

Arařtırma Makalesi

Teknolojik Belirlenimcilik Baęlamında Teknoloji Odaklı Yařam Kurgusu: Black Mirror Dizisi Örneęi

Özet

M. Enes řAHİN*

İnsanlığın gelişimine kořut bir şekilde ilerlemeye devam eden teknoloji, bireyler üzerinde etki yaratan bir nitelięe sahiptir. Bu etkinin belirgin olarak gözlemlenmesi yařadığımız hayatın teknoloji odaęında incelenmesiyle ve Black Mirror dizisinin izleyiciye aktardığı teknoloji odaklı yařam kurgusuyla mümkün olabilmektedir. Bu çalıřmada, teknolojinin yařamdaki deęişim ve dönüşümlerde başat faktör olduğunu vurgulayan teknolojik belirlenimcilik yaklaşımı, Black Mirror dizisi üzerinden ele alınmıştır. Çalıřma kapsamında, çeşitli tematik konulara sahip olan dizinin *White Christmas*, *Arkangel*, *Smithereens*, *Striking Vipers* ve *Nosedive* isimli bölümleri incelenmiş ve teknolojik belirlenimcilik perspektifiyle analiz edilmiştir. Arařtırma sürecinde ve sonucunda, Black Mirror dizisinin, teknolojik belirlenimci bir dünya kurgusunu yansıttığı sonucuna ulařılmış ve teknolojik belirlenimcilik yaklaşımının açıklanmasına katkı sağladığı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Teknolojik gelişmenin birey hayatında belirlenimci bir rol üstlendiğini vurgulayan dizi, teknoloji odaklı yařamın distopik bir yařamı doğurduğunu izleyicisine sunmaktadır. Bununla birlikte teknolojinin birey yařamına etkilerini çeşitli problemler odaęında vurgulayan dizi, pek çok tematik konuyla izleyicisini teknolojinin birey hayatındaki etkililiğini düşünmeye sevk etmektedir.

*Sakarya Üniversitesi,
Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakùltesi,
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü,
Arş. Gör.,
E- mail: enessahin@sakarya.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-7908-7983

Anahtar Kelimeler: Teknoloji, Teknolojik Belirlenimcilik, Teknolojik Determinizm, Black Mirror, Teknoloji

Geliş Tarihi: 20.04.2021;
Kabul Tarihi: 12.06.2021

řahin, M.E. (2021). Teknolojik belirlenimcilik baęlamında teknoloji odaklı yařam kurgusu: Black Mirror dizisi örneęi. *Medya ve Kùltür*, 1(1), 74-87

Research Article

Technology Oriented Life Fiction in The Context of Technological Determinism: Black Mirror Series Example

M. Enes SAHİN*

Abstract

Technology, which continues to progress in parallel with the development of humanity, has impacts on individuals. While we can observe these effects clearly by examining the life we live from the focal perspective of technology, it is also possible to do that with the technology-oriented fiction of life that the Black Mirror series conveys to the audience. In this study, the technological determinism approach, which emphasizes that technology is the dominant factor in changes and transformations in life, is discussed on the basis of the Black Mirror series. Within the scope of the study, the episodes of the series titled *White Christmas*, *Arkangel*, *Smithereens*, *Striking Vipers* and *Nosedive*, which have various thematic subjects, were focused and analyzed from the perspective of technological determinism. During the process of the research and at the end of it, it was concluded that the Black Mirror series reflects a technological deterministic world fiction and it was tried to be shown that the series contributes to the explanation of the technological determinism approach. Emphasizing that technological developments play a determinative role in individual life, the series presents its audience that technology-oriented life gives birth to a dystopian life. In addition, the series, which emphasizes the effects of technology on the life of individuals in terms of various problems, prompts the audience to think about the effectiveness of technology in the life of individuals with its many thematic topics.

*Sakarya University,
Faculty of Art Design and Architecture,
Department of Visual Communication
and Design
Res. Assist.,
E- mail: enessahin@sakarya.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-7908-7983

Keywords: Technology, Technological Determinism, Black Mirror, Technopol

1.Giriş

Bireylerin yaşamı, dünyanın varoluşundan itibaren çeşitli duygu, düşünce, kültür ve alışkanlıklar silsilesi tarafından yönlendirilmiş ve belirlenmiştir. Belirlenmek ve yönlendirilmek öznenin pasif durumda olduğu eylemsizlik halidir. İnsanlık tarihini incelediğimizde ise bireyin yönlendirilmeye ve belirli normlar tarafından şekillendirilmeye açık bir varlık olduğu görmekteyiz. Buna karşın aydınlanma dönemi, insanın başka bir insanın aklı ile düşünmesi ve onun buyruklarıyla hareket etmesinin son bulduğu ve insanın hakiki özne olma çabalarının kutsandığı bir dönemdir. Kant'a göre insanın kendi aklını ve iradesini kullanmaya başlaması çeşitli güç odaklarının insan üzerindeki hakimiyetini kırmasına sebep olmaktadır (Kant, 2005, ss. 295-230). İnsanlık tarihini göz önünde bulundurduğumuzda ise Kant'ın sözünü ettiği hakimiyet zamana, mekâna, duruma göre değişkenlik göstermiştir. Örneğin Sanayi Devrimi ile birlikte üretim biçimleri ve üretilen metalar insanın özneliğini tahrip etmiş ve insan kendi ürettiği nesnelere boyun eğdiği altına girmiştir. Nitekim Adorno (2005, s. 13), özne-nesne diyalektiği bağlamında insanı makinenin bir parçasına benzetmektedir. İnsanın bundan ötesi olmadığını ifade eden Adorno, insanın hâlâ bir özne gibi sunulmasından ise oldukça yakınmaktadır (2005, s. 13). Nitekim özne-nesne diyalektiğinde asıl odak noktası ve sorun öznenin nesne üzerindeki hakimiyetini kaybetmesi ve nesne durumuna düşmesiyle, öznenin düştüğü durumdan bilhaber olması da bir diğer sorundur. Bunun sonucunda mezkûr habersizlik durumu, özneye hâlâ kendisini özne gibi hissettirecek ve içerisinde bulunduğu durumdan çıkmasının önüne geçecektir.

