratıcıdan tam anlamıyla bağımsızdır. Onu yaratan kişi Waldo'dan nefret etse bile insanlar bu simülasyonun peşinden gitmektedir. Bu çizgi kahraman tüketim kültürünü ve reklam dünyasını da beslemektedir.

Tüm bölümlerde ortak olan şey dünyanın, insanın ve teknolojinin değişimi sonucunda insanların daha da yalnızlaşması, mutsuzlaşması, metalara sahip olmanın insanı mutlu etme yetmemesi, teknolojinin kontrolü daha da arttırması, insana ait gerçeklik duygusunun yitimi temasıdır. İnsanoğlu teknolojiyi daha ileri bir aşamaya taşımaktadır. Ancak teknoloji insanın özünü esir almakta, onu bir hapishane gibi çevrelemektedir.

Baudrillard'ın işaret ettiği "gerçek üstü" topluma, medya aracılığı ile şekil verilmekte ve sistem kendini yeniden üretmektedir. Sisteme yönelik başkaldırıları bile sistem tarafından kendine dahil edilmektedir. İsyanın bile yer aldığı bir raf vardır ve hiçbir şey sistemin dışına itilmez. Her şey sistemin bir aracı haline kolaylıkla dönüşebilmektedir.

Sonuç olarak Black Mirror'ın ana temasına göre giderek artan tüketim çılgınlığı, teknolojik meta fetişizm, toplumları daha üst düzey yaşam standartlarına ulaştırırsa da gerçekliğe ve insanın özüne olan ihtiyacımızı baskılamakta ve bize yeni hapishaneler oluşturmaktadır. Bu

hapishanelerden çıkışın olmadığı bir dünyaya gidiş söz konusu olabilir. Dolayısıyla teknolojik gelişmelerin insan hayatında yol açabileceği sorunları öngörmek, insanlığın geleceğinin sağlığı açısından faydalı olacaktır.

## Kaynaklar

Altıncık, H. (2017). Popüler kültür araçlarından reklamların gündelik ihtiyaçları yönlendirmesi: Cam sektörü reklamları örneğinde bir analiz. Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 18, 52-62.

Antony, S. ve Trambo, I.A. (2020). Hyperreality in Media and Literature: An Overview of Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation. European Journal of Molecular&Clinical Medicine, 7(10), 3314-3318.

Aşkan, H. ve Altunay M. C. (2018). Teknolojik ilerlemenin distopik imgesi: Black Mirror Televizyon Serisi. İNİF E-Dergi, 3(2), 49-62.

Atmaca, A.Ö. (2016). ABD'nin hakikat ötesi başkanı: Donald Trump. The Turkish Yearbook of International Relations. 47, 105-111.

Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve simülasyon (6. baskı). (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1982).

Brooker, C. (2011). Charlie Brooker: the darkside of our gadget addiction | Gadgets | TheGuardian (Erişim tarihi: 26.11.2021).

Karapınar, A. (2017). Gerçeklik ve hipergerçeklik; Baudrillard ve G. Debord anlatılarından hareketle "hakikatin yeniden inşası". Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 10(53), 513-518.

Keyes, R. (2017). Hakikat sonrası çağı. (Çev: D. Özçetin). Ankara: Delidolu.

Keyes, R. (2004). Post-truth era. New York: St. Martin's Press.

Koçak, P. G. (2017). Gösterişçi tüketim üzerine teorik ve uygulamalı bir çalışma: Pamukkale Üniversitesi Örneği. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2: 79-112.

Lacan, J. (2005). Ecri. (Çev: B. Fink, H. Fink ve R. Grig). Newyork: Norton & Company.

Mayring, Philipp (2000). Qualitative content analysis. forum qualitative sozial forschung/ Forum: Qualitative Social Research, 1(2), Art. 20. [https://www.researchgate.net/publication/215666096\\_Qualitative\\_Content\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/215666096_Qualitative_Content_Analysis) (Erişim Tarihi: 02.11.2021).

Onay, A. ve Övür, A. (2018). Yapay zeka örneği olarak Black Mirror dizisi metal kafa bölümünün incelenmesi. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 2(3), 121-135.

Önk, Ü.Y. (2009). Baudrillard perspektifinden bir kitle iletişim ve sanat aracı olarak simülasyon evreninde televizyon. Selçuk İletişim, 5(4), 201-218.

Jimenez-Morales, M. ve Lopera-Marmol, M. (2018). Why Black Mirror is really written by Jean Baudrillard. İçinde A. M. Cirucci ve B. Vacker (Editörler), Black Mirror and Critical Media Theory (s. 103-113). Lanham :LexingtonBooks.

Sarıoğlu, E.B. (2020). Yalan haber, "post-truth" kavramı ve medya üçlemesi: Geçmişten gündeme belirleyen örnekler. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi. 9(1), 377-397.

Shaljami, B. (2018). Reklamlarda artırılmış gerçeklik uygulamalarının tüketici davranışlarında oynadığı rol. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi: İstanbul.

Şen, A.F ve Taşdelen, H. (2020). Post-truth bağlamında yeni medya: 2019 yerel seçim örneğinde bir inceleme. Akdeniz İletişim Dergisi, 33, 11-34.

Şimşek, V. (2018). Post-truth ve yeni medya: Sosyal medya grupları üzerinden bir inceleme. Global Media Journal TR Edition, 8(16), 1-15.

