



Sosyal Psikoloji ve Dijitalleşme İlişisine Apokaliptik Distopya Üzerinden Bir Yaklaşım: Avenue 5 Dizisi

An Approach to Relationship between Social Psychology and Digitalization through Apocalyptic Dystopia: Avenue 5 TV Series

Ceren YEGEN¹ 

ÖZ: Bilim kurgu türde sıkça gözlenen distopya, teması ve kurgusu çerçevesindeki alt bağlamıyla bir eleştiridir. Karamsarlık, olumsuzluk üzerinden bir hikâye anlatan ya da (olası) görünüm sunan distopik medya çıktıları toplumun, sistemin bulunduğu ya da vardığı noktayı korku, panik gibi argümanlar üzerinden yordadığı gibi zaman zaman absürtlükler üzerinden de yordar. Distopik evrenin yarattığı gelecek apokaliptik ve post-apokaliptik nitelikler taşır. Teknoloji ile yaratılan sona ilişkin çıkış yolu, kurtulma aracı da yine teknolojidir. Diyalektik görünen bu ilişki, zaman zaman fantazmagorik anlatıları da kullanır. Nitekim bazı distopik medya çıktılarında aldatıcı görüntüler, sonu gelen ya da gelmiş olan evrende olan biteni hakikat algısını sorgulatarak verir; distopazlar, otoriter karakterler dikkat çeker, simüle edilmiş bir evren tasvirinde bireyin içsel yabancılaşma gibi kaçınılmaz sonda otorite karşısında itaate yöneldiği de görülür. Entropik bir süreç olarak distopik kurguda krizler ve kaos vardır ve toplum korku, panik ile yordandır. Bu çalışmada, Milgram'ın "Otoriteye İtaat Deneyi"nden hareketle sosyal psikoloji ve dijitalleşme ilişkisi, gezegenler arası yolculuğun işlendiği bir dizi olan Avenue 5 örneğinde otoriteye itaat ve grup psikolojisini anlamak amacıyla betimsel analiz tekniği ile incelenmiştir. İnceleme sonucunda, dijitalleşmenin sayısız olanağının gösterildiği Avenue 5'te yaratılan distopik geleceğin absürd olduğu, bireyin büründüğü rol çerçevesinde kendisine yabancılaşabildiği, otoriteye itaat ve grup psikolojisi noktasındaki uyma davranışının ise bireyler arası kolektif unsurlar ile ilişkili olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Distopya, Apokalips, Sosyal Psikoloji, Dijitalleşme, Avenue 5

¹ Assoc. Prof. Dr., Mersin University, Faculty of Communication e-mail: cerenyegen@mersin.edu.tr ORCID: 0000-0001-9582-0711

Atf/Citation: Yegen, C. (2024). Sosyal Psikoloji ve Dijitalleşme İlişisine Apokaliptik Distopya Üzerinden Bir Yaklaşım: Avenue 5 Dizisi. Intermedia International e-Journal, 11(20) 42-62. doi: 10.56133/intermedia.1443796



Extended Abstract: Utopia, which imagines a life and order with ideals such as perfection, flawlessness, and trouble-freeness, is not just an imagination of a place or space; it is a fiction, an idealized post-truth, and also a loss of truth. That's why it creates surreal arguments and puts dystopia in front of it. This tendency makes dystopia attractive and striking. It is known that phantasmagoria is used in utopia and dystopia. When dystopia is considered as a narrative, it has a critical quality with its theme and fiction. Indeed, critical dystopia also refers to this. Dystopian media outputs draw critical attention to the point where society and the system are or have reached, with the story they tell through pessimism and negativity, or the (possible) views they point to. In this context, dystopia predicts the situation through arguments such as fear and panic, but also sometimes through absurdities. When criticizing the situation in question, society can be portrayed as having evolved and become alienated from itself. This paradigm observed more in the case of cyberpunk, also uses fear and appeal in meta-narratives. Dystopia, which is known to criticize an order or system in a slightly exaggerated and imaginary way, also re-establishes the relationship between the future and reality. While oppressive control, the decisiveness of technology, surveillance, fear, panic, and pessimism are the arguments used to characterize it, criticisms regarding the environment of trust also attract attention. It is often portrayed in favor of the individual behaving by the group rather than individually. In dystopian outputs, various forms of control are seen. For example, a control related to public administration, such as a rule-based control or a technology-based control, is observed. The dystopian order that regulates society can also use belief as a control tool. An imaginary order is established through the collective memory and various commonalities of the society, and elements that have an impact and trace on the individual are used. While oppression and fear are tried to be attractive, the costs of breaking the rules are shown. This constructed reality reconstructs identities and selves, as well as the perception of truth. It even problematizes them and pushes them to adapt to the form of a dystopian order. Utopian or dystopian outputs sometimes present the moment, place, and situation in the form of deceptive images. This deception is sometimes attractive, often it is fiction, imaginary. However, phantasmagoria, which can be accepted as the reality or construction of that moment, is quite impressive. Deceptive images that highlight the ambiguity of the bond established between the real and the unreal are aimed at the viewer's perception of truth. These images ask the viewer to question reality and wonder about the moment and the aftermath. While many areas affected by the developments in communication technologies are becoming digital, digital fantasy has also begun to be used in many media types and outputs in the relationship between moment and reality. The effect and appeal of the understanding that virtualizes reality aims to ensure being in the moment. For this purpose, it uses various technological techniques and moves. The digital form of deceptive images used in video games or media productions also offers a revision of new generation media consumption habits. However, digital phantasmagoria does not deviate from its main purpose and makes the truth problematic and questioned. This tendency, also observed in apocalyptic or post-apocalyptic media outputs, occasionally increases pessimism by assembling moments and facts within the dystopia and mediates an urgent technology-based solution. Social psychology evolves in various ways in digitally evolving fields. For example, it is possible to see all these details in Avenue 5, a dystopian series about interplanetary travel examined in this study. This study, which touches on the relationship between social psychology and digitalization, based on Milgram's "Obedience to Authority Experiment", shows the primitiveness of many impulses or tendencies of the individual in the grip of pleasure or detachment, whether in an apocalyptic or post-apocalyptic process, through the example of Avenue 5. Obedience to authority or submission to technology for the sake of survival are pragmatic and primitive tendencies, and although digitalization changes the forms of collective life, the issue of benefits must be discussed on a public basis. The direct reflection of the role of the individual on behavior can be discussed within the framework of the effects of digitalization in post-postmodern discussions and shows the tendencies of the individual, who consumes reality as well as the moment, such as parasitism and alienation, as well as various norms of the digital. As a result of the study, it can be said that the dystopian future created in Avenue 5 is absurd, the individual can become alienated from himself within the framework of the role he assumes, and obedience to authority and compliance behavior at the point of group psychology are related to collective elements between individuals.

Key Words: *Dystopia, Apocalypse, Social Psychology, Digitalization, Avenue 5*

GİRİŞ

Dijital geleceğe ilişkin öngörüler ve kaygılar, uzun zamandır gündemdedir. Öyle ki dijitalleşmenin birey ve hayatına getireceği yeniliklere dair umut taşıyan yaklaşımlar ile birlikte, karamsar yaklaşımlar da mevcuttur. Yeni bir 'elektronik bilgi ve eğlence çağı'ndan söz eden teoriler, dijital devrimin aracılacağı bir 'çoklu vizyon'dan da bahseder. İletişim teknolojilerindeki artan büyüme beraberinde çeşitliliği ve çoğulculuğu sağlarken, bilgi seçimi gibi bilgi bolluğunu da araçlar. Ancak, toplumsal alanın ticarileşmesi yönündeki kaygılar da dikkat çeker (Williams, 1998). Dijitalin orantısız evrimi ise distopyanın ana argümanı haline alır, distopyanın ütopyanın mevcudiyetini olumsuzladığı dâhi tartışılır.

Distopyada apokalips kıyametin görünümünü teknoloji vurgusunda sunarken, post-apokaliptik durum sıklıkla teknolojinin bozduğu, tükettiği, evrimleştirdiği mekân ve insandır. Öyle ki kıyamet sonrası senaryo, orantısız teknolojinin aracılıdığı simülasyon bir evren ya da simülakrum bir oluşumdur. An, zaman, gerçeklik anlam ve geçerliliğini yitirmiş; post-kopya bir olgu inşa olmuştur. Agamben'in (1993) 'arzulanan nesnenin mevcudiyeti durumunda kazandığı somut anlam'a dikkat çekmesi önemlidir. Nitekim o, soyut olanın elde edilmesinin ütöpk olduğuna gönderme yapar. Somuta yüklenen soyut anlam bazen gerçekliğe zarar verebilir. Örneğin Henry ve Walker (1966), "eğer 'Phaedra', Seneca'nın en tanınmış oyunuysa, yetersiz veya yanlış yönlendirilmiş eleştirel dikkatten dolayı diğerlerinden daha fazla zarar görmüştür" der. Baudrillard'ın (2022) 'kopyanın kopyası'na evrilen simgeler, nesnelere ve toplum üzerinden dikkat çektiği simülasyon o an ya da durum üzerinden hakikati taklit eder, hakikat sürekli simüle halindedir.

Serres ise (1982), toplum ve yaşam arasındaki ilişkiyi "parazit" kavramı üzerinden açıklarken, topluluğun üretimden ziyade tüketime, hatta tüketilen nesnenin son damlasına kadar pragmatik bir tüketime işaret eder. Ona göre bu yapının nüvesi olan insan kolaycıdır ve gerçek üretmektir, ancak onun yerine kopyaları dikkat çeker. Serres (1982, s. 4) bu çerçevede şöyle der:

"Dengeyi kuralım. Başlangıçta üretim var: yağ kırıcı, yayık, tütsüleme odası, peynircinin kulübesi. Yine de üretmenin ne anlama geldiğini bilmek isterim. Üretimin yeniden üretimi diyenler işi kolaylaştırır. Dünyamız, hepsi para ve şöhretle ödüllendirilen kopyalayıcılar ve tekrarlayıcılarla doludur. Yorumlamak yazmaktan daha iyidir; kendi kararınızı vermektense, daha önce verilmiş bir karar hakkında fikir sahibi olmak daha iyidir. Modern hastalık, yeninin kopya içinde yutulması, zekânın homojenin hazzı içinde yutulmasıdır. Gerçek üretim hiç şüphesiz nadirdir, çünkü parazitleri kendine çekerek onu anında sıradan ve banal bir şey haline getirir. Gerçek üretim beklenmedik ve olanaksızdır; bilgiyle dolup taşar ve her zaman anında parazitlenir."

Jules Verne'in ölümsüz eseri *Zacharius Usta*'da dönemin meşhur saatçilik ustası Zacharius'un teslim olduğu kibir, onu açmazlara sürüklese de sevdikleriyle var olabileceği düşüncesinin kendisini göstermesi, bireyin sosyal mevcudiyet hazzının - çoğu kez parazitlenmiş şekilde - topluluk ihtiyacı ile ilişkili olabileceğini düşündürtebilir (2022, s. 29-30).²

Distopya simülasyon, hipergerçeklik üzerinden sosyal bir gerçeklik inşa eder. Distopik sinema yapımlarında görülen bu durum, sıkça kullanılan paralel evren anlatıları üzerine kurulur ve paralel ya da alternatif evren, burada bir simülakrumdur. Gerçek evrenin, hatta gerçek gibi görünenin kopyasıdır ve paralel evren temasını bilimsel ütopyadan çıkarmayı amaçladığı düşünülen Fringe dizisi, burada bir örnek olarak verilebilir. 1990'ların ortalarından sonra ekranda hız kazanan Siberpunk anlatıları şimdiki dünyayı yererken, evren gibi var oluşun da akıbetini sorgular (Yegen & Ulusoy, 2020). Gelişen ve sayısız yeni teknoloji sunan dijitalleşmenin, yeni medya ortam ve platformlarının regüle ettiği alanlar ve hatta yaşam, sürekli evrilir. Sosyal medya, dijital oyunlar ve anlatılar gibi ortam ve araçlar distopya kurmada, hakikat sonrası hakikati inşa etmede kullanılır (Yegen & Dönmez, 2023). Zaman zaman gerçek olmayanın yerini gerçek olmayanın kopyası, taklidi ya da aldatıcı görüntüleri alır. Örneğin Bozkurt (2021, s. 460), "Fantazmagorik Bir Mekân Olarak Twitter" başlıklı çalışmasında, Twitter'ın, ağ toplumunda bireysel kimlik inşa etmedeki rolünü ele aldığı çalışmasında, "aldatıcı bir görüntü/hayali bir zemin (fantazmagori) olarak Twitter'ın çeşitli türlerdeki (siyasi, ideolojik, parodik, simülatik) kimliklerin oluşmasındaki etkisi gibi ilgili kimliklerin söylemlerine yön verme etkisi üzerine de eğilmiştir. Bu çalışmada, gezegenler arası yolculuk konulu kısmi bir distopya niteliği taşıyan Avenue 5 dizisi Milgram'ın "Otoriteye İtaat Deneyi"nden hareketle,

² Dönemin bilim ve inanç analogisine ustaca dikkat çeken eserde, Zacharius'un ihtiyar hizmetçisinin adının Scholastique olması da bilim ve akıl analogisini incelemekten ziyade, açıklayıcılığı dine atfeden skolastik düşünceye bir gönderme olarak yorumlanabilir mi düşünmek gerek. Sayfa 32'deki (Verne, 2022) şu ifadeler çarpıcıdır: "İhtiyar adamın dini alışkanlıklarını gönüllü olarak terk ettiği, hayatındaki gizli faaliyetlerle de birleşince, çalışmalarına yöneltilen büyücülük suçlamalarını bir bakıma haklı çıkarmaktaydı. Bu yüzden Gérande, babasını Tanrı yoluna ve dünyaya geri döndürme gibi çifte bir amaçla, dini yardıma çağırma kararı verdi. Katolikliğin bu can çekişen ruha biraz canlılık verebileceğini düşündü; ama iman ve alçakgönüllülük dogmaları, Zacharius Usta'nın ruhunda üstesinden gelinmez bir kibirle çatışmak zorundaydı; bu dogmalar, temel ilkelerin doğduğu sonsuz kaynağa ulaşmadan, her şeyi kendisiyle ilişkilendiren bilimin gururuna teslim oluyordu."

sosyal psikoloji ve dijitalleşme ilişkisini ortaya koymak amacıyla betimsel analiz kullanılarak incelenmiştir. Simülasyon, fantazmagorya, apokaliptik ve post-apokaliptik bağlam, otorite ve itaate ilişkin yaklaşımlar analize ilişkin kavramları oluştururken, Avenue 5 distopyaya apokaliptik kurgu üzerinden bir yaklaşım geliştirmek hedefiyle amaçlı örnekleme seçilmiş, yayınlandığı toplam 2 sezon (17 bölüm) araştırmaya dâhil edilmiştir.

1. Ütopya ve Distopya

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği modern ötesi toplumlarda gözlenen birçok yeniliğin, ‘sorun çözücü’ biçim ve amaçlarıyla daha uygar toplum ideasına giriştiği ve veri çağı öncesine kıyasla, bazı kaygıları da beraberinde getirdiği düşünülmektedir. Öyle ki yapay zekâ, veri deoplama gibi uygulamalar olumsuz kullanım ve kişisel, hatta kitlesel veri güvenliği yönünde tedirginlik yaratmaktadır. Tüm bunların, distopik durumlara yol açabileceği de zaman zaman belirtilmektedir (Tirole, 2021). Ütopya gibi distopya kavramının da kolay anlaşılır olmadığını düşünen yaklaşımlar da vardır. Distopya, kurgusal söylem ve anlatı biçimlerine sahip olan ütopyanın karşısında yer alır ve ütopyanın ‘daha iyi bir gelecek’ noktasındaki heyecanını karamsarlaştırır. Örneğin video oyunlarında bir oyun dünyası içerisindeki anlatılar ile kurgulanan distopya, sıklıkla evrilen mekânı merkeze alır (Farca & Ladevèze, 2016). Bezrukov ve Bohovyk’a göre (2022) distopya, ütopya fikirlerinin yapısını bozar ve bireyi merkeze alan prensiplerden sapmayı niteler; kültürel ideolojik krizler ile birlikte posthümanist, değişim odaklı kimlikleri araçlar. İkiliye göre distopik bir toplum, “içsel reddedilmeden itaatsizlik eylemlerine kadar direnişi kışkırtmaktan başka bir şey yapamayacak” biçimde kurgulanmıştır. Kimlik, kurgusal olan ile kurgusal olmayan hakikatin ‘belirleyicisi’ görünümündedir ve değişim geçiren toplumdaki distopik kimlik, posthümanist çerçevede ilgili değişimlere uyum için iç ve dış faktörler kaynaklı mutasyonlar geçirmektedir. Bununla birlikte distopyalarda, yine onun öznel değerine paralel şekilde muhteva edilen “barış” imkânı olduğu da öne sürülür.

More (2012), şimdilerde ütopya’yı ‘pazarlama’nın zorluğundan bahseder. Nitekim veri çağına bireyler için büyük ölçüde farkındadır, gerçeği görme/öğrenme araç ve teknolojileri çeşitlidir ancak dünya tarihinde iz bırakmış bazı *siyasi hayaller*, hatta *devletler*, *arzular* asla olumlu hatırlanamayacak kadar kötü ve kısa süreli gerçekleşmiştir. Ütopya bir dereceye kadar kısa ömürlüdür, fakat dünya üzerinde evrensel barış ve huzurun da gerçekleşmesi için siyasi, yapıcı ütopyalara; onların gerçekleştirilme arzularına ihtiyaç vardır. Ütopya bu anlamda “alternatifin kısa bir görüntüsü”dür. More’a göre, alternatif bir toplum istemeyen kimseler için dâhi siyasi bağlamda ütopya gereklidir çünkü amaca ulaşacak bir politik anlayış karşılıklı iletişimi, etkileşimi arzular; hedeflenen fikir beyanı, tartışmalar, diyaloglar olmasıdır; aksi ise ancak bir “yankı odası” niteliğindedir. Bu nedenle ütopya, diğerinin tartışılabilirliği bir olasılık sunar ve bu, etkileşimli şekilde gerçekleşir.

‘iyimser formu’ ütopya gibi kendi dinamikleri temelinde anlaşılabilirliği öne sürülen distopya, ütopyanın çok disiplinli ve tartışmalı doğası yönündeki paradigmaları aşmaktadır. ‘Sonsuz açmazları’ olduğu belirtilen ütopyanın, tartışmalı bir tür kurgu şeklinde gelişim göstermesi ise oldukça ‘popüler bir karşıtlık’ şeklinde nitelenmektedir (Alghamdi, 2021). Medya ve teknoloji eliyle görünürlüğü artan distopya ise kıyamet tasvirlerini sıklıkla medya ve teknoloji üzerinden kurmaktadır. Öyle ki *Cesur Yeni Dünya* (Aldous Huxley), 1984³ (George Orwell) ve *Fahrenheit 451*’deki (Ryan Bradbury) distopik olaylarda rol, medya ve iletişim teknolojisininidir. Medya eleştirilerinin çoğunda görülen kıyamet kehanetleri, ‘*edebi felaket tellallığı*’ndan (Syvertsen, 2017) ‘*fütüristik*’ medya çıktılarına değin gider. Willmetts (2018), geride bırakılan on yıllık süre içerisinde *distopik vizyonların* fazlaştığını söyleyerek, artan dijital bağımlılığın olası sonuçlarına da dikkat çekmektedir. Nitekim ilgili bağımlılığın oluşturma sonuçları kaçınılmaz görünmektedir. Şimdilerde medya fikirlerinde öne çıkan metaverse tartışmalarının fütüristik idealleri genellikle iyimserlikle karşılanırsa da bazılarının göre distopik sonuçlara gebe olabilir (Deng & Matthes, 2023).

Kıyamet sonrası dünyada toplumları resmeden distopik medya çıktılarında, bir sonu deneyimleyen dünyanın nitelikleri anlatılır ve ‘*insanlardan bağımsız yeni bir yaşam biçimi*’ fikri öne çıkar. Nesli tükenen olan insanlığı distopik post-apokaliptik filmlerde hayatta kalabilmek için mücadele verir, bazen azınlık şeklinde hayatta

³ Orwell’in 1984’ündeki geçmiş ve geleceğin kontrolü anaolosinden yola çıkan Greenwald (1980, s. 608), insanın hafızasını tekrar yazabilecek emosyonellikte olduğunu söyler. Dolayısı ile geçmişini tecrübe eden birey, çeşitli ömngüler çerçevesinde geleceği kurgulayabilir. Geçmiş de bir kurgu olarak ele alınır ise tarihin yaşanan mı yoksa yazılan mı olduğu tartışmalarına giden bir teorik inceleme alanına girmek mümkün olur (Bilgin, 2013; Iggers, 2012).

kalır, dönüşür ya da evrilir. Kurtulmuş olanların, hayatta kalanların kurduğu yeni medeniyette kıyamet sonrası dünya *acımazlık, yokluk*, kısıtlı özgürlük çerçevesinde kurgulanabilir (Farhat, 2019).

Bazı yaklaşımlar ise ‘dezenformasyon’un sosyal ağlarda küresel ölçekte yayılmasıyla oluşan ve tekrar ‘onaylanan’ bir distopyadan söz eder. Öyle ki bu distopya içerisinde gerçeklik kaybolabilir, yanıltıcı olgu ve durumlar gözlenir. Oluşan bu gerçek ötesi süreçte, hakikatin varlığı ütopyik kalabilir (Guarda vd., 2018). Çağımızda sosyal ağlarda kara propaganda amacıyla da kullanılan dezenformasyon, kullandığı teknik ve yeni nesil araçlarla sosyal medyadaki tartışmaların olumsuzlanmasını da aracılımıştır; hatta kamu güvenliğini ve topluluk bütünlüğünü tehdit edebilecek nitelikte olduğu da söylenmektedir (Zafoğa, 2022). Dünyanın hemen her yerinde hız kazanarak ilerleyen dezenformasyon git gide karmaşıklılaşırken, insan hakları ve demokrasi tartışmalarındaki yerini de almaktadır (Colomina vd., 2021).

2. Fantazmagori ve Dijital Fantamazgorya

Benjamin’in 19. yüzyıl sonrasının erken modernliğine bir eleştiri getirmek ve dönemin ruhunu alış-veriş merkezlerinin öncülü adlandırılan “pasaj” şeklindeki mekân üzerinden değerlendirmek için *Pasajlar*’da ele aldığı bir kavram olan fantazmagori, “aldatıcı görüntüler”i niteler. Bireylerin zaman geçirdiği, eğlendiği birer mekân olarak pasajlar, modern birey için bir fantazmagori inşa eder ve eğlence endüstrisi de bunu destekler. Modern insan için ‘korunaklı’ ve ‘hijyenik bir sığınak’ olarak görülen pasaj, kişinin kendine *yabancılaşmasını* da araçlar. Bireyi çevresindeki ilişki ve sorunlardan soyutlayan pasaj, yarı-kamusaldır ve hayali ile gerçek olanın merkezini içermektedir (Bozkurt, 2021, s. 461). Cohen (1989), kavram olarak fantazmagorinin Benjamin’i büyülediğini belirtir. Ona göre Benjamin’in fantazmagoriye ilgisi, ilkin ‘19. yüzyıldaki görsel bir gösteri olarak teknolojik tezahüründen’ kaynaklanmaktadır ve fantazmagori anlayışı ‘Aydınlanma’nın ideolojik mistifikasyon ile kültürel eleştiri arasındaki karşıtlığına meydan okumayı’ nitelemektedir.

Lynteris (2013), fantazmagorinin somut ve soyut olduğunu söyler ve bunu onun ‘toplumsal bir ilişki’ olması ve bu ilişkinin ‘şeyleşmiş biçimler ve yapılar içinde mistikleştirilmesi’ olduğu görüşüne temellendirir. Ona göre fantazmagorya, ‘kısmi ve çatışan toplumsal/sınıf çıkarlarının yanlış bir sentezini uyumlu bir toplum arzusuna’ dönüştürmek suretiyle toplumu üretir. Bazılarına göre “düşmüş bir ütopya” şeklinde ifade edilen fantamazgorya, esasen yabancılaşmaya yüklenen fatalist anlam nedeniyle “ütopyik bir düşünüş”ü niteler. Fantamazgorya mevcut gerçeklik reddedilerek kolektif ve kurgusal olan deneyimlenebilir, buradaki “hayali özdeşleşme” içerisindeki bahaneler, kusurlar bir “ödül” niteliğindedir ve fantamazgorya tarafından sentezlenir, gerçek geciktirilmeyen ve çeşitli imgeler ile üretilir. Fantamazgorya bu şartlar altında “dolayısız imgelerin sürekli bir zinciri”ni oluşturur, ölüm güdüsünü dâhi kullanan ve besleyen fantamazgorya, “kapitalist toplumun kolektif bilinçdışının somut ifadesi”ni niteler.

Fantamazgoryaya sinema, felsefe, psikoloji, edebiyat ve müzik alanlarında duyulan ilgi yeni yaklaşımlar yaratmıştır. Örneğin, bazı müzik eserleri üzerinde fantamazgorya çeşitleri vardır (Çırak, 2021, s. 79). Oldukça popüler olduğu bilinen *Açlık Oyunları*’nda ise ‘realite televizyon şovları üzerinden modern birey’ göz önüne serilmiştir. Öyle ki bu şovlarda insanlar ünlüleri desteklemekte, haberler yaşam biçimi, moda savaş haberleri, kaza, kavgaya gibi olguları tanıtmaktalar. Bu durumun, Almanca “Schadenfreude” yani “başkalarının acılarından elde edilen zevk” anlayışı ile ifade edilebileceğini düşünen Yanar (2020), *Açlık Oyunları*’nda *Schadenfreude*’u görülebileceğini söyler. Jansen (2020) ise “*Fashion and the Phantasmagoria of Modernity: An Introduction to Decolonial Fashion Discourse*” adlı çalışmasında sömürgecilik karşıtı moda söylemini ele alır, ‘dekolonyal moda söylemi’ nin post-modernist bir bakış açısı temelindeki seyrini tartışmaya açar. “*Fetishizing the Modern City: The Phantasmagoria of Urban Technological Networks*” adlı bir diğer çalışma, kentsel teknolojik ağların değişen anlamlarını ortaya çıkarmak amacıyla “suyu” simgesel örnek olarak ele almakta; bunu da ‘suyun git gide *metalaşması* ve *fetişleşmesi* üzerinden doğanın estetik, ahlaki, kültürel düzeylerde kentsel biçimiyle yeniden keşfedildiği’ argümanı ile ilerletmektedir. Çalışmaya göre ‘barajlar, su kuleleri, kanalizasyon sistemleri ile benzerleri, modern ilerleme vaadini kutlayacak şekilde özenle tasarlanmış, süslenmiş ve şehirde belirgin bir şekilde konumlandırılmış görkemli simgeler’ olarak mevcuttur (Kaika & Swyngedouw, 2020). Çete fantamazgoryasını “ırkçı çete iddialarının sürekli, şekilsiz, öngörülemez ve akıldan çıkmayan tehdidi” şeklinde ifade eden bir çalışma ise dinamiğin, hukuk uygulayıcılarının faaliyetlerini biçimlendirdiğini ve ‘ırksal teröre yönelik bir devlet mekanizması’ oluşturduğunu iddia etmektedir. Çalışmada; çete fantamazgoryası sığınma başvuruları, sınır dışı edilme gibi durumlar çerçevesinde avukatlar-müvekkiller özelinde de ele alınmıştır (Muñiz, 2022).

Alış-veriş ortamları, tüketiciye sundukları estetik deneyime odaklanarak bunların fantazmagoriler olarak doğasını vurgular. COVID-19 Pandemisi döneminde çevrimiçi alış-verişe artan ilgi, teknolojik bir dönüşüm gibi sosyal bir dönüşümü de niteler. Modern metropoldeki perakende satış alanlarının nasıl geliştiği üzerinden flanörlük ile tüketicilik arasındaki yakın ilişkiye pandemi süreci özelinde odaklanan bir çalışma alış-verişin, *'kentsel yürüyüşçülerin ve şehir manzarasının yavaş yavaş dönüştüğü, mimari formlara ve insan kimliklerine sembolik anlam kazandıran, karmaşık yönleri olan bir sosyal ritüel'* şeklinde gösterildiğini belirtmektedir. Ayrıca çalışmaya göre sanal evrenin yoğun kabul ve baskınlığı, pandemi sürecinde yeni fantazmagori biçimleri yaratmış; çok sayıda perakende mağazasının kapanması bireylerin fiziki gezinme alanlarına, flanörlüğe kısıtlama getirmiştir. Sosyal alan, sosyal karşılaşmalar, kentsel gerçekliğin deneyimi ve yorumlanmasına ilişkin 'sınırlama' yönünde sıkıntılar söz konusu olmuştur (Castigliano, 2023).

2001 yapımı Donnie Darko adlı filmde distopik fantamazgori görülebilir. Öyle ki, filmde başkahraman öğrenci bir genç olan Donnie'ye (Jake Gyllenhaal) tavşan kılığındaki hayali arkadaşı Frank (James Duval) tarafından fantamazgorik görüntüler gösterilmekte ve bu görüntüler sıklıkla kötü/olumsuz olayların bir habercisi olmaktadır. Tüm bu fantamazgorya kendisini filmin ilk yarısında, Donnie'yi gerçeklikten uzaklaştırarak göstermektedir ve Donnie farkı bir 'kendisini' tanımakta, keşfetmekte ve aslında bildiği benliğine yabancılaşmaktadır. Ayrıca Donnie, sıklıkla gündüz halüsinasyonları da görmektedir. Donnie Darko'da dünyadaki herkesin 'yalnız' öleceği fikrine sıklıkla yapılan vurgu, Donnie'nin düşünce evreninde korku ile ilişkilidir. Öyle ki onun esas korktuğu ölümden ziyade, yalnız kalmaktır ve bunu istememektedir. Bu noktada sarf ettiği *'Yalnız olmadığımı inanmak istiyorum ama bir kanıt bulamadım.'* sözü dikkat çekicidir. Filmde *'Şiddet korkunun ürünü'* diye konuşan ve programları ile insanlara korkularını yenmelerinde yardımcı olduğunu iddia ettiği gösterilen programcı Jim Cunningham'ın (Patrick Swayze) "Fear Survivor" adlı programının gösterilmesi, Donnie'nin kaçtığı gerçek ve korku ile yüzleşmesi niteliğinde düşünülebilir. Donnie zaten bu kızgınlıkla programda karşılaştıkları Cunningham'ı 'anti-hristiyan' olmakla suçlamış ve hatta onun evini ateşe vermiştir. Filmde din, ölüm, zaman yolculuğu, septisizm, fatalizm, korku iç içe verilen temalardır ve distopik düzendeki karmaşa ve belirsizliğe gönderme yapmakta, aklın işlevini sorgulatmaktadır. Nitekim filmde Donnie'nin fatalist hocası Prof. Kenneth Monnitoff (Noah Wyle) zaman yolcuğu yapmak için ona ufuk açıcı bilgiler verse de insan ideasında kaderin⁴ belirleyici rolünde ısrarcıdır. Oysaki Donnie 'kader' ile zaman yolculuğu arasında müdahale bağlamında bir bağlantı kurmakta ve kader denen şeyin "zaman yolculuğu" olabileceğini düşünmektedir. "Büyükanne Ölüm" şeklinde nitelediği ve mahallede sürekli posta kutusuna mektup gelip gelmediğini kontrol eden (hiç mektup gelmez) yaşlı, eski dindar bir eğitimci Roberta Sparrow'un (Patience Cleveland) yazdığı "Zaman Yolculuğunun Felsefesi" kitabı ise Donnie'ye tüm bu düşüncelerinin adeta ödülü olarak verilir. Distopik fantamazgoryanın sunduğu *"göğüsten fırlayan mızrak gibi, cam gibi renksiz, grimtrak yuvarlak ve akışkan"* şeyler ona göre zamana, aslında kadere müdahaledir ve sanki "işçi gibi çalışırlar." Burada, Fringe'de "Gözcü" olarak nitelenen ve zamanı kontrol eden transhümanistik varlıklar akla gelebilir. Gözcülerin kanları teknolojiyi çağırır nitelikte gri renkte idi (Yegen & Ulusoy, 2020).

Resim 1: Donnie'nin "göğüsten fırlayan mızrak gibi..." şeklinde nitelediği şey ve zamanla onu da adeta içine alması



Kaynak: Rabbit-Reviews, Erişim Tarihi: 11.02.2024

⁴ Montaigne, ilk baskısını 1580'de iki cilt olarak yayınladığı Denemeler'de (2019) şöyle der: "Her şey kırılmaz zinciriyle bağlı kaderin."

Donnie Darko’da, distopik kimliğin dönüşümüne vurgu yapan sahneler de vardır ve belki de en çarpıcı olanı, Donnie’nin hayali arkadaşı Frank’e “Neden o aptal tavşan kıyafetini giyiyorsun?” şeklinde sorduğu soruya Frank’ten gelen “Neden o aptal insan kıyafetini giyiyorsun?” şeklindeki cevaptır. Kader ve otoriteryen kişilik analojisini konu alan çalışmaların mevcudiyeti göz önüne alındığında (Korkmaz Çalışkan, 2022), Donnie Darko’da Frank’in Donnie üzerindeki otoritesi de net şekilde görülür.

Resim 2: Frank, sinemada iken Donnie’nin yanına gelir



Kaynak: Wired/Alamy, Erişim Tarihi: 11.02.2024

Dijital fantamazgorya, dijitalin olanaklarını kullanarak kişinin kendi dünyası dışına çıkmasına, farklı bir dünya ve benlik ya da kimlik keşfetmesine, öznel bir yabancılaşmaya aracı olabilir. Kamusal alan ile dijital medya arasındaki ilişki üzerinden kamusal alandaki etkileşime Benjamin tarafından atfedilen öneme işaret eden bir çalışma, kamusal alanın dijital teknoloji aracılığı ile yeniden etkinleştirilebilme potansiyelinden söz eder. Çalışmaya göre yeni medya, Benjamin’in kamusal alan düşüncesini (gerçek ve sanal kentsel mekânlar üzerinden) dönüştürebilir, hatta olduğundan daha uygulanabilir kılabilir, internet aracılı olarak Benjamin’in ‘iç mekâna dair fantazmagorisi yakında dışarıya da’ reflekte olabilir (Riether, 2010).

Farca (2019), “*Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player’s Aesthetic Response*” adlı video oyunlarındaki distopyayı ve gözlenen estetik tepkiyi ele alan çalışmasında, *Video Oyunu Distopyası (VGD)* terimini belirlemiş ve ilgili anlatıların oyuncu üzerinde yaratabileceği etkiye dikkat çekmeye çalışmıştır. Farca’nın dikkat çekmek isteği şeylerden biri, video oyunu anlatılarında estetik bir tepki ortaya çıkarmada sürükleyicilik ve ergodik etkileşimin etkililiğidir. Kurgusal distopya için “*ütopya stratejisi işlevi gören transmedyal bir tür*” tanımlamasında bulunan Farca, video oyunu distopyasının esasen *ütöpik* olduğunu söylemektedir. Öyle ki bu distopyada anlatı evreni, eğlenceli keşif ve alanları sanallaştırarak farklı bir ambiyans yaratır; oyuncu sanal distopya ile kendi gerçek dünyası arasında bağlantı kurar (Tzouras, 2020). Burada küresel gelişme ve yaklaşımlar ışığında hangi tür olursa olsun ‘sanatın şeyleşmesi’ tartışmaları da ele alınabilir (Vieira de Carvalho, 2013). Antroposen çağda dijital medya tüketiminin en bariz örneklerinden olan bu oyunlar gibi apokaliptik ve post-apokaliptik dizi ve filmler de dünyanın içerisine girdiği geri döndürülmesi zor süreci ve evrimlere gebe evreni post-gerçek kılar.

3. Avenue 5: Distopik Bir ‘Uzayan’ Yolculuk Deneyimi

3.1. Amaç ve Yöntem

Çalışmada, Amerika Birleşik Devletleri’nde (ABD) ilk gösterimi Ocak 2020’de, HBO’da yapılan bir ‘bilim kurgu türünde komedi’ dizisi olan *Avenue 5*, amaçlı örnekleme ile seçilmiş ve betimsel olarak analizi amaçlanmıştır. İnceleme öncesi planlama süreci, bir araştırmacının esaslı sürecidir ve bu süreçte uygun yöntemin seçilmesi önemlidir. Nitel bir araştırma olan bu çalışmada betimsel analiz, tanımlayıcı bir teknik olarak kullanılmış ve incelenmiş olan içerikteki mevcut durumu, görünümleri kavramlar, anlamlar, neden ve sonuç ilişkisi üzerinden ortaya koymayı hedeflemiştir (Gabor, 2010; Bagley Thompson, 2009; Marshall & Jonker, 2010). Bir olgu ya da durumu ‘karakterize eden’ betimleyici analiz, popülasyonun yönelimleri, farklılıkları, nedensel etkileri gibi görünümleri ortaya koymak amacıyla yürütülür. Teknik, nedensel ilişkilere de dikkat çekerken ham verilerin analiziyle bilgi verdiği gibi pratiğe de katkı sunar. Verilerin karakterize edilmiş bir özet formunu sunan betimleme, örneklemin niteliklerinin

anlaşılması ile birlikte araştırmacının ulaştığı sonuçların yorumlanması noktasında da önemlidir. Betimsel analiz, nitel verilerin analizinde temel özellikleri tanımlamaya odaklanır ve verileri analiz için bir çerçeve oluşturma, verileri ilgili çerçeveyi temel alarak verileri ele alma, verileri betimleme ve ulaşılan bulguları açıklama, ilişkilendirme ve anlamlandırma basamaklarından oluşur. Bulguları analiz eden araştırmacı, neden-sonuç ilişkisini de açıklar (Ferreira, 2020; Loeb vd., 2017; Sidel vd., 2018; Yıldırım & Şimşek, 2003). Bu çerçevede bu çalışmada, çalışmanın kuramsal kısmının da inşa edildiği simülasyon, fantazmagorya, apokaliptik ve post-apokaliptik bağlam, otorite ve itaat kavramları, yaklaşımları betimsel analiz için seçilmiş, örneklemin nitel bir analizini sağlamıştır.

3.2. Örneklem

Çalışmanın örneklemini, bir 'bilim kurgu türünde komedi' dizisi olan *Avenue 5*'dir. Yaratıcısı Armando Iannucci olan *Avenue 5*, 2020-2022 yıllarında 2 sezon, toplam 17 bölüm olarak yayınlanmıştır. Dizinin konusu, Avenue 5 adlı gezegenler arası yolculuk olanağı sunan gemide yaşananlardır. 2060 yılında geçen Avenue 5, güneş sistemini gezmeyi mümkün kılan, uzay fantezisini ütopyadan çıkararak 'milyarlarca dolarlık bir işi' konu olarak dikkat çekmiştir (Andreeva, 2022). Başrolde Hugh Laurie ve Josh Gad yer alırken, Gad ilginç bir karakter olan ve lüks yolcu uzay gemisi Avenue 5'in milyarder sahibi olarak Herman Judd'ı (kar odaklı, bencil, ilk önceliği hissedarlar), Laurie ise geminin kaptanı Ryan Clark'ı canlandırmaktadır. Iannucci'ye bir röportajda Judd karakterini yaratırken Elon Musk ve Richard Branson'dan etkilenip etkilenmediği de sorulmuştur (Chuba, 2020). Geminin tasarım ve detaylarıyla Judd'un 'egosuna hizmet eden alt tonlar' ile (örneğin Judd'un baş harfi gemide çok yerde görülür) dolu olduğu düşünülmektedir (Aklilu, 2020). *Teknoloji, Satürn'e 8 haftalık bir gezi olanağı* vaat eden Avenue 5 gemisine oldukça gelişmiş olanaklar sunmuştur. Avenue 5'in alt katında çalışan gerçek bir mürettebat vardır, Avenue 5'in Kaptan Köşkü'ndeki (Bridge Crew) mürettebat olarak görünenler ise aslında oyuncu ya da manken kimselerdir. Nitekim Sarah (Daisy May Cooper) aslında el mankeni, Mads (Adam Pålsson) ise mankendir. Aslında gemi otomatiktir, ancak bakımı ve havada kalması için bir ekip lazımdır ve bu ekip, Kaptan Köşkü'nün altındaki mühendislerdir. Bu durum, 1. Sezon 3. Bölüm'de ortaya çıkar. Kaptan Köşkü'ndeki mürettebat yalnızca ezberlemiş oldukları replikleri söylemektedir. Gerçek mürettebatın varlığını, gemi mühendislerinden Billie McEvoy (Lenora Crichlow) bilmektedir. Geminin teknik yönetim merkezi Judd Galaksi'deki sorumlusu Rav Mulcair'in olduğu (Nikki Amuka-Bird) Görev Kontrol Sistemi'dir.

Resim 3: Uzay turizmi yapan Avenue 5 gemisi



Kaynak: TV Series Finale, Erişim Tarihi: 09.03.2024

Avenue 5 gemisi uzayda yol alırken, gerçek dünyada onunla ilgili aynı adlı bir dizi çekilmektedir. Dizide, uzay gemisindeki karakterlerin fiziksel olarak benzerleri rol almaktadır.

Resim 4: Avenue 5’i konu alan diziden bir sahne



Kaynak: Spoiler TV, Erişim Tarihi: 09.10.2023

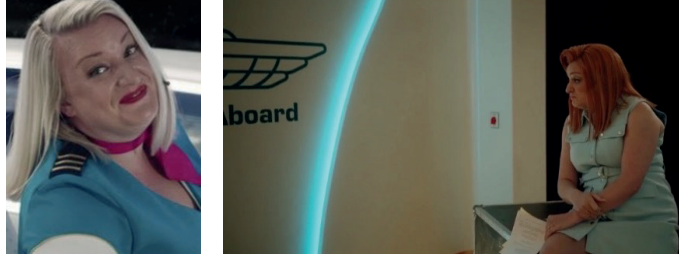
3.2.1. Simülasyon

Gerçek dünyada Avenue 5 ve dizisi ile ilgili bir canlı akışlı, etkileşimli televizyon yayını (*Upbeat Downbeat*) da yapılmaktadır ve yayında Avenue 5 ile ilgili misafir edilen konuklar izleyici tepki, soru ve yorumlarını görebilmektedir. Bu programda medya içeriği anlık olarak tüketilmekte, gündem hızla değişebilmekte, *rating* getirecek olay ve gelişmeler öncelenmektedir. Bu temsil, gerçek dünyadaki medya gündemindeki değişkenlik ve devinimleri akla getirir, sosyal ağlar ve internet dolayımının gündeme etki etme hız ve biçimlerine gönderme yapar. Ancak *rating*'in, izlenirliğin süreklilik gösteren bir kaygı olduğu da vurgulanır. Gemi mühendisleri Joe ve Billie'nin Görev Kontrol Sistemi ile Avenue 5'in arasında yapılan görüntülü görüşmelerdeki gecikmeyi düzeltmek için yaptıkları müdahale sonucu yaşanan bir yerçekimi simülatörü hatası sebebiyle, Avenue 5'da bir dizi aksaklık olur, başmühendis Joe ölür. Ancak esas sorun, bu hata sebebiyle uzay seyahatinin uzayacak olmasıdır; nitekim bu çerçevede 3 yıl, 6 ay, 5 yıl uzama konuşulur. Dizinin konusu, bu duruma paralel yaşanan çeşitli aksaklıklardır. Kaptan Ryan haberin duyulmasının ardından yolcuları rahatlatmak için görev aldığını belirtip, gemideki durumu yatıştıran kimse olsa da o da süreçte o da çok yıpranır. Kaptan Ryan daha önce Avenue 3'ü, içinde çıkan yangından kurtaran kahraman olarak bilirse de ısrarla yangını söndürenin itfaye, fiskeyiler olduğunu söyler. *“Ya ben güzel şapkamla felaketin yanından geçerim. Daha fazlasına karışmam, karışmam. İsim olmaz benim”* diyerek, gerçek kaptan olmadığı itirafı sonrası dizide gerçek olanın somut kopyaları dikkat çeker. Tıpkı mürettebat gibi kaptan da gemide simüle edilmiştir ve yaratılan 'gerçek gibi görünen hakikat' içerisinde yer almakta, aslında rol yapmaktadır. Avenue 3'deki yangın detayı ile daha önce de uzay turizmi yapan Avenue gemileri olduğu anlaşılmaktadır. Gerçeklik, simüle edilmiştir.

3.2.2. Fantazmagorya

Avenue 5'da Judd'un asistanı olan Iris Kimura (Suzy Nakamura) bir görev insanı olarak dikkat çekmekte; kuralcı bu figür, aslında sistemin devamlılığını refere etmektedir. Öyle ki gemideki yerçekimi simülatörü hatası sebebiyle büyük bir sarsıntı olduğunda sorumluyu bulmak için *“Jane, ne oldu? Ve kimi suçlayacağımı bilmeliyim, tamam mı?”* der. Iris, 2. Sezon 1. Bölümde Avenue 5 dizisini satın alır. Çünkü katıldığı etkileşimli programda (*Upbeat Downbeat*) dikkatler diğer konuk olan uzayda ölen mürettebattan (Kaptan Köşkü) Sarah'nın (Daisy May Cooper) kardeşi Zarah'a (asıl mesleği oyunculuk) yönelmiş ve Iris programdan çıkartılmıştır. Bunun üzerine o *“Avenue 5 dizisini satın almak için kalan fonları satın. Stüdyo, her neyse hepsini alın. Umurumda değil.”* der. Daha sonra dizinin çekim setine 'yeni patronunuz' diyerek gelir, Zarah'ı dizi kadrosuna dâhil eder ve onun dizinin yeni yıldızı olmasını ister. Çünkü *Upbeat Downbeat*'de trajedinin getirdiği izlenirliği fark etmiş idi; Zarah, dizide izleyicilerden sanki onun izdüşümü gibi bir kabul görür, adeta kahramanlaşır. Bu fantamazgorik temsilde, izleyici onun Sarah olmadığını bilse de onu Avenue 5'in seyir mürettebatı Sarah gibi görür. Ancak Zarah, Sarah'nın ölümünü canlandırmaya çalışırken Avenue 5 setinde yüksekten düşer, hayatını kaybeder (Wilson, 2022). Kaptan Köşkü'ndeki mürettebatın da içerisinde bulunulan fantamazgoride kendilerine yabancılaştığı gözlenir.

Resim 5: Solda mürettebattan Sarah, sağda kardeşi Zarah



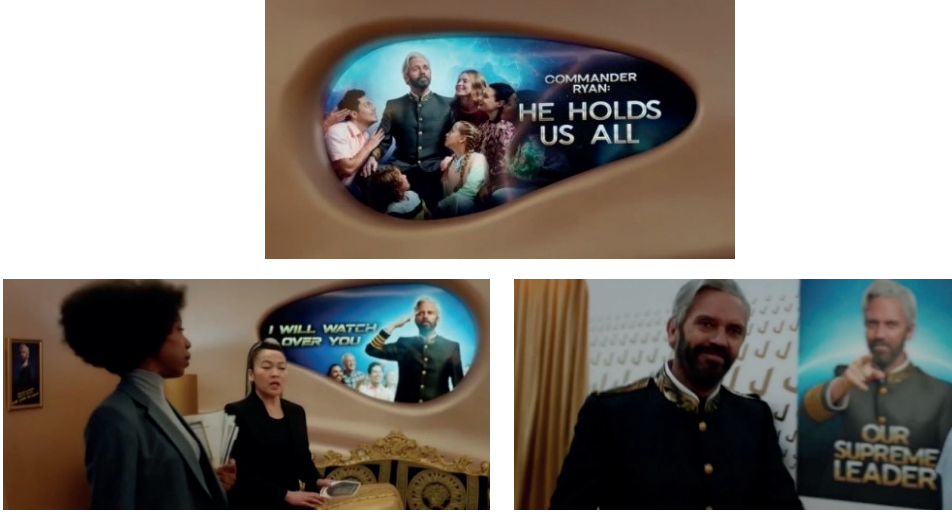
Kaynak: Fandom, t.y.a.; Avenue 5, HBO, Erişim Tarihi: 09.10.2023

3.2.3. Otorite ve İtaat

Avenue 5'in sonuna doğru uzay gemisinde isyan çıkması, yolcuları yeni bir lider arayışına götürür ancak doğru liderin bulunamaması nedeniyle tekrar Kaptan Ryan'a döndüğü görülür ve bu değerlendirme otorite, itaat yönündeki tartışmaları beraberinde getirir. Nitekim bu tartışmaları düşündüren, Ryan tekrar Kaptan ve lider olduğunda (ki Ryan artık otoriter bir kimsedir ve daha az anlayış sahibi olarak gösterilmektedir) yolcularca adeta kutsanması, yolcuların Ryan maskesi takması, kurtarıcı olarak görülmesi, yolcuları sürekli izlediği/göz ettiği iması, altın kaplama bir koltukta oturması, "Our supreme leader" (Yüce liderimiz) tarzında posterleri ve benzeri detaylardır. Ortak bir çıkar bilinci temelinde bir arada tutulmadıkları düşünülen kitlelerin "belirlenmiş, sınırlı ve elde edilebilir hedeflerde ifade edilen spesifik sınıfsal ifadeden yoksun" olduklarını ifade eden Arendt, (1958) her ülkede 'mevcut olan' kitlelerin, siyasal katılım noktasındaki tavırlarının belirleyiciliğine dikkat çeker. Hakikat iddialarını kabul etmediği öne sürülen totalitarizmin (Murariu, 2014) de kullandığı argümanlardan olan propaganda karizmatik lider, iletişim ve haberleşmenin olmayışı (Sakman, 2015) gibi durumlar çerçevesinde, karizmatik bir lider olarak gemi kaptanı Ryan tek lidere bağlanma, yönetimin iktidar mı, şan mı istediği gibi tartışmaların beslediği baskıcı anlayışları düşündürür, propagandayı efektif kullanır ve Domenach'ın (1995) propagandanın kuralları olarak sıraladığı *basitleştirme, tekrar, ortak - tek düşman* ya da sorun gibi tekniklerden yararlanır. Bazı yaklaşımlar Avenue 5'in güven veren kaptanı Ryan'ın değil, görünüşte de olsa liderin "Trumpian" bir karakter olarak Judd olduğunu düşünmektedir. Geminin hemen her detayını narsistçe tasarladığı gözlenen Judd, 'kendi parlaklığına olan inancı' yüzünden hiç tavsiye almaz, egoludur. Bu çerçevede tam olarak olmasa da Judd, Trump'a benzetilmektedir. Öyle ki iki karakter de 'egolarının düzenli olarak okşanmasına ihtiyaç duyan' kimselerdir; ayrıca 'çoğu insanın gizlice ciddiye almadığı etkisiz liderler' olarak da nitelenebilirler. Bu yaklaşımlara göre Avenue 5, 'beceriksiz liderliği' ve 'kötü karar vermeyi' net şekilde yansıtan, paralel felaketlerin gözlemlendiği bir dizidir. Ancak kar odaklı Judd'un, aksaklıkları lehine çevirebildiği de eklenmelidir. Çünkü aynı yaklaşıma göre, Judd 'saçmalıkları dâhi güzel göstermeye' çalışmaktadır ve izleyici adeta 'bozulmamış bir felaket yarışı' izlemektedir. Avenue 5'da en kötü durumlarda dahi gerçekler gibi bilimin de reddinin gözlenmesi, 'belirgin bir Amerikan sorunu hakkında yorum' şeklinde değerlendirilmektedir (Rosenberg, 2020).

Ryan'ın tavrı, "iyimser diktatörlük" çerçevesinde de yorumlanabilir. Öyle ki dizinin sonlarında otokrasi çerçevesinde gemiyi yöneten Ryan yolcuların iyiliği ve çıkarları adına hareket etmekte, yolcuların artık ona itaat yönünde davranış gösterdiği gözlenmektedir. 'izole edici bir süreç, bağlam hatta ekonomik olgularda 'güç asimetrisindeki' rolü ya da bir 'mit' olarak otokrasi, iyimser diktatörlük kendi iç politik süreci çerçevesinde demokrasiden farklılık arz ederken, iki siyasal tür arasındaki ayrımın da 'net olmadığını' düşünen yaklaşımlar bulunmaktadır. İyi niyetli diktatörlük, iyileştirici uygulamaları benimseyen politikacılar tarafından tercih edilen bir uluslararası yönelimken, "öğretmenleri" yardımsever bir diktatör olarak gören yaklaşımlar da vardır (Nyrup, 2020; Wang & Jab, 2017; Hillman; Matusov, 2023). Bu konu ile ilgili bir çalışma, bazı öğrencilerin demokratik bir eğitim adına yardımsever bir diktatöre ihtiyaç duyabilirken, bazı öğrenciler için ise (örneğin "otodidat" öğrenciler) öğretmenin yardımsever diktatörlüğünün büyük olasılıkla gereksiz olduğunu belirtmektedir. Bazı durumlarda *otodidatlar*, gerçek eğitime ihtiyacı olan yabancılaşmış öğrencilerin yardımsever diktatörleri halini alabilir. Ayrıca demokratik eğitim adına, öğretmen ile otodidakt öğrencileri arasında yardımsever bir diktatörlüğün paylaşılması da mümkündür (Matusov, 2023).

Resim 6: Kaptan Ryan için bazı sloganlar



Kaynak: Avenue 5, HBO, Erişim Tarihi: 03.02.2024

Avenue 5 yolcularından olan Karen-Frank çifti ise Karen'in özgüveni ile öne çıktığı, Frank'in ise ılımlı ve domestik bir karakter olduğu karı kocadır. Karen Kelly (Rebecca Front) Avenue 5'da öne çıkan bir figür ve adeta "kamu denetçisi" gibi yolcuların haklarını arayan, onları örgütleyebilen hatta liderlik propagandası dâhi yapabilen biridir. Öyle ki gemide yaşanan teknik hata sebebiyle yolculuk süresi uzayınca, gemi yönetiminin yolculara bu haberi soğukkanlı şekilde verme konusundaki tereddütlerinden yararlanıp, yolculara yolculuk süresi için mühendislerle pazarlık yaptığını ve süreyi indirdiğini söyler. Kelly, mühendislerin ona 5 yıl teklif ettiklerini, bunu asla kabul etmediğini ve ona boyun eğdiklerini söyler ve uzayan süreyi 3 yıl 6 aya indirdiğini iddia eder. "18 ay daha az" diyerek yolcuları ona bile razı eder. Karen basit, anlaşılır konuşmasında etkili bir retorik kullanır, konuşmaları dizinin ilk sezonunda coşku uyandırır ve bir kanaat önderi gibi muamele görür, yolcuları temsil eder. Ancak gemi, 'istediklerini alamamaya alışkın olmayan, hoşnutsuz yolcular' ile doludur (Aklilu, 2020).

Yale Üniversitesi'nden psikolog Stanley Milgram (1963), 'insanların neden itaat ettikleri', neden bu yönde eğilim gösterdiklerine cevap bulabilmek amacıyla *Yahudi Soykırımı* ve *Nazi*'lerden yola çıkarak, bir deney yürütür. Öyle ki Milgram, *İkinci Dünya Savaşı* ve *Nürnberg Savaş Suçu* davalarında suçlanan kişilerin soykırım eylemlerine getirdikleri gerekçeleri incelemiş, bu kimselerin savunmalarının genellikle "itaat" üzerine kurulu olduğunu gözlemiştir. Bu kimseler, 'üstlerinden gelen emirleri yerine getirmekteydiler'. Milgram, deney için gazeteye ilan vererek katılımcıları (erkek) seçmiş, katılımcının başka bir kişiyle eşleştirilmesi için 'öğrenci' ve 'öğretmen' pozisyonları için kura çekilmiştir. Ancak çekiliş, katılımcının hep öğretmen, öğrencinin ise gerçek katılımcı gibi davranan Milgram'ın *işbirlikçilerinden* biri olacak şekilde düzenlenmiştir (McLeod, 2007).

Odağında öğretmenin olduğu deneyde, öğrenci ve öğretmen (denek) ayrı odalara alınmış, öğretmene öğrenciye 'öğrenme testi' uygulayacağı söylenmiştir. Burada *haff şok*'tan tehlike - *şiddetli şok*'a dek *sözel tanımlamalar* da vardır. Öğrenci bu çerçevede doğru yanıt verdiğinde bir sonraki maddeye geçilmesi, aksi takdirde ise öğretmence ona elektroşok verilmesi planlanmıştır. '15 volt'tan başlayan elektroşok düzeyinin her yanlış cevapta '15 volt' artırılarak uygulanması planlanmıştır. Öğretmen en düşük şok seviyesi olan 15 volt'tan başlayacak ve öğrencinin her hatasında '30 volt', '45 volt' ve benzerlerini geçmek suretiyle seviyeyi arttıracaktır. Öğretmen saf bir denek iken öğrenci ya da kurban, aslında hiç şokun uygulanmadığı bir aktördür. Deney, bireyin bir başka bireye artan düzeylerde acı vermesi emredildiğinde ne denli ileri gidebileceğini anlamayı amaçlarken, deneyin hangi düzeyde bu emre uymayı reddedeceği merak edilmiştir. Denek öğrencinin çığlıklarını duymuş, canının yandığını anlamış ancak otoritenin deneye devam yönündeki emirleri sürmüştür. Deneyin içerisinde bulunduğu durumdan çıkabilmesi ancak emir veren otoriteden kopması ile mümkündür (Milgram, 1974). Ahlak ve itaat arasında kalan bireyin otoriteye itirazını merak eden bu deney sonrası çalışmasında Milgram (1974), yetişkin bireylerin bir otorite emri ile hemen hemen her yola başvurma noktasındaki aşırı istekliliğine dikkat çekmektedir.

Doktora öğrencisi olduğu Asch'ın "uyma deneyi" (*insanın karar verme sürecinde çevresindekilerin ne denli etkili olduğunu* anlamaya çalışan deneyde çeşitli 'davranışsal gerekçeler' ile (*dışlanmak, dalga konusu olmak vb.*) grup psikolojisi ile hareket etme gözlenmiştir) ile birlikte⁵ önemli sosyal psikoloji deneylerinden adlandırılan bu otorite⁶ ve itaat deneyinde Milgram'ın, insanların hiç 'zorlama gücü' bulunmayan otoriter bir 'bilim insanının emirlerine büyük ölçüde itaat ettikleri' sonucuna ulaşmış olması önemlidir. Nitekim bu deney, çeşitli koşullar altında bireyin toplum içerisinde karar ve davranışlarında diğer bireyler ve otorite etkisi ile hareket ettiğini göstermektedir (Yükselbaba, 2017, s. 230-231; Mcleod, 2007). Milgram'ın bu deneyinin katılımcılarının erkek olması nedeniyle, bazı çalışmalar onun erkekler neden otoriteye itaat eder? sorusuna odaklandığını düşünmektedir. Milgram'ın masum birine acı verici şokları verme yönünde istek sahibi kimselerin ciddi şekilde yüksek olduğunu görmesi paralelinde, elinde tehdit ya da zorlama argümanı bulunmayan bir bilim insanına bu denli itaat ediliyor ise bunun devletin elinde nasıl bir kontrol gerektirdiğini vurgulamıştır (Helm & Morelli, 1979).

Birey bir diğeri ile karşılaştığında, ona baktığında çok kısa bir süre içerisinde onunla ilgili bir kaniya varır; karşısındakinden edindiği izlenim, modern önyargılar ile de açıklanabilir. Birey konuşup kendinden bahsettiğinde, karşısındakinde onun hayatıyla ilgili az çok bir fikir oluşurken, aslında kişi toplumsal yaşamın ön koşulu olan bir şeyi gerçekleştirir. *Bireyselliği oluşturan belirli özelliklere sahip bir anlayış* oluşturmak için sahip olduğu önemli kapasite içerisinde birey, izlenimlerin nasıl oluştuğuna da kafa yorar. İzlenimlerin oluşumunu düzenleyen yasal ilkelerin olup olmadığı sorusu, her insanın çok sayıda farklı özelliğe sahip olduğu paradigmasıyla sorunlaşır (Asch, 1946). Ash, *sosyal etkilerin* bireylerin eylemlerini, yargılarını ve inançlarını şekillendirdiği gerçeği göz önüne alındığında, belirli ortaklıklarda bireylerin aynı ya da benzer eğilimlerde olacağını da açık olduğunu dikkat çeker. Örneğin ona göre, bir *Yamyam kabilesinin bir üyesi için yamyamlık uygun* kabul edilebilirken, sosyal bilimlerde grupların üyeleri üzerindeki köklü etkilerini anlamaktan yola çıkmaktadır. Psikologlar, bireylerin zihinleri üzerindeki *grup baskısını* detaylı şekilde anlamayı amaçlarken, bir dizi soru ile karşılaşılır. İletişim teknolojilerinin regüle ettiği süreçte *toplumsal güçlerin bireylerin görüş ve tutumlarını nasıl ve ne ölçüde kısıtladığı* sorusu öne çıkar. Çünkü süreç, "düşüncenin kasıtlı manipülasyonu" ve "rıza mühendisliği" de ortaya çıkarmıştır. Tüm bunlar Asch için, bireylerin *fikirlerinin nasıl oluşturduğu ve sosyal koşulların* rolünün incelenmesi için haklı gerekçelerdir (1955, s. 31).

Bireyin yetiştirilme tarzından beri kodlanan otoriteye itaat, çok yerde kendisini gösterir ve *aile, çevre* gibi faktörlerden öğrenilmiştir. Birey, *meşru bir otoritenin* emrini yasal ya da ahlaki bulduğunda ona uyma eğilindedir (Mcleod, 2007). Milgram, itaatın 'sosyal hayatın yapısında' olduğunu ve 'davranışın belirleyicisi' niteliğine sahip bulunduğunu söylemektedir. Ona göre, "psikolojik bir mekanizma" olarak itaat, *bireysel eylemi politik amaçlara* bağlamaktadır (1963, s. 371). Milgram'a göre itaat, her yerde bulunmaktadır ve bu nedenle bir araştırma konusu olarak, sosyal psikolojide dikkatlerden kaçabilmektedir. Ona göre, davranışları anlamak için itaatın bireyin *eylemini şekillendirmedeki rolü* ele alınmalıdır. Nitekim komut verilerek yapılan bir eylem, "psikolojik olarak kendiliğinden gerçekleşen bir eylemden tamamen farklı"dır (1974). Milgram'ın "bürokratik bir mikrokozmos" şeklinde oluşturulduğu ifade edilen deneylerinin, otoriteye itaate ilişkin "örgütsel düzeyde bireylerin acil bir ahlaki ikilemi nasıl çözdükleri hakkında daha az şey ifade ettiğini" düşünen yaklaşımlar da vardır (Russell, 2009).

Montaigne, "insan gerçekten de hayatın müthiş kendini beğenmiş, değişken ve kararsız bir öznesidir, ona dair sabit ve kesin hükümler ortaya koymak çok zordur" der (2019, s. 14). Ancak kültürün öncelediği ve aktardığı kabuller ya da redler, bireysel pratiklerde sıklıkla dikkat çeker. Nitekim kültürler arası ilişkileri de etkileyen kalıp yargılar, önyargılar farklı kültürel özellikler temelinde bireyin ait olduğu kültür ve toplumun bir sonucu olarak da oluşmuştur. Bir çalışmada Yahudilere yönelik önyargıyı ele alan Adorno (2017, s. 30), önceden belirlenmiş kalıp yargıların grup psikolojisindeki kabulü üzerinden rolüne vurgu yapar. Önyargılı öznelerin gösterdiği "içtutarlılık" şeklinde yorumlanabilecek bu durum aynı zamanda *önyargılı, otoriteryen kişilik özellikleri gösteren* bireylerin (çalışma kapsamındaki katılımcılar) "zihinsel katılığının" kanıtı olarak da değerlendirilebilir.

⁵ Asch (1955), hipnoz'a yönelik ilgi ile toplumsal güçler insanların görüşlerini nasıl ve ne kadar kısıtlıyor? sorusu üzerine düşünüldüğünü belirtmiştir.

⁶ Otorite, gördüğü direkt kabul ile rasyonelizmi pragmatizme dönüştürür; çeşitli amaç ve uygulamalarda otoriteye başvurulması iyimler diktatörlerin, toplum mühendislerinin, çeşitli mekanizmaların da yeğlediği bir şeydir. Örneğin bilim haberciliğinde sayısal retorik kullanımı, haberde ikna ve inandırıcılığın sağlanması bakımından önemlidir. Nitekim otoritelerin, uzmanların görüşleri, sayısal veriler, raporlar, niceliksel analizler ve benzeri argümanlar, haber metinlerinde doğrudan ikna ve inandırıcılığı sağlamak için sıkça kullanılır.

Resim 7: Dizinin sonlarında “Lider” olarak görülen Kaptan Ryan ve Kaptan Ryan maskesi takan bazı yolcular



Kaynak: Avenue 5, HBO, Erişim Tarihi: 03.01.2024

Avenue 5’da doğru liderin bulunması sonrası tekrar Kaptan Ryan’i kaptandan ziyade bir “lider” olarak gören yolcuların bu tavrı, distopyada apokaliptik durumların sorumlusu olan teknolojinin yine *kurtarıcı* olarak görülmesi gibi de değerlendirilebilir. Avenue 5’in müşteri ilişkileri sorumlusu Matt Spencer’in (Zach Woods) zamanla gemide çıkan isyanda yolcuları ayaklanmaya teşvik edici rolü ise karakterin sınıfsal dönüşümünü de refere eder. Öyle ki bir sahnede Matt’in elinde oraka benzer bir nesne görülür. Avenue 5 yanlışlıkla güneşe doğru ilerlediğinde de (2. Sezon 1. Bölüm) çamaşır personelinin kullandığı ve daha serin olan bir tünele yolcuları yönlendirme fikri uygulandığında (hasta, yaşlı, çocuklar öncelikli 300 kişi seçilmesi planlanır) bir sınıfsal ayırım ima edilir. Geminin soğuk kısmına geçebilenler ayrıcalıklı olurken, diğerlerinin büyük ihtimalle hayatta kalamayacağı öngörülür. Ancak böyle olmaz, herkes kurtulur. Matt, Avenue 5 güneşe doğru ilerlediğinde de ayrıcalıklı olabilecekken yine tünele seçilmeyen, ayrıcalıklı olmayanlar ile beraber kalır. Matt’in bir “nihilist” olduğu düşünülmektedir (Aklilu, 2020). Kaçmak isteyenler, başta Judd olmak üzere, pragmatist bireylerdir. Dizide yolcuların davranışlarını ölçen ve arşivleyen, gemiye yaptıkları katkıyı tespit eden (yolcuların bu yönde bir sılmasını yapıyor) *yapay zekâ algoritması*, veri gizliliği yönündeki distopik kaygıları da resmeder (Resim 8).

Resim 8: Matt Spencer ve tüm yolcuları takip edip, verileştiren yapay zekâ algoritması



Kaynak: Avenue 5, HBO, Erişim Tarihi: 04.01.2024

2. Sezon 7. Bölümde Avenue 5’i yaklaşan, durdurulamayan füzeden kurtarmak için ortaya atılan gemiyi ikiye bölme fikrine, Kaptan Ryan’ın “yo yo kimin yaşayıp kimin öleceğine karar vermek dikdatörün işi değil ki. Yo, kesinlikle onun işi” demesi de çarpıcıdır.

3.2.4. Apokaliptik ve Post-Apokaliptik Bağlam

Avenue 5'daki felaketlerde göze çarpan bazı detaylar örneğin, gemiden atılanların (gemide ölenlerin cesetleri, patlayan tuvalet hattından gelenler) yerçekimine takılması ve sürekli *seyir hattının etrafında dönmesi* apokaliptik bir nitelikte değerlendirilebilir. Nitekim 'hoşnutsuz, her zaman istediklerini elde etmeye alışmış olan yolcular, bu olaylara şahit olarak kıyametinin karanlık halini hissetmiş; onlara ölüme, kendini hatırlatan felaketlere aslında ne kadar yakın olunduğu' hatırlatılmıştır (Aklilu, 2020). Bu çerçevede, Avenue 5'in COVID-19 Pandemisi sürecinde vizyona girmiş olması da ironiktir. Avenue 5'i post-apokaliptik niteliğe taşıyan ise, dünyada lityumun bitecek olması olarak görülebilir. Gerçek evrenin mevcudiyetini sürdürmek isteyen akıl, son'a direnmekte ve bu uğurda risk alarak mevcudiyeti sürdürmeye odaklanmaktadır. Çünkü kaçınılmaz son sonrası ideolojinin öncelediği var oluş, insanlığın korunmasını da içerir. Nitekim Japonya'nın *II. Dünya Savaşı ve atom bombası* deneyiminin ülke ve toplumu, post-apokaliptik bir sürecin içerisine ittiğini düşünen yaklaşımlar da vardır. Bu çerçevede post-apokaliptik süreç, kıyamet sonrası girilen toparlanma çabalarını da niteler (Özdemir, 2019).

Avenue 5, siberpunk bir nitelik taşısa da Fringe'deki *Massive Dynamic* şirketi gibi bir *mega teknoloji devinin* gücü açıkça gösterilmez. Öyle ki Avenue 5'da Judd Galaksi ve Görev Kontrol Merkezi, geminin karşılaştığı kriz ile tek başına baş edemez ve NASA'dan (*National Aeronautics and Space Administration/Amerika Birleşik Devletleri Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi*), Başkan'dan yardım ister. Ancak son bölüme doğru sosyal medya şirketleri ve liahtları *TOTOPOTUS*'da⁷, 2060 yılında gerçek dünyanın yöneticileri pozisyonunda, şimdinin Z nesli gençler olarak gösterilir, gemiyi bir füzeyle imha etme kararını da bu kimseler verir.

Ash'e göre (1951, s. 223), tutumların nasıl oluştuğu ve yeniden düzenlendiği gibi, kamuoyu ve propagandanın işleyişini anlamak için de bu olguları açıklığa kavuşturmak gereklidir. Avenue 5'da tüm karışıklıklar ve sorunlar sürerken yolcuların tutumlarını yeniden düzenlemeye çalışırken, liderliğe soyunan ve yolcuları temsil ettiğini düşünen Karen gibi Kaptan Ryan'in de yaptığı karşındakileri doğru analiz etmek ve uygulayacakları propagandayı işlevsel kılmaktır. Bununla birlikte, geminin (Avenue 5) yeni bir lider isyanında da isyan sonrası yürütülen çabalarda da yolcuların grup fikrine uyma yönünde davranış gösterdiği görülmektedir. Grup psikolojisi ile hareket eden yolcular, Asch'in de belirttiği gibi *çeşitli davranışsal gerekçeler ile uyma davranışı* (1955) göstermiştir. Milgram'ın otoriteye itaat (1963) teorisi de geminin kaptanı Ryan'in tekrar lider olarak kabul edilmesi ve sonrasındaki gelişmeler ile kendisini göstermiştir.

Iannucci, Avenue 5 konulu bir röportajında her zaman bir bilimkurgu hayranı olduğunu ve 'kalabalığın cılgınlığına, grup dinamiklerine, insanların nasıl davrandığını' ele almayı istediğini söylemiştir. Son yıllarda 'sosyal medyada işlerin biraz zehirli hale geldiğini' düşünen Iannucci insanların öfke, grup psikolojisi ile hareket etme, diğerlerini istememe gibi yönelimlerinin baskınlığına dikkat çekmiştir. Bu insanların 'büyük, kapalı bir ortamda bir arada olduğu hayal edildiğinde, nelerin olacağını' merak eden Iannucci, büyük ihtimalle bu fikirleri ile Avenue 5'i ortaya çıkarmış, uzay turizmini distopik bir kurguda ele alan Iannucci, yakın gelecekte değişiklikler gözlenecek olsa da çok radikal değişikliklerin olmayacağını vurgulamaya çalışmış olabilir (Chuba, 2022). Bu nedenle de aslında bazı yaklaşımlar, Avenue 5'i yarı-distopik gelecekte geçen bir yapım olarak değerlendirmektedir. Bu distopik gelecekte Beyaz Saray *Buffalo*'ya taşınmış, FBI'nın başkanı *Fyre Festivali*'nin kurucusu Billy McFarland olmuştur (Aklilu, 2020). Avenue 5'in, Trump ve COVID-19 gölgesinde 'ABD'nin dünyada oynadığı role ilişkin absürd bir özet' niteliğinde olduğunu düşünen yaklaşımlar da vardır. Bu yaklaşımlar, kazara bir rota değişikliği ile uzayan uzay seyahati yolcularının 'Amerikan klişelerinin farklı bir kesitini temsil ettiğini' düşünmektedir (Rosenberg, 2020).

⁷ İkinci sezonda Judd Galaksi Görev Kontrol Merkezi'ni ele geçiren ve 2060'da ABD'nin Diğer Başkanı'nın Ofisi olan TOTOPOTUS sadece "*Kuantum Bilgisayar*" olarak da adlandırılan bir yapay zekâ değildir; TOTOPOTUS, Beth Bezos (Jeff Bezos), Mike Zuckerberg (Mark Zuckerberg), Dusty Musk (Elon Musk) ile Quantum Computer gibi eski CEO'ların üç torunundan oluşan, onlar tarafından yönetilen ve "*lityum kıtlığı*" gölgesinde, birlikte *Başkanın kararlarını onaylayan topluluktur* (Fandom, "The World of Avenue 5". URL: https://avenue5.fandom.com/wiki/The_World_of_Avenue_5, t.y.b; Chakraborty, 2022).

SONUÇ

Bilimkurgu siberpunk, distopya ve apokalips gibi alt tür ve kavramlar üzerinden bilim ve teknoloji ilişkisinin çıktı ve sonuçlarına dikkat çeker. Teknolojinin yıkıcı şekilde etki ettiği gelecek, distopik bir vizyondur. Toplumsal gerçeklikten yola çıkarak onu son'a vurgu yaparak kurgulayan distopya, toplumu aslında üretim-tüketim ilişkisi üzerinden yordar. Distopyaya apokaliptik yaklaştığı düşünülebilecek olan Avenue 5'da gözlemlendiği üzere teknolojinin orantısız kullanımı demokrasi, insan hakları gibi çerçevelerde sorunları her evrende getirecektir. Dizide gerçek mürettebat yerine oyuncu ve mankenlerden oluşan bir mürettebatın adeta vitrin olarak konumlandırılması, gerçeğin simüle edilmesi ile birlikte resmettikleri fantamazgorik kimlikleri de tüketim objesine dönüştürüklerini gösterir. Bürünülen kimlikler, mesleki roller ile pasajlarda, AVM'lerde ya da sosyal medyada tüketen birey distopyada da fantamazgorik an'ları tüketen olarak karşımıza çıkar, fantamazgori girilen rollerdeki aldatıcı an ve görünümüler olarak değerlendirilebilir. Pasajlarda 'yabancılaşan' birey, şimdilerde teknoloji tabanlı ortamlarda yabancılaşmaktadır ve bu eğilim, yeni nesil iletişim ortam ve olanaklarının yabancılaşma ile olan ilişkisini sorgular. Bunu Donnie Darko'da da görmek mümkün idi. Öyle ki Donnie de fantamazgorya ile kendine yabancılaşıyordu. Serres'in sürekli olarak *parazitlerin var olduğunu* söylediği topluluk, Avenue 5'da uzay yolculuğunda an'ın tadına vararak kendisine yabancılaşmış olan haz odaklı bireyler iken, Benjamin'de 'tüketmek suretiyle yabancılaşmanın keyfine teslim' bireyler olarak değerlendirilebilir.

Avenue 5'in 2. Sezon 6. Bölümünde Ryan'in tekrar lider seçilmesi sonrası ortamı tanımlayan Rav'ın, "*Gemideki hava kıyamet sonrası gibi*" demesi çarpıcıdır. Avenue 5'da dünyada lityumun bitecek olması post-apokaliptik bir durum olarak değerlendirilebilecek olduğundan, adeta kıyamet sonrasına hazırlanacak olan geminin durdurulamayacak olan bir füze ile imha edilerek yok edilmesi kararını verenlerin sosyal medya şirketleri olması, bu distopyada gerçek dünyanın yöneticileri ya da üst aklı konumunda onların olduğunu gösterir, yöneticilerinin onların Gama nesli (2040-2054) kuşakları (Bal Çetinkaya, 2021) olabilecek kimseler şeklinde verilmesi ise dijitalleşme ve gençler analojisine bir dikkat çekiş niteliğinde değerlendirilebilir. Gemiye vurmaya gönderilen füzedeki kurtulmak için geminin ikiye bölünmesi, sınıfsal ayrıma bir gönderme olarak değerlendirilebilir. Hatta yolcuların yolculuk boyunca onları değerlendiren yapay zekâ algoritması ile gemideki yaşam ve kişilerarası ilişkilere dayalı performansları ile ulaştıkları sıralamanın, bölünme ölçütü olarak düşünülmesi (sıralaması yüksek olanlar geminin ilk kısmında, düşük düzeyde olanlar ise arka kısmında kalacaktır) de böyledir. Buradaki hayatta kalma mücadelesi, gemi topluluğunun 'parazitlenme' durumunu hızlandırmıştır.

Teknoloji ve gelecek analjisi çerçevesinde, insan aklıyla gelişen teknolojinin bireyi değil, yine kendisini merkeze aldığı söylenebilir, distopyanın temel argümanı da budur. Avenue 5'da absürlükler üzerinden yaratılan distopik gelecekte, toplumun organik yapısı ve eğilimleri primitif şekilde gösterilir ve hangi çağda ya da evrende yaşarsa yaşasın bireyin var oluş sınavının bir mücadele, yarış serüveni olduğuna da dikkat çekilir. Otoriteye itaat ve grup psikolojisi çerçevesinde gösterilen uyma davranışı koşulların belirleyiciliğine karşın, Avenue 5'da da görüldüğü gibi esas belirleyiciliği çeşitli ortaklıklara bırakır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. W. (2017). *Otoritaryen Kişilik Üzerine Niteliksel İdeoloji İncelemeleri*. Çev. Doğan Şahiner, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Agamben, G. (1993). *Stanzas: Word And Phantasm in Western Culture*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Aklilu, D. (2020). "AVENUE 5 Season 1: A Series Unable to Escape The Pull Of Iannucci's Best Works." URL: <https://www.filminquiry.com/avenue-5-season-1/?amp=1>, Erişim Tarihi: 13.02.2024.
- Almaghdi, T. (2021). *The Dystopian Impulse and Media Consumption: Redefining Utopia via The Narrative Economics of The New Media Age* (Master Thesis). Orange, California: Chapman University. https://digitalcommons.chapman.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1036&context=english_theses, (Erişim Tarihi: 20 Aralık 2023).
- Andreeva, N. (2022). "Avenue 5' Likely Ending With Season 2, Cast of Armando Iannucci's Hbo Space Comedy Has Been Released." May 27, 2022, URL: <https://deadline.com/2022/05/avenue-5-canceled-season-2-final-season-premiere-date-hbo-cast-released-1235034663/amp/>, Erişim Tarihi: 13.02.2024.
- Arendt, H. (1958). *The Origins of Totalitarianism*. Cleveland & New York: Meridian.
- Asch, S. E. (1946). Forming Impressions of Personality. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 41(3), 258-290.
- Asch, S. E. (1951). Effects of Group Pressure Upon The Modification and Distortion of Judgments. In H. Guetzkow (Ed.), *Groups, leadership and men; research in human relations* (pp. 177-190). Pittsburgh: Carnegie Press.
- Asch, S. E. (1955). Opinions and Social Pressure. *Scientific American*, 193(5), 31-35.
- Avenue 5*. (2020-2022). 2 Sezon, 17 Bölüm, Yaratıcı: Armando Iannucci, HBO.
- Bagley Thompson, C. (2009). Descriptive Data Analysis. *Air Medical Journal*, 28(2), 56-59.
- Bal Çetinkaya, K. (2021). "X, Y, Z kuşağı... peki ya ötesi?". TÜBİTAK, *Bilim ve Teknik*, ss. 46-51, Nisan 2021, URL: <https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/system/files/makale/xyz.pdf>, Erişim Tarihi: 14.05.2024.
- Baudrillard, J. (2022). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bezrukov, A. & Bohovyk, O. (2022). Mutation of Dystopian Identity in The Age of Posthumanism: Literary Speculations. *Respectus Philologicus*, 42(47), 52-64.
- Bilgin, N. (2013). *Tarih ve Kolektif Bellek*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Bozkurt, M. (2021). Fantazmagorik Bir Mekân Olarak Twitter ve Simülatik Flâneurler. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi FSMIAD*, (17), 455-480.
- Bradbury, R. (2018). *Fahrenheit 451*. Çev. Dost Körpe, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Castigliano, F. (2023). Flaneuring The Buyosphere: A Comparative Historical Analysis of Shopping Environments and Phantasmagorias. *Journal of Consumer Culture*, 23(2), 465-481.
- Chakraborty, D. (2022). "Avenue 5 Season 2: Here's Why You Should Be Watching This Space Comedy." Nov 12, 2022, URL: <https://movieweb.com/avenue-5-season-2-should-be-watching/>, Erişim Tarihi: 14.03.2024.

- Chuba, K. (2020). "Armando Iannucci on HBO's 'Avenue 5' and How The Space Comedy Compares to 'Veep'". January 19, 2020, URL: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/armando-iannucci-hbos-avenue-5-how-space-comedy-compares-veep-1270143/amp/>, Eriřim Tarihi: 14.03.2024.
- Cohen, M. (1989). Walter Benjamin's Phantasmagoria. *New German Critique*, (48), 87-107.
- Colomina, C., Sánchez Margalef, H. & Youngs, R. (2021). The Impact Of Disinformation on Democratic Processes and Human Rights in The World. Brussels, European Union European Parliament. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/653635/EXPO_STU\(2021\)653635_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2021/653635/EXPO_STU(2021)653635_EN.pdf) Eriřim Tarihi: 3 Şubat 2023.
- Çırak, C. (2021). Bestecilikte Fantazmagorya: Geleneksel Türk Müziğinde Besteciliğın Bazı Zihinsel ve Toplumsal Dinamikleri. *EJMD*, (19), 76-105.
- Deng, R. & Matthes, J. (2023). Utopian or Dystopian? The Portrayal of The Metaverse In Popular News on Social Media. *Heliyon*, 9(4), 1-18.
- Domenach, J. M. (1995). *Politika ve Propaganda*. Çev. Tahsin Yücel, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Donnie Darko*. (2001). Yönetmen & Senaryo: Richard Kelly.
- Fandom*. (t.y.a). "Sarah", URL: <https://avenue5.fandom.com/wiki/Sarah>, Eriřim Tarihi: 06.10.2023.
- Fandom*. (t.y.b). "The World of Avenue 5." URL: https://avenue5.fandom.com/wiki/The_World_of_Avenue_5, Eriřim Tarihi: 06.10.2023.
- Farca, G. & Ladevèze, C. (2016). The Journey to Nature: The Last of Us As Critical Dystopia. *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, (p. 1-16), Dundee, Scotland, UK: Digital Games Research Association (DiGRA) and the Foundation of Digital Games (FDG).
- Farca, G. (2019). *Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and The Player's Aesthetic Response*. Studies of Digital Media Culture, Bielefeld: transcript publishing.
- Farhat, H. (2019). *Dystopia In Contemporary Post-Apocalyptic Films* (Master Thesis). Ankara: Bilkent University. <https://tez.yok.gov.tr> Tez No: 542687 (Eriřim tarihi: 10 Aralık 2023).
- Ferreira, A. R. S. (2020). The Importance of Descriptive Analysis. *Rev Col Bras Cir* 47:e20202682.
- Gabor, M. R. (2010). Descriptive Methods of Data Analysis For Marketing Data – Theoretical and Practical Considerations. *Management & Marketing Challenges for Knowledge Society*, 5(3), 119-134.
- Greenwald, A. G. (1980). The Totalitarian Ego: Fabrication and Revision of Personal History. *American Psychologist*, 35(7), 603–618.
- Guarda, Rebeka F., Ohlson, Marcia P. & Romanini, Anderson V. (2018). Disinformation, Dystopia and Post-Reality in Social Media: A Semiotic-Cognitive Perspective. *Education for Information*, 34(3), 185-197.
- Henry, D. & Walker, B. (1966). Phantasmagoria and Idyll: An Element of Seneca's Phaedra. *Greece & Rome*, 13(2), 223-239.
- Huxley, A. (2003). *Cesur Yeni Dünya*. Çev. Ümit Tosun, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Hillman, A. L. (1992). International Trade Policy: Benevolent Dictators and Optimizing Politicians. *Public Choice*, (74), 1–15.

Iggers, G. G. (2012). *Bilimsel Nesnellikten Postmodernizme Yirminci Yüzyılda Tarih Yazımı*. Çev. Gül Çağalı Güven, İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Jansen, M. A. (2020). Fashion and The Phantasmagoria of Modernity: An Introduction to Decolonial Fashion Discourse. *Fashion Theory*, 24(6), 815-836.

Kaika, M. & Swyngedouw, E. (2020). Fetishizing The Modern City: The Phantasmagoria of Urban Technological Networks. *International Journal of Urban and Regional Research*, 24(1), 120-128.

Korkmaz Çalışkan, B. (2021). Kader Algısı ve Otoriteryen Kişilik Arasındaki İlişki Üzerine Bir İnceleme (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İbn Haldun Üniversitesi. <https://tez.yok.gov.tr> Tez No: 701054, (Erişim tarihi: 10 Mart 2023).

Lynteris, C. (2013). Ten Comments on 'Eight Theses on Phantasmagoria. *Anthropology & Materialism*, (1), 1-2.

Loeb, S., Dynarski, S., McFarland, D., Morris, P., Reardon, S. & Reber, S. (2017). Descriptive Analysis in Education: A Guide For Researchers. (NCEE 2017-4023). Washington, DC: U.S., National Center for Education Evaluation and Regional Assistance.

Marshall, G. & Jonker, L. (2010). An Introduction to Descriptive Statistics: A Review and Practical Guide. The College Of Radiographers. *Radiography*, 16(4), e1-e7.

Matusov, E. (2023). Teacher As A Benevolent Dictator: Promoting A Culture of Democratic Dialogic Education In A Conventional University. *Dialogic Pedagogy: An International Online Journal*, 11(2), A245-A260.

McLeod, S. A. (2007). "The Milgram Experiment". Updated on November 14, 2023, Reviewed by Olivia Guy-Evans, URL: www.simplypsychology.org/milgram.html, Erişim Tarihi: 07.10.2023.

Milgram, S. (1963). Behavioral Study of Obedience. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, (67), 371-378.

Milgram, S. (1974). *Obedience to Authority: An experimental view*. United States: HarperCollins.

Montaigne, de M. (2019). *Denemeler*. Der. & Çev. Tülin Dagüloğlu, İstanbul: Remzi Kitabevi.

More, T. (2012). *Open Utopia*. Edited and With An Introduction by Stephen Duncombe, Port Watson: Minor Compositions.

Murariu, M. (2014). The Nature of Totalism And Its Use in The Analysis of Militant Heterodoxies. *Totalitarismus und Demokratie*, 11(1), 29-48.

Muñiz, A. (2022). Gang Phantasmagoria: How Racialized Gang Allegations Haunt Immigration Legal Work. *Critical Criminology*, (30), 159-175.

Nyrup, J. (2020). *The Myth of The Benevolent Autocrat? Internal Constraints, External Constraints, and Economic Development in Autocracies* (PhD Thesis). Oxford: University of Oxford. <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:bf-62b975-2259-474b-a468-dba7f01e879c> (Erişim Tarihi: 13 Şubat 2023).

Orwell, G. (2000). 1984. Çev. Celal Üster, İstanbul: Can Yayınları.

Özdemir, E. (2019). *Akira Örnekleminde Post Apokaliptik Toplum ve Çevre Tasvirlerinin Siberpunk Kültüründeki Yeri* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Maltepe Üniversitesi. <https://tez.yok.gov.tr> Tez No: 608956 (Erişim tarihi: 30 Ağustos 2023).

Rabbit-Reviews. (2009). "Donnie Darko [2001]". May 26, 2009, URL: <https://www.rabbit-reviews.com/movie-recommendations/drama/donnie-darko-2001/>, Erişim Tarihi: 11.02.2024.

Riether, G. (2010). Digital Phantasmagoria: An Urban Space of Intensified Interaction. *SIGRA DI 2010/Disrupción, modelación y construcción: Diálogos cambiantes*, pp. 380-383.

Rosenberg, A. (2020). "HBO's 'Avenue 5' is the Perfect Companion to This Crapfest of A Year." December 9, 2020, URL: <https://mashable.com/article/avenue-5-perfect-metaphor-for-2020-new-year>, Erişim Tarihi: 27.03.2023.

Russell, N. J. C. (2009). *Stanley Milgram's Obedience To Authority Experiments: Towards An Understanding of Their Relevance in Explaining Aspects of The Nazi Holocaust* (PhD Thesis). Wellington: Victoria University of Wellington. https://openaccess.wgtn.ac.nz/articles/thesis/Stanley_Milgram_s_Obedience_to_Authority_Experiments_Towards_an_Understanding_of_Their_Relevance_in_Explaining_Aspects_of_the_Nazi_Holocaust/16967854, (Erişim tarihi: 27 Ocak 2023).

Sakman, M. (2015). İdeolojik Hegemonya İçerisinde Örgütlenen Siyasal Bir Sistem Olarak Totalitarizm. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (55), 117-126.

Serres, M. (1982). *The Parasite*. Translated with Notes by Lawrence R. Schehr, Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

Sidel, J. L., Bleibaum, R. N. & Clara Tao, K. W. (2018). Quantitative Descriptive Analysis. In *Descriptive Analysis in Sensory Evaluation*, Chapter 8, pp. 287-318, Eds. Sarah E. Kemp, Joanne Hort, Tracey Hollowood, UK: John Wiley & Sons Ltd.

Spoiler TV. (Erişim 2023). "Avenue 5 - Episode 2.02 - What an Unseasonal Delight - Promotional Photos". October 15, 2022, URL: <https://www.spoilertv.com/2022/10/avenue-5-episode-202-what-unseasonal.html>, Erişim Tarihi: 09.10.2023.

Syvetsen, T. (2017). Evil Media in Dystopian Fiction. Chapter 3, In *Media Resistance Protest, Dislike, Abstention*, pp. 35-53, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.

Tirole, J. (2021). Digital Dystopia. *American Economic Review*, 111(6), 2007-48.

TV Series Finale. (2020). Avenue 5: Season One Ratings, March 17, 2020, URL: <https://tvseriesfinale.com/tv-show/avenue-5-season-one-ratings/>, Erişim Tarihi: 09.03.2024.

Tzouras, A. (2020). *Gerald Farca, Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response (Studies of Digital Media Culture)*. European journal of American studies [Online], Book reviews, URL: <http://journals.openedition.org/ejas/16343>.

Verne, J. (2022). *Zacharius Usta*. Çev. Alev Özgüner, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Vieira de Carvalho, M. (2013). Art as "Phantasmagoria": Between Illusion and Reification. *Kybernetes*, 42(9), 1367-1373.

Yanar, M. (2020). The Hunger Games: Reality or Phantasmagoria. *Journal of Humanities and Cultures Studies R&D*, 5(3), 1-7.

Yegen, C. & Ulusoy, N. (2020). Fringe ve Diorama Aracılığı ile Gerçeklik, Teknoloji ve Evren Üzerine. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (32), 60-79.

Yegen, C. & Dönmez, S. C. (2023). Tarih ve Kolektif Bellek Aktarımında Sanal Gerçeklik: "War Remains" Örneği. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 412-430.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2021). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

Yükselbaba, Ü. (2017). MILGRAM Deneyi: Otorite ve İtaate Dair. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*, 75(1), 227-270.

Załoga, W. (2022). DISINFORMATION in the Age of The Digital Revolution In The Aspect of State Security. *WIEDZA OBRONNA*, 280(3), 43-62.

Wang, Q. & Jab, S. (2017). Benevolent Dictatorship and Buyer-Supplier Exchange. *Journal of Business Research*, (78), 204-216.

Wired. (2017). “Donnie Darko is No Cult Classic—It’s A Straight Up Classic”. Photo: Alamy, 04.01.17, URL: <https://www.wired.com/2017/04/geeks-guide-donnie-darko/>, Erişim Tarihi: 11.02.2024.

Williams, G. (1998). DIGITAL Dystopia - What Will It Mean For Free Expression When The Box in The Corner Can Supply Rolling Newsbites, Hard-Core, The Weekly Shopping and The National Curriculum? *INDEX ON CENSORSHIP*, 27(4), 186-192.

Willmetts, S. (2018). Digital Dystopia: Surveillance, Autonomy, and Social Justice in Gary Shteyngart’s Super Sad True Love Story. *American Quarterly*, 70(2), 267-289.

Wilson, J. (2022). Avenue 5 Season 2, Episode 6 Recap - Will The Missile Destroy The Ship?. Published: November 15, 2022 (Last updated: January 20, 2023), URL: <https://readysteadycut.com/2022/11/15/avenue-5-season-2-episode-6-recap-will-the-missile-destroy-the-ship/>, Erişim Tarihi: 19.02.2024.

- **Etik kurul onayı:** Etik kurul onayına ihtiyaç bulunmamaktadır.
- **Çıkar çatışması:** Çıkar çatışması bulunmamaktadır.
- **Finansal destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

-
- **Ethics committee approval:** There is no need for ethics committee approval.
 - **Conflict of interest:** There is no conflict of interest.
 - **Grant support:** The author declared that this study has received no financial support.

Bu çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerçekleştirilmiştir.
This study was carried out in accordance with research and publication ethics.