Teknolojik gelişmelerin getirdiği araç ve gereçlerin bireyin yaşamındaki görünürlüğünün artması araç ve gereçlerin bireyin hayatında karşıladığı ihtiyaçlara paraleldir. Bu bağlamda teknolojik gelişmeler bireyin yaşamındaki ihtiyaçların araç ve gereçler yardımıyla giderilmesine neden olmaktadır. Araç ve gereçler; insanın becerisi, deneyimi, birikimi nitesinde insan tarafından, çoğu zaman insanın gündelik hayatındaki işlerini kolaylaştıran nesnelere dir. Bireyin temel ihtiyaçlarını karşılayan en ilkel araç-gereçlerden karmaşık araç ve aletlere kadar nesnelere, hayatımızda oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Bu rol o kadar önemli ve geniş bir alanı kapsamaktadır ki, Marshall McLuhan'a göre nesnelere işlerimizi kolaylaştıran bir aracın ötesine geçmiş ve vücudumuzun bir uzvu haline gelmiştir (McLuhan, 2001; akt. Altay, 2005, s. 123/s. 34). Nesnelere hayatımızdaki yeri bize sağladığı avantajlar sebebiyle günümüze değin genişleyerek devam etmiştir. Nesne ürettikçe yaşam şartlarını iyileştiren insan, yaşam şartlarını iyileştirdikçe nesne üretmeye devam etmiştir. Dünyayı çepeçevre kuşatma derecesine gelen bu üretim o kadar ciddi bir boyuta ulaşmıştır ki, İsmet Özel (2017) tarafından bu kuşatma, "İnsan elinden çıkma bir tabiat ile çevrili modern insan." olarak ifade edilmiştir. Özel'in ifade ettiği gibi insan elinden çıkma bir tabiat içerisinde yaşayan insana bu tabiatı oluşturmasında yardımcı olan başat aracı da teknoloji olarak tanımlamak mümkündür. Teknoloji kavramı da özne-nesne diyalektiğinde olduğu gibi pek çok düşünürün ilgisini çekmiş ve fikirlerini beyan ettikleri bir kavram olmuştur.

Teknoloji, bazı düşünürler tarafından olumlu bazı düşünürler tarafından olumsuz yaklaşılabilir ama her iki durumda da etkileyici gücünü iki tarafın da yadsımadan kabul ettiği bir olgudur. Bu noktada, teknolojinin birey yaşamındaki dönüşüm ve

değişimlerde başat faktör olduğunu kabul eden anlayış teknolojik belirlenimcilik kavramlaştırmasıyla ifade edilmektedir. Teknolojinin dönüştürücü etkisi ve gücünü teknolojik belirlenimcilik kavramlaştırmasıyla ilk defa eserlerinde yer veren Thorstein Veblen olsa da günümüzde teknolojik belirlenimcilik dendiği zaman akla gelen ilk isimler Kanadalı filozof Marshall McLuhan ve hocası Harold Innis'tir. Toplumun değişiminde ve dönüşümünde teknolojinin başat etkiye sahip bir araç olduğunu ifade eden Kanadalı iktisatçı ve tarihçi Harold Innis'i, öğrencisi McLuhan takip ederek teknolojik belirlenimcilik kavramlaştırmasını olgunlaştırmış ve kavramlaştırmayı iletişim araçları üzerinden tahlil etmiştir (Özçetin, 2019, s. 240). McLuhan, teknolojik belirlenimciliği iletişim araçları bağlamında değerlendirirse de bağlam fark etmeksizin Innis ve McLuhan'ın savdukları sav teknolojinin toplumsal değişimde bir motor hükmünde olduğudur (Güngör, 2018, ss. 183-184). Nitekim teknolojinin birey üzerinde kurduğu tahakküm ve bireyin yaşamına yaptığı dönüştürücü etki bu çalışmanın istifade ettiği ana hipotez olmuştur.

Odak noktası olarak teknolojik belirlenimcilik kavramını alan bu çalışma, teknolojinin insan hayatındaki konumuna vurgu yapma gayesi taşımaktadır. Bu amacın elde edilmesi amacıyla Netflix'te yayımlanan Black Mirror isimli dizi incelenmektedir. Black Mirror dizisi, izleyicilerine sunduğu konular sebebiyle pek çok farklı alandan izleyici kitlesini kendisine çekmiş ve teknolojinin insan yaşamındaki konumuna distopik bir bakış açısıyla yer vermiştir. Bu bağlamda teknolojinin insan yaşamında açığa çıkardığı etkilerin ortaya konduğu Black Mirror dizisi, teknolojik belirlenimcilik kavramlaştırmasının anlaşılması açısından oldukça uygun bir örnektir. Bu makale, nitel araştırma yöntemi üzerine inşa edilmiş bir çalışmadır. Ayrıca bu çalışmada, nitel yönetime başvuran çalışmaların veri analizinde kullandığı tekniklerden biri olan betimsel analiz kullanılmaktadır. Betimsel analiz ile veriler yorumlanmış, verileri açıklayan temalara ulaşılmaya çalışılmış ve ardından bulgular yorumlanmıştır. Araştırmanın örneklemini olarak *Black Mirror* dizisinin *White-Christmas*, *Arkangel*, *Smithereens*, *Striking Viper*, *Nosedive* isimli bölümleri seçilmiştir. Bunun nedeni ise araştırmanın odak noktası olan teknolojik belirlenimciliğin seçilen dizi ve bölümler tarafından görünür kılınmasıdır. Sonuç olarak bu çalışmayla *Black Mirror* dizisinin ilgili bölümlerinin Marshall McLuhan'ın teknolojik belirlenimcilik yaklaşımıyla olan ilişkisinin ortaya konulması hedeflenmiştir.

2. Teknolojik Belirlenimcilik/Determinizm

İnsan, varoluşsal nitelikleri sebebiyle yaşadığı çevre ile yakın ilişkiler kuran bir yapıya sahiptir. Bu ilişki sonucunda insan, çeşitli unsurlardan, olgulardan ve olaylardan etkilenmekte bu etkiler insanın hayatını şekillendirmektedir. Bireyi şekillendiren ve etkileyen unsurlar bireyin yaşadığı çağa ve bölgeye göre farklılıklar göstermektedir. Dünyanın global bir hale gelmesi bireyleri etkileyen unsurların da ortak bir hale gelmesine neden olmuştur. Bu bağlamda dünyanın global bir hale gelmesinin nedenlerinden biri olan teknoloji, günümüz insanının yaşamını etkileyen unsurlardan birisidir. İnsanın yaşadığı çevre üzerinde değişiklikler meydana getirmek hedefiyle ortaya koyduğu araç gereçler ve bu araç gereçlere ait bilgilerin bütünü de yine teknoloji kavramıyla ifade edilmektedir (Türk Dil Kurumu Sözlükleri, 2021). Belli bir işin, eylemin makine ve teknik tarafından düzenlenmesi, gerçekleştirilmesi durumunu

teknoloji kavramı ile ifade etmek mümkündür (Marshall, 2005, s. 722). Heidegger'e göre insan eliyle ortaya çıkmış, belli bir hedef doğrultusunda istifade edilen araçların bütününe teknoloji çatısı altında değerlendirmek mümkündür (Turan & Esenoğlu, 2017, s. 72). Bu nedenle teknolojinin 20. ve 21. yüzyılda ortaya çıktığını ifade etmek yanlış ve yüzeysel bir saptama olacaktır. Dolayısıyla insanın, varoluşundan günümüze kadar çevresini değiştirmek ve iş yapış biçimini geliştirmek için ortaya koyduğu her aracı teknolojik bir araç olarak değerlendirmek mümkündür. Bu nedenle teknolojinin insanlık tarihindeki önemi yadsınamaz.

Teknolojinin insanlık tarihindeki öneminden kaynaklı olarak teknoloji, çeşitli düşünürler tarafından tartışılmış bir olgudur. Teknolojiyi anlama ve anlatma girişimlerinde bulunan pek çok düşünürün vurguladığı en önemli nokta, teknolojinin insan hayatında değiştirici, dönüştürücü ve belirleyici bir rol üstlenme niteliğidir. Bu bağlamda McLuhan'a göre teknoloji, pasif ve edilgen durumdaki bir olgu olmaktan ziyade bireyin hayatında etkin ve yaşamını biçimlendiren bir niteliğe sahiptir (McLuhan, 2014). Kalın'a (2018, ss. 119-120) göre ise, tabiatı dönüştürme aracı olarak kabul edilen makineler ve teknolojik aletler, hayatın her alanına sirayet etmiş ve bireyin sosyal yaşantısını dönüştürmüştür. Nitekim Castells'e (2008, s. 1) göre de teknoloji devrimi, insan hayatının ve toplumun maddi temellerini değiştiren birkaç olaydan biridir. Bu bağlamda William Ivens ve Harold Innis'ten fikrî destek alan McLuhan, teknolojiyi yaşamın merkezine koyan ve yaşamdaki diğer unsurları teknolojiye bağlı kılan hipotezini teknolojik belirlenimcilik/determinizm kavramlaştırması ile ortaya koymuştur. İnsanoğlunun teknoloji tarafından etkilenmesi, teknolojiye özne statüsünün atfedilmesi, teknolojinin toplumsal yaşamın odak noktasına konumlandırılması gibi teknolojinin önemini ve insan hayatını belirleyiciliğini yansıtan ifadeler teknolojik belirlenimcilik olarak kavramlaştırılmaktadır (Timisi, 2016, s. 18). İnsanlık tarihinin seyrini değiştiren bu önemli gelişme insanların yaşamı üzerinde de varlığı yadsınamaz bir şekilde çeşitli etkilere sebep olmuştur.

Teknoloji her ne kadar varoluşsal nitelikleri itibarıyla bireyin yaşamına fayda katan bir değer olarak ortaya çıksa da bu olgunun hakikati çeşitli düşünürler tarafından sorgulanmıştır. Bunun sonucunda bazı fikir adamları teknolojiyi değerli bir icatlar bütünü olarak görürken, bazıları da teknolojiyi insanın huzurunu kaçıran bir unsur olarak değerlendirmiştir. Teknolojinin gerekli ve olumlu olduğu fikrini savunanlara göre toplum şuurlu bireylerden oluşmaktadır (Güngör, 2018, ss. 181-182). Bundan dolayı şuurlu bireylerden oluşan bir toplum için teknoloji gelişme ve ilerleme anlamına gelmektedir. Bu görüşe rağmen, bireyin yeterli bilinç düzeyinde olmadığı durumlarda, teknoloji ile gelişen araçların kitleleri daha kolay yönetmek için kullanıldığını bunun sonucunda ise teknolojinin getirisinin kitle toplumunun pekiştirilmesine sebep olacağını düşünen Frankfurt Okulu düşünürleri teknolojiye kitle toplumunun eleştirisi bağlamında yaklaşmıştır (Güngör, 2018, ss. 181-182). İletişim teorisini Postman'a göre ise bireylerin teknoloji ile kurduğu ilişki artık endişe verici bir düzeye erişmiştir. Her teknolojinin "iyi" olarak sorgulamadan kabul edilmesi teknopoli (technopoly) olarak adlandırdığı kültürün doğmasına sebep olmaktadır (Newport, 2019, ss. 62-63). Teknolojinin, insan yaşamına kattığı her yeniliği faydalı yahut iyi kategorisinde değerlendirilmesinin ve teknopoli kültürünün birey üzerinde muktedir olmasının çeşitli sorunları beraberinde getirmesi de eşyanın hakikati mucibince mümkündür.

Bu nedenle teknoloji bireyin tüm boyutlarıyla yüzleşmesi gereken bir olgudur.

3. Black Mirror

Black Mirror, Charlie Brooker'ın yapımcılığını üstlendiği İngiliz bilim-kurgu dizisidir. Ana odak noktası olarak batı toplumlarının distopik geleceklerini temsil eden dizinin bölümlerinde teknoloji tarafından yönlendirilen birey anlatısı yer almakta, izleyici yeni teknolojilerin olumsuz getirilerle karşı karşıya getirilmektedir (Allard-huver & Escurignan, 2019). Black Mirror dizisi, dünyanın çeşitli yerlerindeki izleyicilerin alışkanlıklarını takip eden TV Time'a göre dünyada en çok izlenen 13. dizidir (Tan, 2019). Türkiye'de ise Black Mirror, Netflix'in katkısıyla popülerliğinin zirvesinde olduğu 2019 yılında dijital ortamda en çok izlenen diziler arasında 2. sıradaydı (Baştaş Bakış, 2019). Yayımlandığı zamandan bu yana reytinglere baktığımızda Black Mirror'un izleyiciler tarafından gördüğü beğeni yadsınmaz. Teknolojinin insan hayatına getirilerini modern dünya bağlamında ele alan Black Mirror'ı bilim-kurgu yapımı olarak değerlendirmek mümkündür. Bilim kurgu türüne ek olarak diğer türlerin de bulunduğu dizi insanın teknolojiyle olan ilişkisine ve teknolojinin insan yaşamındaki olumsuz etkilerine odaklanmaktadır. Teknolojinin etkilerinin gün geçtikçe hayatımıza daha da sirayet ettiği 21. yüzyılda teknolojilerin etkilerini ortaya koyan dizi, izleyiciler tarafından ilgiyle takip edilmiştir. Bununla birlikte her bölümü farklı bir yönetmenle çekilen dizi, teknolojinin çeşitli araçlar yardımıyla desteklediği bağımlılık, çip teknolojisi, sanal gerçeklik, nomofobi, gözetim gibi konuları izleyicisine sunmaktadır.

3.1. White-Christmas ve Yankı Odası

Teknolojinin birey hayatına getirdiği kolaylıklar günümüzde yadsınması mümkün olmayan bir seviyeye ulaşmıştır. Bireyin kendisini rahatsız hissettirecek olayları ve durumları ortadan kaldırması teknolojik gelişmelerin yardımıyla mümkün olmaktadır. Teknolojinin bireye sağladığı yardımın boyutu günümüzde o denli büyümüştür ki bireyler kendisini rahatsız hissettirebilecek en ufak bir olaya dahi tahammül edemez duruma gelmişlerdir. Dizinin *White-Christmas* isimli bölümünde ise kafaya yerleştirilen bir çip yardımıyla bireyin çerezlerden elde edilen verilerle yaşamını kolaylaştıracak bir teknoloji kurgusu gerçekleştirilmiştir. Nitekim bölümde bireyin kafa bölgesine yerleştirilen çipin pek çok niteliği izleyiciye aktarılmaktadır. Kafasında çip bulunan bireylerin çip yardımıyla kendisini rahatsız eden bireyleri ses ve görüntü olarak engellemesi çip teknolojisinin bölümde vurgulanan önemli niteliklerinden biridir. Elektronik bir alet yardımıyla gerçekleştirilen engelleme davranışı rahatsız edilenin rahatsız edeni ses ve görüntü olarak parazit şeklinde görmesini sağlamaktadır. Bu bölümde rahatsızlık duyulan durumdan bir kaçış yolu olarak yararlanılan çip teknolojisi bireylerin yaşamını oldukça kolaylaştırmaktadır. Nitekim bireyin ihtiyaç duyduğu önemli becerilerden birisi olan problem çözme becerisi gerçekleştirilen çip teknolojisi ile ortadan kaldırılmaktadır. Hayatta yaşadığı ve çözmek durumunda olduğu sorunları çip yardımıyla görmezden gelen birey kendisini adeta sadece kendi sesini duyabileceği bir yankı odasına hapsetmektedir.

Günlük yaşantımızda teknolojinin getirisi olan sosyal medya mecraları aracılığıyla varlığını güçlendiren engelleme davranışı, sosyal medyada sıklıkla gerçekleştirilen

davranış biçimlerinden birisidir. Gerçek yaşamdaki kimliğinin yanında sosyal medyada sanal kimliğini oluşturan bireyler kendisine rahatsızlık veren bireyleri engelleme yolunu tercih etmekte bunun sonucunda ise birey, kendi düşüncesi dışındaki en ufak bir düşünceye dahi tahammül edemez hale gelmektedir. Bu davranış biçimi ise bireyi, yalnızca kendi sesinin yankısını duyduğu boş bir odaya hapsedmektedir. Yankı odası etkisine göre bireyler internet ortamında görmek istediği enformasyonun görünürlüğü arttırmak isterken maruz kalmak istemedikleri enformasyonları ise sınırlandırmayı tercih etmektedirler. Bu davranışının sonucunda birey, sahip olduğu düşüncenin yankı olarak kendisine döndüğü bir yankı odasına hapsedilmekte ve farklı düşüncelerin yankı odasına girmesine engel olmaktadır (Narin, 2018, ss. 240-241). Günümüzde sanal mecrada gerçekleştirilen ve bireyin yaşamında pek çok sıkıntıya sebebiyet veren bu davranış biçiminin teknoloji vasıtasıyla gerçek yaşama aktarılması bireylerin hayatında köklü değişimlerin olmasına olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda teknolojinin varlığı ile bireyin yaşamına giren engelleme davranışı önemli etkilere sahiptir. Bireylerin yaşamını değiştiren ve dönüştüren bu davranış çipe sahip olan bireylere adeta yaşatma ve öldürme imkânı sunmaktadır. Nitekim çip teknolojisine sahip birey tarafından engellenen kişinin varlığı parazit biçimindeki görüntü ve sestten ibarettir.

3.2. Arkangel ve Gözetim Teknolojileri

İnsanlık tarihi boyunca, devlet yönetimi bağlamında toplumlar yönetenler ve yönetilenler olarak iki zümre olarak sınıflandırılmıştır. Bireyler üzerinde hakimiyet kurma yetkisini ve kudretini kendilerinde gören iktidarlar, erk sahibi olmayan zümreler üzerinde bir hegemonya kurmuş, bunun sonucunda toplumu idare etmek ve bir arada tutmak için çeşitli yönetim biçimleri doğmuştur. Bu bağlamda gözetim, bürokratik teşkilatın ortaya çıktığı zamandan günümüze değin gücü elinde bulunduranlar tarafından toplum üzerinde hakimiyet kurmak için istifade edilen ve kudret göstergesi olan yöntemlerden biridir. Günümüz toplumuna erişmemiz ön ayak olan gelişmelerden biri olan fordist üretim biçimi odağında gözetim kavramına yaklaşan Marx, işverenin işçiden maksimum verimi alabilmesi için uyguladığı yöntemlerden birisinin gözetim olduğunu ifade etmiştir (Bozkurt, 2000). Üretimin fordist bir anlayışla gerçekleşmesi için işçilerin azami verimle çalışmasının zorunlu olduğunu düşünen işverenler üretimin azami seviyeye ulaşması için işçileri izlemiş ve gözetlemiştir.

Bununla birlikte Foucault, Marx'ın kapitalizm bağlamında ifade ettiği gözetim tanımını genişletmiş, gözetimin sadece örgütler bağlamında değil toplum ve insanlar arası ilişkiler bağlamında da mevcut olduğunu vurgulamıştır. Foucault'a göre gözetim, bireyin ya da bireyler topluluğunun gerçekleştirdiği davranışların sistemli bir şekilde gözetilmesi, araştırılması, incelenmesi ve irdelenmesidir (Bozkurt, 2000, s. 3). Gilles Deleuze'e göre ise gözetim bir ağacın sarmaşık gibi yayılıp toplumları kontrol etmesidir (Bauman & Lyon, 2013, s. 14). Dizinin *Arkangel* isimli bu bölümünde de çocuğunu tehlike olarak adlandırdığı unsurlara karşı koruma içgüdüsüyle kontrol eden bir anne gözetim sağlayan iktidar konumundadır. *Arkangel* isimli firma tarafından teknoloji vasıtasıyla geliştirilen ve annenin çocuğuna takılmasına izin verdiği çip, takılan kişinin anahtarını gözetimini sağlayan erkin eline vermektedir. Gözetimi sağlayan iktidarın

eline verilen anahtarla muktedir konumdaki kişi, çip yerleştirilen bireyin yaşamını pek çok boyutuyla kontrol etmeye hak kazanmaktadır. Çip yerleştirilen bireyin gözleriyle gördüğünü, kulaklarıyla işittiğini, duyularıyla hissettiğini anlık olarak teknolojik bir vasıtayla takip eden muktedir, birey üzerinde gözetim ve hakimiyet kurmaktadır. Bölümde kurgusu gerçekleştirilen iktidar biçiminin ortaya çıkmasını sağlayan başat faktör ise teknolojidir. Teknolojinin yardımıyla kızını gözetleyen anne, kızını dünya hayatındaki tehlikelerden korumakta ve herhangi bir sorun yaşamasının önüne geçmektedir.

Fakat erken yaşlarından itibaren sorunla karşılaşım problem çözme beceresini kazanamayan bireyin iktidarım gözetiminden ve yönetiminden çıkmasıyla çözülmeyi bekleyen problemler yığıını meydana gelmesi epey mümkündür. Bu problemlerin birey tarafından çözülememesi ise problemin büyümesine bunun sonucunda ise teknolojinin sağladığı gözetim mekanizmasının hüsrarla sonuçlanmasına sebep olacaktır. Bu bölümde de annesinin gözetiminden kurtulan birey ilkin hayata adaptasyonda güçlük çekse de sonrasında karşılaştığı sorunları çözmeye ve hayatına denetimsiz bir şekilde devam etmeye başlamaktadır. Üzerindeki gözetim ve denetim mekanizmasından kurtulan birey her ne kadar özgür olduğunu hissetse de gözetim teknolojisini elinde bulunduran anne(iktidar) alıştığı gözetim ve denetimden kurtulamaz. Her anı gözlenen, her adımı takip edilen birey nihayetinde bu sıkı gözetime baş kaldırır, iktidarım elindeki gözetim teknolojisini kullanılmaz hale getirir ve hayatına yalnız bir şekilde devam eder. Günümüz dünyasında da *Arkangel*'deki kurguyu aratmayacak gelişmelere şahitlik etmekteyiz. Çocuklarını, gelmesi olası tehlikelere karşı korumak isteyen ebeveynler, çocuklarının cep telefonlarına yükledikleri çeşitli uygulamalar ile çocuklarını denetim ve gözetim altında tutmaktadır. Çocuklarının telefonlarına yüklediği uygulamalarla çocuklarının konumunu, incelediği içeriği, kullanım süresini gözetleyen ve denetleyen ebeveynler *Arkangel*'in bilim kurgu dizilerine hapsolmuş bir düşünce olmasının önüne geçmektedir.

3.3. Smithereens ve Teknoloji Bağımlılığı

Dikkat dağınıklığı, bireylerin hayat kalitelerini düşüren ve günümüz dünyasında sıklıkla yakınılan bir problemidir. İçinde bulunulan şartlara göre deęişkenlik gösterebilen bireyin dikkat dağınıklığına sebep olan unsurlar günümüz dünyasında teknolojik araçlar ve uzantılarından faydalanmaktadır. Teknolojinin yaşamımıza kattığı hız duygusu ve bireyin her şeyden haberdar olmak isteme arzusu bireyin dikkat dağınıklığına sebep olan önemli unsurlardır. Teknolojisinin getirisi olan “her şeyin hızlı ve sistematik” bir şekilde gerçekleşmesi bireyin yaşamın normal akışına sabredebilmesinin önüne geçebilmektedir Bireyin yaşamında, hiçbir şey yapmadan durmasını gerektiren anlar internet teknolojisinin bireye yaşattığı hız dolayısıyla bireyin tahammül edemediği anlar bütününe dönüşebilmektedir. Bunun sonucunda bireye “monoton” ve tahammül edilemez gelen anlar teknolojinin getirisi olan sosyal medya mecralarının bireylere gönderdiği bildirimlerle ortadan kaldırılmakta ve bireyin anda kalabilmesinin önüne geçmektedir. Nitekim Nicholas Carr’a (2010) göre internet teknolojisi, tefekkür kapasitemizi azaltmakta, duygu ve düşüncelerimizin derinleşmesinin önüne geçmektedir.

Dizinin bu bölümü ise taksicilik yaptığı araçta meditasyon yapmaya çalışan fakat meditasyonu telefonuna gelen bildirimle dağılan bir adamın sahnesiyle açılmaktadır. Bildirim ile dikkati dağılan genç adam, geçmişte arabayla evine dönerken yolculuktan sıkılıp *Smithereens* isimli uygulama tarafından gönderilen bildirimle bakmıştır. *Smithereens* tarafından gönderilen bildirimle bakan genç adam araba kullanırken sürüş hakimiyetini kaybetmiş ve gerçekleşen kazada sevgilisinin yaşamını yitirmesine neden olmuştur. Bu olaydan sonra *Smithereens* isimli sosyal medya uygulamasını kullanmayı bırakan genç, *Smithereens*'te çalışan birisini kaçırp bu yolla *Smithereens*'in kurucusu Billy Bauer'e ulaşmayı planlıyor. Bu planını hayata geçiren genç adam, çeşitli çabalar sonucunda Billy Bauer ile görüşüyor ve ortaya çıkardığı bu uygulamayla kendi hikâyesini anlatıyor. Uygulamanın bağımlılık yaptığı ve dikkat dağınıkliğine sebep olduğunu ifade eden genç adamı Billy Bauer kendisinin de bu durumlardan memnun olmadığını fakat uygulamanın başarılı olması için kullanıcıların ellerinden bırakmamaları gerektiğini vurgulayarak genci anlayışla karşıladığını ifade ediyor. Rehinenin kurtarılması ve genç adamın keskin nişancı tarafından öldürülmesiyle sonlanan bölüm bir sosyal medya uygulamasının insanları getirebileceği nihai noktayı gözler önüne seriyor.

Teknolojinin en önemli getirilerinden biri olan internet, günümüzde bireylerin yaşamlarını belirleyen bir araç konumuna gelmiştir. İnternetin bu konumunu belirleyen unsurlardan biri ise sosyal medya mecralarının bireylerin gündelik yaşamlarında kullanılma sıklığıdır. Newport'a göre sosyal medya araçları, bireyin kişisel bilgilerini ve ilgi duyduğu alanları büyük paralara şirketlere reklam vermeleri için satan ürünlerdir. Bu nedenle sosyal medya araçları, kullanıcıların kendilerini sürekli kullanması ve veri akışının sağlanması için bağımlılık yapıcı bir şekilde geliştirilmiştir (Newport, 2019, ss. 159-175). Nitekim ülkemizde bağımlılıkla mücadele eden topluluklardan birisi olan Yeşilay'ın da son zamanlarda teknoloji, internet ve sosyal medya bağımlılığına yönelik gerçekleştirdiği çalışmalar bağımlılığın bu türünü önemini ortaya koymaktadır.

3.4. Striking Viper ve Sanal Gerçeklik

Black Mirror dizisinin 5. sezonunun ilk bölümü olan *Striking Viper*, konsol oyunları ile bireyde oluşturulan sanal gerçekliğin birey hayatındaki etkisine odaklanmış bir dünya kurgusunu izleyiciye sunmaktadır. Teknolojinin, bireyin hayatında boş zaman olarak değerlendirilen zamanı doldurmak için icat ettiği en yaygın araçlardan birisi de konsol oyunlarıdır. *Striking Viper*'de Danny ve Karl da yaşamlarının geride bıraktıkları bir bölümünde boş zamanlarını Street Fighter isimli oyunu oynamakla geçiren iki kişidir. Eski günlere özlem duyan Karl, teknolojinin kat ettiği mesafeye vurgu yaparak arkadaşına Street Fighter oyununu daha gerçekçi bir şekilde oynayabilecekleri bir konsol hediye ediyor. Karl tarafından hediye edilen konsol, yekpare bir kumandayı andıran ve içerisine kart takılması suretiyle istenen oyunun oynanmasına imkân tanıyan bir alet olarak gösterilmektedir. Kartın kumandaya yerleştirilmesiyle başlayan oyun bir ekran yardımıyla fakat ekrana bakmanın zorunlu olmadığı, oyunda gerçekleştirilen her davranışın insanın gerçek yaşamında hissettiği bir şekilde oynanmaktadır. Bu nedenle oyunda gerçekleştirilen her davranış, gerçek yaşamda hissedilen bir duygunun ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Nihayetinde konsolun bireyler üzerinde yarattığı “gerçekçi” etki bireylerin oyunda birbirleriyle duygusal

ve tensel ilişki kurmasına sebep olmuş bu durum da bireyleri gerçek yaşamlarında çözmelerinin zor olduğu sorunlar bütününe sürüklemiştir. Günümüzde teknolojik gelişmenin getirilerinden birisi olan ve bireylere sanal ortamda gerçekmiş hissiyatını veren sanal gerçeklik, dizinin hiç kuşkusuz ilham aldığı teknolojik yeniliktir.

Sanal gerçeklik, bireylere yaşattığı gerçeklik hissiyatını pek çok unsurla sağlayabilmektedir. Örneğin bireyin sanal ortamda istediği yere gidebilmesi ve karşısındaki bireyle etkileşime girebilmesi sanal gerçekliğin en çok istifade edilen niteliklerinden biridir (Bayraktar & Kaleli, 2007, ss. 253-254). Bu bağlamda bölümdeki bireylerin de birbirleriyle oyun vasıtasıyla iletişime ve etkileşime geçmesi teknolojinin geldiği nihai noktayı görmek açısından önemlidir. Bununla birlikte bireylerin sanal ortamda kurduğu duygusal ve tensel ilişkiyi gerçek hayattaki ilişkilerine tercih etmesi sanal gerçekliğin ve teknolojinin bireylerin yaşamındaki konumunu vurgulamaktadır. Gerçek yaşamda karşılaşmaları gereken sevmeye ve sevilmeye ihtiyaçlarını teknolojinin getirisi olarak sanal bir şekilde karşılayan iki birey ilkin bu durumun yanlış olduğunu düşünse de yaşadıkları tecrübenin getirilerine karşı koyamamakta ve yaşadıkları sanal duygulara bağımlı olmaktadır. Nitekim bunun sonucunda yaşamdaki gerçek ilişkilerde başarısızlıklar yaşanmakta ve bunun getirisi olarak birey psikolojik sorunlar yaşamaktadır. Teknolojinin güçlü etkisinin vurgulandığı bölümde, sanal ilişki yaşayan iki arkadaş çözümü ilişkilerine sanal ortamda devam etmekte bulmuş ve gerçek yaşamdaki hayat arkadaşlarına ise bu duruma anlayış göstermelerini istediklerini belirtmişlerdir. Eşlerinin anlayış göstermesiyle ilişkilerine devam eden iki arkadaş teknolojinin yaşamlarına soktuğu sanal ilişki biçimine boyun eğmiş ve bundan sonraki yaşamlarını teknolojinin belirlediği sınırlar içerisinde devam ettirmiştir.

3.5. Nosedive ve Sanal Kimlikler

Goffman; bireyin, diğer bireyler üzerinde etkili bir izlenim bırakmak için gerçekleştirdiği davranışların bütününe “performans” olarak ifade etmektedir (2014, ss. 28-29). Gündelik hayatta kişinin bir tiyatro sahnesinde rol yapar gibi davrandığını ve bir performans gerçekleştirdiğini vurgulayan Goffman’a göre her birey olmak istediği kişiye erişmek için diğer bireyler üzerinde kendine dair izlenimlerini inşa etmek ister. Gelişen yeni teknolojik araçlar ise gündelik hayatta inşa edilen kimliğin sanal ortamda da inşasını mümkün kılmış ve bireyler için sergilendikleri bir vitrin haline gelmiştir. Dizinin bu bölümünde bireylerin yaşadığı dünya kurgusunda her birey gerçekleştirdiği eylemler neticesinde en düşük 1 en yüksek 5 olmak üzere bir puana sahiptir. Telefon benzeri bir araç yardımıyla gerçekleştirilen puanlama, bireylerin birbiriyle kurduğu ilişkiden memnuniyetini ortaya koyan bir göstergedir. Gerçekleştirilen her davranışın puan olarak bireye geri dönmesi bireylerin iletişim kurarken puan kaygısıyla davranışlarını gerçekleştirmesine sebep olmaktadır. Bu nedenle puan kazanma ya da kaybetmemeye odaklı gerçekleştirilen davranışlar bireylerin birbirleriyle iletişim kurarken daha dikkatli olmalarına sebep olmaktadır. Nitekim bunun sonucunda ise bireylerde, puan odaklı davranışlar bütünü ve suni ilişkiler ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde yaygın bir şekilde kullanılan popüler sosyal medya mecralarına benzer bir arayüze sahip olan puanlama sistemi, bireylerin tutmak istedikleri evi, yolculuk etmek istedikleri aracı, davet edilecekleri düğünü dahi belirlemektedir. Bu nedenle bireyler puanlarını yükseltebilmek için çevresindeki bireylere sahte gülcükler

saçmakta, tüm tutum ve davranışlarını puan odaklı gerçekleştirmektedir. *Nosedive* bölümünün başrolündeki Lacie isimli karakter de puanlama sisteminin ağına düşmüş bir kullanıcıdır. Her davranışını puanını yükseltme fırsatı olarak değerlendiren Lacie, günümüz dünyasında sıkça karşılaştığımız beğeni alma ve tık kazanmayı hayatlarına düstur edinmiş bireylerin uyarlaması vazifesini üstlenmiştir. *Nosedive*'de gördüğümüz şekliyle puanlama sistemi aynı zamanda günümüzdeki iş ve hizmet derecelendirmelerinin birey odaklı biçimidir (Allard-huver & Escurignan, 2019, ss. 2-4). Birbirine rakip olacak şekilde benzer ürün veya hizmetler sunan şirketler puanlama sistemiyle birbirinden ayrılmaktadır. Bir kıyafet satın almadan, konaklayacak otel tercih edilmeden, yolculuk yapılacak seyahat firması belirlenmeden firmaların geçmiş müşterileri tarafından verilen puan tüketiciler tarafından gözden geçirilmektedir. Bu bağlamda Allard-huver ve Escurignan'a göre *Nosedive*'deki Lacie'nin yaşam kurgusu, şirketler için kurgulanan puanlama sisteminin birey odaklı gelişmiş versiyonudur. Bu nedenle fayda odaklı ve hesapçı bir dünya algısı, *Nosedive*'de puanlama sisteminin hakimiyetine girmiş Lacie için kaçınılmaz olmaktadır.

Bölümde toplumsal statü sahibi olmakla ilişkilendirilen yüksek puan, günümüz sosyal medyada yüksek beğeni ve yüksek tık görevini yerine getirmektedir. Hemen hemen her telefonda yüklü olan sosyal medya uygulamaları hiç kuşkusuz bölümün ilham kaynaklarından biridir. Teknolojik bir vasıtayla sadece yüksek puana sahip olan bireylerin toplumda ihtiyaçlarını ve arzularını gerçekleştirebildiği mesajı dizinin izleyiciye sunduğu ana fikirlerindedir. Puanlama sistemini dahi teknolojik yansımaları reddeden bireylerin toplum nezdinde hoş karşılanmaması ise puanlama sisteminin reddedilemez ve reddedilmesi teklif dahi edilemez bir konumda bulunmasına işaret etmektedir. Bu bağlamda bölümde teknolojinin bireylerin hayatındaki merkezî ve yadsınamaz konumu ortaya konmuştur. Bölümün sonunda ise Lacie'nin puanlama sistemine başkaldırması, istediği davranışları gerçekleştirmesi hapse girmesine sebep olmuştur. Toplum hayatında bireyin istediği davranışları gerçekleştirmesinin sonucunda varacağı noktanın hapis hane olduğunu vurgulayan senaryo suni olmayan iletişim ve ilişkinin de hapiste olduğunu göstermeden edemiyor. Zira hapiste ağlarken cezası sebebiyle elinden teknolojik aleti alınan Lacie kendisine bakan adamı düşük puanla cezalandıramıyor ve bunun sonucunda iki birey içlerinden geldiği gibi puanlama kaygısı olmadan birbirleriyle iletişim kuruyorlar. İçten ve samimi iletişim kurmanın mümkün olduğu tek yerin hapis hane olduğunu vurgulayan bu sahne ise teknoloji tarafından bireylerarası iletişime yapılan etkiyi görmek açısından oldukça önemlidir.

4. Sonuç

Bu çalışmada teknoloji; gözetim, hipergerçeklik, dikkat dağınıklığı, bağımlılık gibi bireyin yaşamında belirleyici etkisinin yadsınmadığı konular odağında Black Mirror örneklemini üzerinden tartışılmış ve incelenmiştir. Teknolojinin birey hayatındaki belirleyici rolü yadsınamaz bir seviyeye erişmiştir. Dizide olumsuz etkilerini daha sık gördüğümüz teknoloji olgusu, bireyin yaşamındaki konumuna göre çeşitli biçim ve boyutta bireye etki etmektedir. *Smithereens* isimli bölümde aktarıldığı gibi teknolojik araçların sık ve sürekli bir şekilde kullanılması, önlenmesi güç bir bağımlılığa yol açabilirken, teknoloji vasıtasıyla çevrimiçi platformlarda kurulan ilişkiler *Nosedive*'de olduğu gibi bireyin gerçek yaşamındaki ilişkilerinde başarısızlığa yol açabilmektedir.

Bununla birlikte *Striking Vipers*'ta olduğu gibi gerçekliğin sanal dünyada bireylere hipergerçeklikle sunulması, yaşanmakta olan dünyanın gerçekliğinin sorgulanmasına ve yaşamın bireyde uyandırdığı duyguların etkisinin azalmasına yol açmaktadır.

Bireyin psikolojisine ve duygusal sağlığına en önemli darbelerden birini vuran gerçek yaşamdaki gözetim ve denetim unsurlarının teknoloji araçları vasıtasıyla gerçekleştirilmesi ise *Arkangel*'de olduğu gibi bireyin gözetimsiz bir şekilde hareket etmesinin önüne geçmekte ve bireysel özgürlüğe zarar vermektedir. Kendisini panoptikonda hisseden birey bu hisleri doğrultusunda eylemlerini gerçekleştirmekte bunun sonucunda ise büyük biraderden kurtulmak için kaçış yolları aramaktadır. Nitekim dizide de vurgulandığı gibi bireyin gözetimden ve denetimden kurtulmak için aradığı kaçış yolları teknolojinin belirleyici rol oynadığı toplum yapısında mümkün gözükmemektedir. Bununla birlikte teknoloji vasıtasıyla insan yaşamında etkisi arttıran, karşılaşılacak istenmeyen çeşitli unsurları engelleme (blocklama) davranışı, *White-Christmas*'ta olduğu gibi bireyi sadece kendi sesinin kendisine erişebildiği yankı odalarına (echo chamber) hapsedmektedir. Bunun sonucunda farklı görüş ve düşüncelere karşı müsamahası olmayan birey, tek boyutlu insana dönüşmektedir. Nihayetinde teknolojinin bireylerin üzerinde yarattığı etkilerin tümünün karşı konulamaz bir güce sahip olduğunu her bölümünde vurgulayan *Black Mirror* teknolojinin bireyin yaşamında olumsuz etkilere sebep olup teknopoli kültürünü doğurduğunun vurgusunu yapmakta ve bireyin yaşamında teknolojinin belirlenimci rol üstlendiği mesajını izleyicisine yarattığı dünya kurgusuyla iletmektedir.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. W. (2005). *Minima Moralia*. (Koçak, O. & Doğukan, A. Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Allard-huver, F. & Ecurignan, J. (2019). Black Mirror and critical media theory. Cirucci, A. M. & Vacker, B. (Ed.). *Black Mirror's Nosedive as a new Panopticon: Interveillance and Digital Parrhesia in Alternative Realities* (ss. 43-54). Londra: Lexington Books.
- Altay, D. (2005). Mc Luhan'ı anlamak (Rigel, N. Ed.). *Kadife Karanlık*. (s. 22-24). İstanbul: Su Yayınevi.
- Baştaş Bakış, N. (2019). *Teknolojik Determinizm Çerçevesinde Türkiye'de Web Dizilerinin Toplumsal Dönüşüme Etkileri: Fi Dizisi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul, Türkiye.
- Bauman, Z. & Lyon, D. (2013). *Akışkan Gözetim*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayraktar, E. & Kaleli, F. (2007). Sanal gerçeklik ve uygulama alanları. *Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, 253-259
- Bozkurt, V. (2000). Gözetim toplumu ve internet. *Birikim Dergisi*, Sayı: 136, 69-74.
- Carr, N. (2010). *The Shallows: How the Internet is Changing the Way We Think, Read and Remember*. New York: Atlantic Books Ltd.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür-1. cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Güngör, N. (2018). *İletişim*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Kalın, İ. (2018). *Barbar, Modern, Medeni: Medeniyet Üzerine Notlar*. (2. Baskı). İstanbul: İnsan Yayınları.
- Kant, I. (2005). Aydınlanma nedir?. (Yayla, A. Çev.). *Liberal Düşünce*, 10 (38-39), 225-230.
- Marshall, G. (2005). *Sosyoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- McLuhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Narin, B. (2018). Kişiselleştirilmiş çevrimiçi haber akışının yankı odası etkisi, filtre balonu ve siberbalkanizasyon kavramları çerçevesinde incelenmesi. *Selçuk İletişim*, 11, 232-251.
- Newport, C. (2019). *Pürdikkat*. İstanbul: Metropolis Yayıncılık.
- Özçetin, B. (2019). *Kitle İletişim Kuramları*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Özel, İ. (2017). *Üç Zor Mesele*. İstanbul: TİYO.

Timisi, N. (2016). *Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Turan, S. & Esenoğlu, C. (2006). Bir Meşrulaştırma aracı olarak bilişim ve kitle iletişim teknolojileri: eleştirel bir bakış. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İİBF Dergisi*, 1(2), 71-86.