Terzi, A. (2020). Posttruth kavramı ve Türkçe karşılıkları üzerine. Türk Dili, 69(820), 80-86.

Yaşar, İ. H. ve Uğurhan, Y. Z. C. (2021). Sosyal medyada güven ve teyit: Sosyal medya kullanım sıklığı bağlamında bir inceleme. İNİF E- Dergi, 6(1), 32-52.

Zarzalejos, J.A. (2017). Communication, journalism and fact-checking. Uno Developing Ideas. 27, 11-13.

#### İnternet kaynakları

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/post-truth?q=post-truth> (Erişim tarihi: 23.09.2021).

<https://teyit.org/yilin-kelimesi-post-truth-nedir/> (Erişim Tarihi: 24.09.2021).

<https://www.cnnturk.com/kultur-sanat/black-mirror-dizisinin-konusu-nedir-oyunculari-ve-isimleri-neler-black-mirror-dizisi-kac-sezon-kac-bolum> (Erişim Tarihi: 02.11.2021).

<https://www.oscarfavorite.com/2013/09/fifteen-million-merits.html> (Erişim Tarihi: 02.11.2021).

<https://www.news18.com/news/movies/black-mirror-rachel-jack-and-ashley-too-review-miley-cyrus-episode-is-not-more-than-hannah-montana-2177495.html> (Erişim tarihi: 26.11.2021).

<https://www.buzzfeed.com/mjs538/black-mirror-ep-and-britney> (Erişim Tarihi: 26.11.2021).

<https://tr.pinterest.com/pin/601019512752732882/> (Erişim Tarihi: 26.11.2021).

<https://www.dimestoreriot.com/2015/09/the-waldo-moment.html> (Erişim Tarihi: 26.11.2021).

### Extended Abstract

The concept of post-truth, which is explained with phrases such as “beyond the truth”, “out of the truth”, is one of the arguments put forward to explain today’s world, where the content of the truth is distorted. The post-truth period refers to a period in which the truth is not fully understood and covered over. Controversies of the surreal are not new. This concept also finds its explanation in Baudrillard’s ideas.

The concept of post-truth refers to a period of implicit reality in which reality cannot be fully understood. The world that Baudrillard refers to with the concept of hyper-reality has the same characteristics as the world that finds its expression in the form of post-truth. However, especially the development of technology has made it easier to distort reality. Developing media tools and new communication technologies have carried reality to a completely different dimension. People who have to live in a complex world, as Baudrillard points out, also experience the disadvantages of technology. Examining the Black Mirror series, which points to the disadvantages of technology, is important in this context.

Black Mirror is a series that started broadcasting on the British Channel 4 channel in 2011. Netflix purchased the broadcast rights of the series in 2015. Produced by Barney Reisz, executive producers Charlie Brooker and Annabel Jones, the series is voiced in Turkish, English, and English audio descriptions. Subtitles are in Turkish, Arabic, Greek, Arabic, Bulgarian, and English. The series in question evaluates the problems of modern society with its technological dimension and offers predictions for the future.

When the studies specific to Black Mirror are evaluated in general, it can be said that it is an interesting subject especially in media and communication studies. The idea that it needs more analysis with its dystopian predictions that can keep it stylish for the future has formed a starting point for this study.

In this study, five episodes of the said series were analyzed by qualitative content analysis technique. First of all, the episodes were watched one by one, notes were taken about the episodes, and the scenes in the episodes were focused as much as possible. Then, the answers to the research questions were tried to be found and explained.

These questions are as follows:

- What are the surreal elements handled in the episodes? (Changing life, changing technology, changing people)
- By which indicators are surreal elements expressed? (Computers, mobile phones, smart homes, social media logos, encrypted doors, chips, etc.)
- Is the distinction between real and surreal made?
- What are the negative aspects of surreal situations? (Isolation of people, blurring of consciousness, dissatisfaction, etc.)
- What are the positive aspects of the changing new world? (Making life easier, speeding up work, increasing economic standards, etc.)
- Is there an element presented in the chapters with a promising perspective? What are the promising elements, if any?

After this analysis, the following conclusions were reached: What is common to all departments is that the world, it is the theme of people becoming more lonely and unhappy as a result of the change in people and technology, the fact that possession of commodities is not enough to make people happy, technology increases the control even more, and the loss of human sense of reality. Mankind is taking technology to a higher level. However, technology captivates the essence of man and surrounds him like a prison. The "surreal" society Baudrillard points out is shaped by the media and the system reproduces itself. Even revolts against the system are included by the system itself. Even the rebellion has a shelf and nothing is pushed out of the system. Everything can easily turn into a tool of the system.

As a result, according to the basic theme of Black Mirror, the ever-increasing consumerism, technological commodity fetishism, even though they bring societies to higher living standards, suppress our need for reality and human essence and create new prisons for us. It may be possible to go to a world where there is no exit from these prisons. Therefore, predicting the problems that technological developments may cause in human life will be beneficial for the health of the future of humanity. Focusing only on developing technology is worrying for the future of humanity when it is so uncertain what technology will bring to the future. While focusing only on making our life easier, it should be considered that the life we facilitate may have negative effects on our relationships with ourselves. Dystopian society stories should be perceived as important stimuli for the future.

**Araştırmacı Katkı Oranı:** Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkı sunmuştur.

**Destekleyen Kurum/Kuruluşlar:** Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır.

**Çıkar Çatışması:** Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır