

Yerli Diziler, Kuşaklar ve Dönüşümün İzleri: *Kod Adı Kırlangıç* Dizisinin Dijital Yerlileri Üzerine Bir Analiz

Emre Ertürk*

ÖZ

Modern dünyada teknolojinin sürekli gelişmesi insanı, teknolojiyi etkin, verimli kullanan bir yaşama entegre etmiştir. Her dönemin ekonomik, siyasi ve toplumsal durumuyla şekillenen kuşaklar da bu bağlamda teknolojinin de şekillendirdiği özelliklere sahip olmaya başlamıştır. Bu bağlamda sosyolojik çalışmalarda Z kuşağı olarak tanımlanan, dijital teknoloji ile büyüyen bireyler, dijital dünyayı kendinden emin bir şekilde, istek ve amaçları doğrultusunda kullanmaktadır. Bu özellikleriyle “dijital yerliler” olarak adlandırılan, bilgi çağında, bilişim alanındaki hızlı ilerlemelerin yaşandığı bir dönemde doğmuş bireylerin, önceki kuşaklara mensup bireylere göre eğitim, kültür ve yaşamın her alanında farklı özellikler taşımaları da kaçınılmazdır. Bu perspektifle çalışmanın amacı, toplumsal yapıda önemli bir yeri olan kuşak kavramını açıklamak, 20. ve 21. yüzyılın kuşaklarını genel özellikleri ile tanımlamak, bu kuşakların teknoloji ile ilişkisini tanımlama ve milenyum sonrasında oluşan dijital yerliler kavramını açıklamaktır. Bunun ardından bir kamusal yayıncılık kanalı olan TRT’de izleyiciyle buluşan *Kod Adı Kırlangıç* dizisinde dijital yerlilerin nasıl temsil edildiği, göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle irdelenip elde edilen veriler kavramsal bilgiler ışığında okunmuştur. Çalışma ile, dijital yerlilerinin, *Kod Adı Kırlangıç* dizisinde, Türk toplumsal yapısına uygun, aynı zamanda teknolojiyi de yerinde ve uygun şekilde kullanan bireyler olarak yansıtıldığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Kuşak Teorisi, Kuşaklararası İletişim, Göstergebilim, Dijital Yerliler, Diziler

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Başvuru: 07.06.2025

Revizyon: 30.06.2025

Kabul: 23.07.2025



* Öğr. Gör. Dr., Kastamonu Üniversitesi, emreerturk@kastamonu.edu.tr, 0009-0007-7397-7102

Local Series, Generations, and the Traces of Transformation: An Analysis of the Digital Natives of the Series *Kod Adı Kırılacağı*

Emre Ertürk*

ABSTRACT

In the modern world, the continuous development of technology has integrated people into a life where they use technology effectively and efficiently. In this context, the development process of humans as social beings has also been affected. In this context, individuals defined as Generation Z in sociological studies, who have grown up with digital technology, use the digital world confidently in line with their desires and goals. The aim of the study is to explain the concept of generation, which holds an important place in the social structure, to define the generations of the 20th and 21st centuries with their general characteristics, to describe the relationship of these generations with technology, and to explain the concept of digital natives that emerged after the millennium. Later, the representation of digital natives in the series *Kod Adı Kırılacağı*, broadcast on the public broadcasting channel TRT, was examined using the method of semiotic analysis, and the obtained data were interpreted in light of conceptual information. The study concluded that in the series *Kod Adı Kırılacağı*, digital natives are depicted as individuals who use technology appropriately and timely, in accordance with the Turkish social structure.

Keywords: Generation Theory, Intergenerational Communication, Semiotics, Digital Natives, TV Series

Article Type: Research Article

Received: 07.06.2025

Revised: 30.06.2025

Accepted: 23.07.2025



* Lecturer Dr., Kastamonu University, emreerturk@kastamonu.edu.tr, 0009-0007-7397-7102

Giriş

İnsanlık tarihi boyunca, farklı kuşaklar arasında belirgin ayrımlar yapılmış ve her kuşağın kendine özgü değerleri, inançları ve davranış kalıpları gelişmiştir. Bu bağlamda kuşak kavramı, tarihsel süreçte toplumların geçirdiği sosyal, ekonomik ve kültürel değişimlerin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Antik Yunan'dan bu yana kullanılan kuşak sınıflandırması, modern çağda daha sistematik ve bilimsel bir yaklaşımla ele alınmıştır. Alman filozof Karl Mannheim, kuşakların tarihsel ve sosyal olayların etkisiyle şekillendiğini savunarak, bu kavramı daha derinlemesine anlamamıza katkıda bulunan isimler arasındadır. Mannheim'ın teorileri, kuşakların sadece biyolojik yaşlarına göre değil, aynı zamanda ortak deneyimlerine ve tarihsel bağlamlarına göre de değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. (Mannheim, 1952, s.88).

Modern zamanlarda, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, teknoloji ve medya da kuşaklar arası farkları belirleyen en önemli faktörlerden biri haline gelmiştir. Teknolojinin hızla gelişmesi, dijital devrimin başlaması ve internetin yaygınlaşması, yeni kuşakların teknolojiye olan adaptasyonlarını ve bu teknolojinin günlük yaşam üzerindeki etkilerini artırmaya başlamıştır. Bu bağlamda, özellikle dijital yerliler (digital natives) olarak adlandırılan kuşak, teknoloji ile olan ilişkisi ve bu teknolojiyi kullanım şekilleri ile önceki kuşaklardan ayrılmaktadır.

Dijital yerliler, teknolojinin içine doğmuş ve dijital araçları doğal bir şekilde kullanan bir kuşak olarak tanımlanmaktadır. Bu kuşak; internet, akıllı telefonlar, sosyal medya ve diğer dijital teknolojilerle büyümüş olup, bu araçları günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası olarak görmektedir. Dijital yerliler, bilgiye hızlı erişim, dijital okuryazarlık ve çoklu görev yapabilme gibi becerilerle donatılmıştır. Bu özellikler onların eğitim süreçlerini, sosyal ilişkilerini ve iş hayatlarını da derinden etkilemektedir ancak teknolojinin hızla gelişmesi ve dijital devrimin etkisi, yalnızca dijital yerlileri değil, aynı zamanda önceki kuşakları da derinden etkilemiştir. Baby Boomers, X Kuşağı ve Y Kuşağı gibi kuşaklar, teknolojiye farklı şekillerde adapte olmuş ve bu adaptasyon süreci, kuşaklar arası farklılıkları daha belirgin hale getirmiştir. Baby Boomers, teknolojiyi sonradan benimseyen ve iş hayatlarında teknolojik dönüşümleri deneyimleyen bir kuşak olarak dikkat çekerken, X Kuşağı, teknolojinin hızla geliştiği bir dönemde yetişmiş ve bu dönüşümlere ayak uydurmuştur. Y Kuşağı ise dijital devrimin başlangıcında gençlik dönemini geçirmiş ve teknolojiyi hem

kişisel hem de profesyonel yaşamlarında etkin bir şekilde kullanmayı öğrenmiştir.

Bu bağlamda makalede, kuşak kavramının ve bunun özelinde dijital yerlilerin tarihsel teknoloji ile olan ilişkisi, dizilerdeki temsilleriyle incelenecektir. Özellikle dijital yerlilerin teknoloji ile olan etkileşimleri, bu teknolojinin onların değerlerini, inançlarını ve davranışlarını nasıl şekillendirdiği üzerinde durulacaktır. Belirlenen dizinin analizinde göstergebilimsel çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemin tercih edilme sebebi, sahnelerde yer alan dijital yerlilerin temsillerinin görsel ve anlatsal olarak nasıl kodlandığını irdelemektir. Bu çerçevede göstergebilimsel çözümleme yönteminin gösterge, düz anlam ve yan anlam irdelemesi bunu mümkün kılmakta ve sağlıklı bir okuma için zemin hazırlamaktadır.

Kuşak Teorisi

Kuşak sınıflandırması, bireylerin ve toplumların değerlerini, inançlarını ve davranışlarını şekillendirmedeki rolü nedeniyle büyük önem taşımaktadır. Bu kavram, insan ömrünü kendine has özellikleriyle farklı evrelere ayıran antik Yunandan bu yana kullanılagelmıştır. Modern zamanlara bakıldığında ise kuşak fikri, Alman filozof Karl Mannheim tarafından popüler hale getirilmiştir. Mannheim, farklı yaş gruplarının tarihsel deneyimlerinin, tutumlarının, değerlerinin ve inançlarının farklı şekillendiğini savunmuştur (Pilcher, 1994, ss. 481-482). Mannheim (1952, s. 99)'a göre, belirli bir zaman diliminde doğan bireyler, benzer sosyo-politik ve kültürel koşullarda büyüdükleri için ortak bir kuşak bilincine sahiptirler. Bu ortak bilinç, nesiller arası farklılıkları ve benzerlikleri anlamada kritik bir rol oynamaktadır. Genel olarak bakıldığında kuşak kavramı, yalnızca bireysel davranışları değil, aynı zamanda toplumsal değişimleri ve dönüşümleri de anlamamıza yardımcı olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Her kuşak, kendi döneminin ruhunu ve koşullarını yansıtan değerler ve inançlar geliştiren birer üreticidir. Bu değerler ve inançlar, kuşaklar arası etkileşimlerle birlikte zamanla evrim geçirir ve toplumsal yapı üzerinde derin etkiler bırakır. Bu bağlamda, kuşak araştırmaları, sosyal bilimler ve insan davranışları alanında önemli bir çalışma alanı olarak öne çıkmaktadır. Comte'un konuyla alakalı çalışmaları ise kuşak değişikliklerinin tarihsel süreç içinde sürekli hareketler olduğunu ve sosyal ilerlemenin bir kuşağın bir sonraki kuşağa aktaracağı bilgi ve birikimler olduğunu ortaya çıkarmaktadır (Cücen, 2012, s. 185).

Kuşak kavramı, yüzyıllardır sosyal, siyasal ve kültürel değişimleri anlamak için kullanılan bir çerçeve olmuştur. Genel anlamda kuşak, ortak bir yaş aralığını ve tarihsel deneyimi paylaşan bir grup bireyi tanımlamaktadır. Bir başka tanıma göre ise kuşak, yaklaşık olarak aynı dönemde doğmuş tüm insanları ifade etmektedir. Bilimsel birçok alanda olduğu gibi daha önceki çalışmaların tuttuğu ışık kuşak çalışmalarında da etkili olmuştur. Bu bağlamda Mannheim'ın çalışmaları, sonraki araştırmacılar için birçok alanda yol haritası görevi üstlenmiştir. Örneğin; William Strauss ve Neil Howe, kuşak kavramını modelleyerek kuşak teorisini geliştiren iki önemli isim olarak karşımıza çıkmaktadır. Strauss ve Howe'a göre, kuşaklar belirli bir zaman diliminde doğup büyüyen ve bu nedenle benzer davranışlar sergileyen bireyler topluluğunu temsil etmektedir. Onlara göre, bir kuşağın süresi genellikle bir yaşam evresinin uzunluğuna eşdeğerdir. Bu teorik çerçeve, kuşaklar arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları anlamada önemli bir araç sunmaktadır. Strauss ve Howe'un modeli, kuşakların tarihi ve kültürel olaylar karşısındaki tepkilerini ve bu tepkilerin zamanla nasıl şekillendiği açıklamaya da imkân tanımaktadır (McCrindle, 2014, s. 2). Bu bağlamda kuşaklar şu şekilde gruplandırılmıştır:

Sessiz Kuşak

1925-1945 yılları arasında dünyaya gelen “gelenekselciler” veya “sessiz uşak” olarak adlandırılan kuşak, o dönemde yoğun olarak yaşanan savaşlar nedeniyle savaş kuşağı olarak da bilinir. Bu dönemdeki ikinci dünya savaşı ve ekonomik buhranlar, bu kuşağın karakterinin oluşmasında önemli rol oynamıştır. Türkiye Cumhuriyeti, bu dönemde savaştan yeni çıkmış, tek partili siyasal sistemin egemen olduğu bir süreç yaşamaktadır. Sanayi, üretim ve hizmet sektörleri neredeyse tamamen yeniden yapılandırılmaya başlanmıştır (Demirkaya vd., 2015, ss. 186-204). Bu kuşağın bireyleri, genellikle savaşın yıkıcı etkilerini doğrudan yaşamışlardır. İkinci Dünya Savaşı ve savaş sonrası ekonomik buhranlar gibi büyük olaylar, onların hayatlarını derinden etkilemiş ve kişisel olarak tecrübe etmelerine neden olmuştur. Savaş sonrası toparlanma sürecinde, bu kuşak önemli tecrübeler kazanmıştır. Ekonomik sıkıntılar, toplumsal değişimler ve siyasi olaylar değerlerini, çalışma tarzlarını ve toplumsal bakış açılarını şekillendirmiştir. Bu deneyimler, genellikle güvenlik ve istikrar arayışını öne çıkarmış, sıkı çalışma etiği ve ekonomik bağımsızlık gibi değerleri vurgulamıştır.

Genel olarak bakıldığında bu kuşakta doğan insanlar, II. Dünya Savaşı sırasında savaşa katılamayacak kadar küçük olmalarına rağmen, savaşın acısını

oldukça derinden hissetmişlerdir. Savaşın getirdiği yıkımı, kıtlığı ve belirsizliği yaşamak zorunda kalmış, kayıplar ve sosyal değişimlerle dünya görüşleri şekillenmiştir (Levickaite, 2010, s. 171).

Bebek Patlaması Kuşağı (Baby Boomer Generation)

İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle birlikte 1940-1960'lar arasında, dünya genelinde nüfusun hızla toparlanması ve ekonomik koşulların iyileşmesi, birçok ülkede nüfus artış politikası uygulanmasını gerekli kılmıştır. Savaş sonrası dönemde toplumlarda umut ve yeniden yapılanma arzusu güçlenmiş, bu durum doğal olarak doğum oranlarının yükselmesine neden olmuştur.

Yüksek doğum oranlarıyla birlikte, yerleşim alanları da büyük değişimler geçirmiştir. Şehirler genişlemiş, yeni konut projeleri ve altyapı çalışmaları hız kazanmıştır. Bu bağlamda atılan adımlarla özellikle büyük şehirlerdeki nüfus artışı ve kentsel genişleme, şehir planlaması ve sosyal yapıları da etkilemiştir. 1960'lı yıllarda, nüfus politikasına ek olarak daha nitelikli bir nesil için kolej eğitimi geniş kitlelere ulaşmıştır. Eğitim olanaklarının artması ve ekonomik istikrarın sağlanması, gençlerin eğitim seviyelerini yükseltmelerini teşvik etmiştir ancak bu dönemde, artan nüfusla birlikte varoş kültürü ortaya çıkmış ve bu alanlarda sosyal sorunlar artmıştır. Uyuşturucu kullanımı ve suç oranları, varoş bölgelerinde önemli bir sorun haline gelmiştir. Ayrıca, savaş sonrası dönemde savaş karşıtı söylemler ve barış hareketleri de yaygınlaşmıştır. Özellikle gençler arasında savaş karşıtlığı ve anti-otoriter hareketler, sosyal ve kültürel değişimlerin önemli bir parçası olmuştur (Demirkaya vd., 2015, ss. 186-204).

Genel olarak bakıldığında en belirgin özellikleri kanaatkâr, geleneklere bağlı ve gerektiği zaman teknolojiyi hayatlarına dahil etmeleridir (Arslan ve Staub, 2015, s.6). Onlara göre iyi yaşamak için çok çalışmak gereklidir (Acılioğlu, 2015, s. 25).

X Kuşağı

1965-1980 yılları arasında doğan X kuşağı, genellikle Bebek Patlaması Kuşağı ve Y Kuşağı'nın gölgesinde kalmıştır ve bu nedenle "geçiş kuşağı" veya "ortanca çocuk" olarak adlandırılmaktadır. Üye sayısı önceki ve sonraki kuşaklara göre daha azdır, bu da X Kuşağı'nın tartışmalarda sıklıkla unutulmasına veya göz ardı edilmesine neden olmuştur (Ayhün, 2013, s. 100). Bu kuşağın temsilcileri,

kendine güvenen, ortama uyum sağlayabilen ve becerikli bireyler olarak tanımlanmaktadır.

X kuşağı bireyleri, otoriteye karşı daha mesafeli, bireysellik ve özgürlük gibi değerleri önceleyen bir yaşam biçimini benimserken, aynı zamanda geleneksel yapılarla da bağını tümüyle koparmamıştır. Bu bağlamda X kuşağı hem modernizmin hem de postmodern kültürel dinamiklerin etkisiyle biçimlenmiş bir geçiş kuşağı olarak değerlendirilmektedir (Gursoy ve Maier, 2013, s.130). İş hayatında X kuşağı bireyleri, sadakat, özveri ve çalışma disiplini gibi değerlere önem verirken; dijital teknolojilerle çocukluklarında değil, yetişkinliklerinde tanıştıkları için dijital yerlilerden ziyade dijital göçmenler olarak tanımlanmaktadır (Prensky, 2001, s.5). Bu kuşak, analog dünyanın iletişim alışkanlıklarıyla yetişmiş, ancak dijital dönüşüme “uyum sağlamak zorunda” kalmıştır.

Eğitim düzeyinin yükselmesiyle birlikte eleştirel düşünceye daha açık, değişimlere ise temkinli yaklaşan bir yapıya sahip olan X kuşağı, günümüzde iş dünyası, politika ve kültürel üretim alanlarında karar verici pozisyonlarda yer almaktadır. Dolayısıyla bu kuşak, hem yeni nesillerin değerlerini anlamada köprü görevi görmek hem de değişen toplumsal yapının istikrarını temsil etmektedir.

Z Kuşağı/Dijital Yerliler

Dijital yerliler kavramı, Marc Prensky tarafından 2001 yılında ortaya atılmıştır. Prensky'ye göre, dijital yerliler günümüzde bilgisayarlar, video oyunları, internet gibi dijital teknolojilerle doğrudan büyüyen ve bu teknolojileri doğal bir şekilde kullanan nesildir. Onlar, dijital dilin yerli konuşmacıları olarak tanımlanırlar çünkü teknolojiyi kullanma becerileri ve dijital ortamlarda rahatlık seviyeleri dijital göçmenlerden çok farklıdır. Bu kavram, dijital teknolojilerle büyüyen nesillerin teknolojiye doğuştan alışıklığı ve bu alanda yetkinliği üzerine vurgu yapmaktadır (Çukurbaşı ve İşman, 2014, ss. 29-30).

Bu nesil, doğduklarından itibaren dijital cihazlar ve internetle iç içe bir yaşam sürmüşlerdir. Bilgiye erişim, iletişim ve eğlence ihtiyaçlarını dijital araçlar üzerinden karşılamaları, onların teknolojiye olan bağımlılıklarını ve bu alandaki yetkinliklerini artırmıştır.

Dijital yerliler, sosyal medyayı aktif olarak kullanarak küresel ağlar oluşturmakta ve dijital platformlarda kendilerini ifade etmektedirler (Şahin, 2009, s. 158). Dijital yerliler, dijital göçmenlerin aksine internet teknolojisiyle

sonradan tanışmamış, doğrudan teknolojinin içine doğmuş bir nesildir. Bu nesil, teknolojiyi etkin bir şekilde kullanmakta ve küçük yaşlardan itibaren dijital dünyanın da temellerini atmaktadır. Eğitimden iş hayatına kadar her alanda dijital araçları etkili bir şekilde kullanarak, dijital dönüşüm sürecinin öncüleri olarak önemli bir rol oynamaktadırlar (Çukurbaşı ve İsmail, 2014, s. 30).

Bennett, Maton ve Kervin'in perspektifine göre, dijital erliler, teknolojiyi doğal bir ortam gibi algırlar ve bu alanda kendilerini rahat hissetmektedirler. Bu özellikleri, onların dijital çağın gereksinimlerine hızla uyum sağlamalarını ve bu teknolojileri etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamıştır. Dijital göçmenler, teknolojiyi kullanmada daha az rahat olabilirler ve bu araçları kullanırken daha fazla eğitim veya rehberliğe ihtiyaç duyabilmektedirler. Bennett, Maton ve Kervin'in perspektifi, bu iki nesil arasındaki teknoloji kullanımı, iletişim tarzları ve dijital beceriler konularındaki farklılıkları vurgulayarak, teknolojinin toplumsal ve kültürel dinamikler üzerindeki etkilerini derinlemesine anlamamıza da yardımcı olmaktadır (Bennett vd., 2008. s. 777). Bu çerçevede ayrıca dijital dönüşüm sürecinin nasıl yaşandığını ve farklı nesillerin bu sürece nasıl adapte olduğunu anlamamıza katkı sağlamaktadır.

Genel olarak bakıldığında iş dünyasında ve eğitimde dijital becerileriyle öne çıkan dijital yerliler, dijital dönüşüm sürecinde liderlik ve yenilikçilik rolleri üstlenmektedirler. Teknolojiyi hızla benimseyerek, iş süreçlerinde ve iletişimde dijital araçları aktif bir şekilde kullanarak verimliliği artırmaktadırlar. Ayrıca, dijital yerlilerin toplumsal etkileri de göz ardı edilemez. İletişim tarzları ve kültürel etkileşimleri, dijital çağın dinamiklerini şekillendirmekte ve toplumsal değişime öncülük etmektedir.

Göstergebilim

Göstergebilim, insanın anlam verdiği her türlü görsel ve sembolik unsuru inceleyen bir bilim dalıdır. Sinema, edebiyat, tiyatro, resim, mimari, afiş, trafik işaretleri, jestler, mimikler gibi çeşitli alanlardaki göstergeler göstergebilimin ilgi alanına girmektedir. Bu disiplin, göstergelerin nasıl yorumlandığını, üretildiğini veya anlaşıldığını sistematik olarak ele almaktadır. Göstergebilim, sembolik iletişim süreçlerini derinlemesine analiz ederek, kültürel ve toplumsal bağlamlarda anlam oluşturma dinamiklerini açıklığa kavuşturur. Göstergebilim, göstergelerin karşılıklı ilişkilerini tespit etme, gösterge dizgelerini analiz etme, anlamın oluşum sürecini anlama, göstergeleri ve göstergelerin sınıflandırılmasını içeren birçok araştırma alanını kapsayan bir bilim dalıdır. İnsanın dünya ile olan etkileşimini ve insanlar arasındaki iletişimi yorumlama

amacıyla geniş bir teorik ve metodolojik çerçeve de sunmaktadır. Göstergebilim, dil, görsel sanatlar, mimari, edebiyat, sinema gibi çeşitli alanlarda sembollerin ve işaretlerin nasıl işlediğini ve nasıl anlam kazandığını anlamamıza yardımcı olur (Rifat, 2019, s. 156).

Göstergebilim, jest, kıyafet, yazı, konuşma, fotoğraf, film gibi çeşitli temsillerin anlamlandırılmasına yönelik bir çerçeve sunmaktadır. Bu disiplin, kültürel ve toplumsal unsurların göstergeler aracılığıyla nasıl analiz edilebileceğini incelemektedir. Göstergeler, kelime, ses, görsel, nesne veya kıyafet gibi çeşitli fiziksel biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Bir gösterge olarak kabul edilebilmesi için, bu fiziksel biçimin diğerleri tarafından anlamlandırılabilir olması gerekmektedir. Gösterilen nesneler veya işaretler, zihinde çeşitli anlamlar yaratır ve belirli göndermelerde bulunabilmektedir.

Anlam, genellikle bu işaretlerin diğer insanlar tarafından fark edilip kabul edilmesiyle ortaya çıkmaktadır. Göstergebilim, bu işaretlerin nasıl anlam kazandığını ve kültürel, toplumsal, tarihsel bağlamlarda nasıl yorumlanabileceğini anlamak için çeşitli analitik yöntemler sunar. Bu sayede, görsel sanatlar, medya, iletişim ve kültürel çalışmalar gibi alanlarda derinlemesine analizler yapılabilmektedir (Turner, 2016, ss. 27-28).

Anlamlama, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin kurulması ve bu ilişkinin zihinde anlam oluşturma sürecini ifade eder. Charles Sanders Peirce, göstergeleri görüntü göstergesi (ikon), belirti ve sembol olmak üzere üç kategoriye ayırmıştır. Bunlar;

- İkon: Belirttiği şeyi doğrudan temsil eden bir göstergedir. Örneğin, bir resim veya fotoğraf, görüntüsüyle temsil ettiği nesneyi ikonik olarak göstermektedir.
- Belirti: Nesnesi ortadan kalktığında anlamını yitiren ancak yorumlayan olmadığında anlamını kaybetmeyen göstergedir. Örneğin, bir duman, yanmakta olan bir yangını belirtir; yangın söndüğünde duman anlamını yitirmiş olmaktadır.
- Sembol: Yorumlayan olmadığında ve göstergeyi kullanan insanlar arasında ortak bir anlamı paylaşmadığında anlamını kaybeden göstergedir (Çağlar, 2012, s. 26).

Semboller, genellikle dilde veya kültürel kodlarda bulunur ve anlamı toplumsal bir anlaşma veya kültürel içerik aracılığıyla kazanır. Peirce'in göstergelerin mantıksal işlevi üzerine odaklanmasıyla birlikte, Ferdinand de Saussure göstergelerin toplumsal işlevini vurgular. Umberto Eco ise ikon ve belirtide kültürel kodlara dayanan anlaşmanın önemini vurgular; ona göre anlatım kültürel bir içeriği göstermektedir. Bu bağlamda, göstergebilim göstergelerin çeşitli türlerini ve anlamlandırılma süreçlerini inceleyerek, sembolik iletişimde nasıl anlam oluşturulduğunu anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Buna ek olarak dil, gösterge sistemleri içerisinde kültürle yakın ilişkisi olan ve analiz nesnesinin önemli bir parçası olarak kabul edilen bir sistemdir. Dil, uzlaşım olarak paylaşılan ve toplumsal bir ürün olan bir iletişim aracıdır. Bu nedenle, dilin içerdiği anlamlar, toplumsal unsurlarla derin bir ilişki içindedir ve dilin göstergebilim tarafından incelenmesine olanak tanımaktadır (Erol, 2014, s. 213).

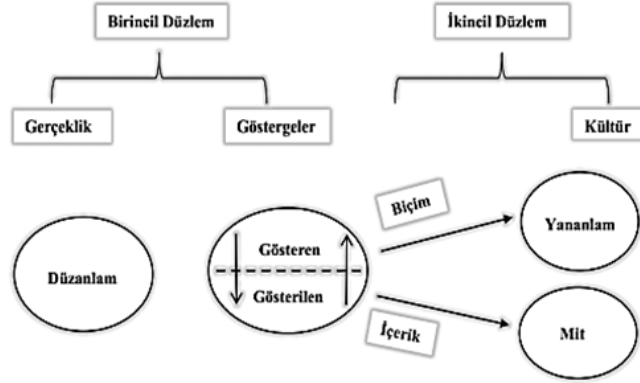
Barthes (2005, s. 69) göstergebilimin önemli bir figürü olarak, dilin yanı sıra görsel, işitsel ve sembolik unsurların da anlamlandırılmasında kritik rol oynadığını belirtmektedir. Ona göre, dilin yanı sıra görüntüler, jest ve mimikler, müzik ve törenler gibi unsurlar da göstergebilimsel olarak anlamlı öğelerdir. Bu unsurların hepsi, belirli kültürel ve toplumsal bağlamlarda anlam kazanır ve iletişimde işlev görmektedir. Barthes'in dilbilime dayalı olarak belirlediği dört ilke şunlardır:

1. Dil ve Söz: Dil, göstergebilimde temel bir yapı taşıdır ve anlam oluşturmada merkezi bir rol oynar. Söz ise, dilin ses veya yazı olarak ifadesidir ve dilin kullanımıyla ilişkilendirilir.

2. Gösteren ve Gösterilen: Bu kavram, bir gösterge ile onun temsil ettiği şey arasındaki ilişkiyi tanımlar. Gösteren, belirli bir göstergeyi ifade ederken, gösterilen ise gösteren aracılığıyla temsil edilen nesne veya kavramdır.

3. Dizge ve Dizim: Dizge, bir dizi göstergenin düzenlenmesi ve bu düzenlemenin nasıl anlam taşıdığını ifade eder. Dizim ise, belirli bir dizge içinde göstergelerin nasıl bir araya geldiğini ve nasıl işlev gördüğünü açıklar.

4. Düz Anlam ve Yan Anlam: Bir göstergenin yüzeydeki açık anlamı düz anlamı ifade ederken, göstergenin altında yatan veya daha derin anlamlar yan anlam olarak adlandırılır. Yan anlam, sembollerin veya göstergelerin kültürel veya toplumsal bağlamlarda taşıdığı ek anlamları kapsamaktadır.



Şekil 1. Roland Barthes'ın anlamlandırma şeması. (Fiske, 1996)

Bu ilkeler, Barthes'in göstergebilimde dilin yanı sıra diğer sembolik ve kültürel unsurların nasıl analiz edilebileceğini açıklamak için kullandığı temel kavramları ifade etmektedir. Göstergebilim, bu çerçeve içinde dilin ve sembollerin nasıl anlam kazandığını ve iletişimde nasıl işlev gördüğünü anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Bu çalışma da dijital yerli olarak ifade edilen X kuşağına ait hikayelerin yer aldığı TRT'de yayınlanan *Kod Adı Kırlangıç* dizisinin göstergebilimsel çözümlemesini yapmayı amaçlamaktadır. Dizide yer alan kuşak temsili, müzik, giyim tarzı, teknolojiye olan yaklaşım gibi unsurlar filmde detaylı görsel alıntılar yapılarak çözümleme gerçekleştirilmiştir.

Bulgular ve Yorumlar

Kod Adı Kırlangıç dizisi, TRT de 12 Kasım 2023'te yayınlanmaya başlamıştır. Dizi, genel olarak dijital yerlilerin yani X kuşağının günümüz teknolojisi ve bununla ilintili olan maceralarını konu alan, aynı zamanda komedi özellikleri taşıyan bir dizidir. “*Kod Adı Kırlangıç*, teknoloji meraklısı çocukların heyecan dolu hikayelerini ekrana taşıyacak. Komedi, teknoloji ve heyecan dolu sahneleriyle her yaştan izleyicinin ilgisini çekmeye aday olan *Kod Adı Kırlangıç* dizisinin yönetmen koltuğuna ise Emir Khalilzadeh oturuyor (TRT, 2025).”

Günümüzde hızlı şekilde değişen ve gelişen teknolojinin, toplumsal bağlamda etkilerini kuşaklar üzerinden anlatan dizi, aynı zamanda kuşaklar arası iletişimin boyutlarını da gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda dizide eğitim, sanat ve günlük yaşama dair dönüşümlerin izi, kuşaklar arası karşılaştırmalarla sürülebilmektedir. Eğitim, teknoloji, sosyal ilişkiler ve akrabalık bağlarına dair de ipuçları içeren dizi, kamusal bir yayın kanalında yer alması sebebiyle de ayrıca önem arz etmektedir. Dizinin bölümleri genel olarak

teknolojik bir sürecin gelişimine dayalıdır. Bu süreç çoğunlukla rekabet ve öğrenmek kavramlarına odaklanmaktadır. Bu bağlamda diziden örneklem olarak seçilen 1. ve son bölüm olan 26. bölüm, Barthes'ın düz anlam (dénotation) ve yan anlam (connotation) boyutunda göstergebilimsel analiz metoduna tabi tutularak çözümlenmiştir.

Kod Adı Kırlangıç Dizisinin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Tablo 1. Diziye Ait Bilgiler

Dizinin Afişi	Dizinin Künyesi
	Format: Televizyon Dizisi
	Tür: Komedi-Teknoloji
	Senarist: Sümeyye Karaaslan
	Yönetmen: Emir Halilzade
	Başroller: Serkan Şenalp, Gizem Arıkan

Kod adı Kırlangıç dizisinin ilk bölümün özeti şu şekildedir: Yiğit Efe, kendi tasarlayıp ürettiği dronesiyle katıldığı yarışmada ikinci olarak bitiş çizgisini geçer. Aynı yarışmada üçüncü olan Zeynep ile Yiğit Efe burada tanışır. Yarışma sırasında, gizemli bir yapı olan Şirket'in iki çalışanı olan Aspar ve Selim de oradadır. Aspar ve Selim tamamen zıt karakterlere sahip iki bireydir. Aspar, Yiğit Efe'nin birinci olmasını engelleyerek yarışa müdahale ederken, Selim ise Şirket'in gerçek planlarından habersizdir. Yarıştan hemen sonra Şirket, Selim'e yeni bir görev verir. Bu görev Yiğit Efe'nin projesini çalıp onlara getirmektir. Selim, bu görevi kabul etmekte tereddüt etse de Yiğit Efe'nin apartmanına taşınır. Bu sırada, Zeynep ve ailesi de aynı mahalleye taşınmıştır. Zeynep ve Yiğit Efe arasında başlangıçta bir anlaşmazlık olsa da Zeynep mahalledeki diğer çocuklarla kısa sürede kaynaşmıştır ancak Aspar'ın gölgede kaldığı planlar ve Selim'in vicdanıyla mücadelesi hem Yiğit Efe'yi hem de Zeynep'i beklenmedik bir maceraya sürükler.



Şekil 1. İki Takım e-oyunda Rekabet Etmektedir

Tablo 2. 1. Bölüme Ait Göstergebilimsel Parametreler

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Oyun Teknolojisi	Rekabet ve Teknoloji	Rekabet ve Başarı Kavramının Kuşaklararası Farkı

Dizinin ilk bölümünde karakterlerin yarıştığı sahne dikkat çekmektedir. Oyuncular, çoklu görüntüleme teknolojisi sunan ve gözlük formunda olan cihazlarla bir müsabaka gerçekleştirmektedir. Bu cihazlar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik özelliklerini bir araya getirerek oyunculara olağanüstü bir deneyim sunmaktadır. Takımlar halinde oynanan bu müsabakanın temel vurgusu teknolojidir. Yaşları 12-14 olan ve dijital yerliler olarak tanımlanan oyuncuların, bu teknolojilere oldukça hâkim olduğu ve bu hakimiyetin onlara üstünlük sağladığı görülmektedir. Göstergebilimsel açıdan, oyun teknolojisi (e-oyun) bir gösterge olarak kullanılmıştır. Düz anlamda, bu sahne rekabet ve teknolojiye vurgu yapmaktadır. Yarışma sahnesi, gençlerin teknolojiyi etkin bir şekilde kullanarak nasıl rekabet ettiklerini ve bu süreçte ne kadar yetkin olduklarını göstermektedir. Yan anlamda ise, rekabet ve teknolojinin zamanla nasıl dönüştüğüne dair derin bir mesaj vermektedir. Teknoloji sadece bir araç olarak kalmamış, aynı zamanda gençlerin hayatının merkezine yerleşmiştir. Bu durum, dijital yerlilerin teknoloji ile olan iç içe geçmişliğini ve teknolojinin günlük yaşamın bir parçası haline geldiğini göstermektedir.

Müsabaka sahnesi, aynı zamanda dijital çağın getirdiği yeni rekabet biçimlerine de işaret etmektedir. Geleneksel rekabet kavramı, teknolojinin etkisiyle dönüşmüş ve yeni bir form kazanmıştır. Bu bağlamda, dijital yerliler teknolojiyi sadece bir oyun aracı olarak değil, aynı zamanda bir beceri ve yetkinlik göstergesi olarak da kullanmaktadırlar.



Şekil 2. Kötülük Takımının Lideri Hologram ile Görselleştirilmiştir

Tablo 3. 1. Bölüme Ait Göstergebilimsel Parametreler

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Kanaat Önderi/Lideri	İletişim ve Kontrol	Teknolojinin iletişim sistemlerine entegrasyonu

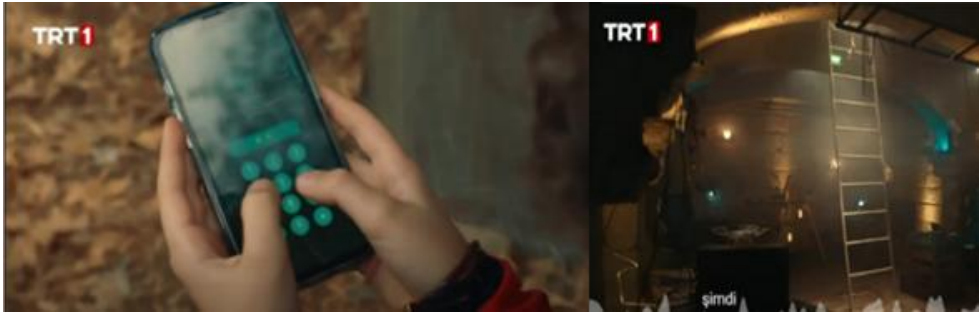
Müsabaka sahnesinden sonra dikkat çeken bir diğer sahne ise, rekabet halinde olan taraflardan birinin iyiyi, diğerinin ise kötüyü temsil etmesidir. Bu bağlamda, birinci bölüme ait Şekil 2'de görüldüğü üzere ileri teknoloji ürünü olan hologram tekniği ile kötülüğü temsil eden takımın lideri ve kanaat önderi görselleştirilmiştir. Hologramın kullanımı, takım içi iletişimin ileri teknoloji tabanlı olduğunu ve dijital çağın getirdiği yeniliklerin etkin bir şekilde kullanıldığını göstermektedir. Takım liderinin hologram olarak sunulması, güç ve otoriteyi de temsil etmektedir. Bu teknolojik temsil, liderin her zaman ve her yerde mevcut olabileceği izlenimini yaratırken, aynı zamanda takım üyeleri üzerinde sürekli bir denetim ve gözetim hissi uyandırmaktadır.

Hologram, liderin fiziksel varlığından bağımsız olarak, sürekli bir otorite sembolü olarak takımın üzerinde bulunmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda otorite ve gözetimin sıkı bir şekilde bağlantılı olduğu görülmektedir. Bu durum dizide de yer aldığı üzere tahakküm uygulayan ve sürekli izleyen panoptikon kavramını akıllara getirmektedir.

Gözetim, tarih boyunca kontrol ve güç elde etmenin bir gereği olmuş bir olgudur. Gözetim ve gözetleme üzerine çok sayıda çalışma yapılmış olup, bunların en önemlisi panoptikon kavramıdır. Gözetim çalışmaları, teknolojinin sürekli ilerlemesiyle çeşitlenmiş ve zenginleşmiştir. Küreselleşme, iletişim araçlarının ve iletişim biçimlerinin çeşitliliği, dünyadaki toplumsal ve ekonomik dengelerde meydana gelen değişimler, güç savaşları gibi birçok faktör panoptikon üzerine yapılan çalışmalara kaynak oluşturmaktadır (Terzioğlu,

2023, s. 56). Bu durum, dijital yerlilerin teknoloji ile olan ilişkilerinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir; teknoloji sadece bir araç değil, aynı zamanda bir otorite ve kontrol mekanizmasıdır.

Dijital yerliler, teknoloji ile büyüyen ve onu hayatlarının her alanında aktif olarak kullanan bireylerdir. Bu bağlamda, hologram teknolojisinin kullanımı, onların dünyasında otoritenin ve liderliğin nasıl şekillendiğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Teknoloji, sadece bir iletişim aracı olarak kalmayıp, aynı zamanda bir kontrol ve güç sembolü olarak da işlev görmektedir. Bu durum, dijital yerlilerin teknolojiye olan bağımlılıklarının ve bu bağımlılığın sosyal dinamikler üzerindeki etkisinin bir yansımasıdır.



Şekil 3. Kırlangıç Takımı Yer Altında Teknolojik Alan Kurmuştur

Tablo 4. 1. Bölüme Ait Göstergibilimsel Parametreler

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
İzole edilmiş oyun ve etkinlik alanı	İzole alan çalışma verimini artırabilir ve gereklidir	Dijital yerlilerden oluşan bir grup teknolojiyi kullanarak istediği zaman izole bir alan oluşturabilmektedir

Mahallede arkadaşlık iletişimi kuran çocuklar, birinci bölüme ait Şekil 3'te görüldüğü gibi oyun ve etkinlik için bir izole alan oluşturmuşlardır. Bu alan, yerin altında bulunmakta ve ileri teknoloji ile desteklenmiş olup, telefondaki bir uygulama vasıtasıyla giriş yapılabilir. Bu durum, dijital yerlilerin kuşaklar arası iletişimdeki konumunu da gözler önüne sermektedir. Yerin altındaki bu etkinlik alanında toplanan çocuklar, burada kitap okuma, araştırma yapma ve güncel sorunlara çözümler üretme çabası içindedirler. Bu alan, çocukların teknolojiyle donatılmış bir çevrede, fiziksel ve zihinsel aktivitelerini gerçekleştirmelerine olanak tanımaktadır. Çocuklar, bu özel alanda sosyalleşirken ve bilgi paylaşımında bulunurken, kuşak dışılığı da kapının arkasında bırakmaktadırlar. Yerin altında kurulan bu etkinlik alanı, dijital

yerlilerin kendi aralarında özgürce iletişim kurabilecekleri ve kendilerini ifade edebilecekleri bir ortam sunmaktadır.

Teknolojinin sağladığı bu imkânlar, çocukların yaratıcılıklarını ve problem çözme yeteneklerini geliştirirken aynı zamanda onları dijital çağın gereksinimlerine uygun bireyler haline getirmektedir.



Şekil 4. Akıllı Saat Kuşaklararası İletişim Aracına Dönüşmüştür

Bu izole alan, dijital yerlilerin geleneksel oyun alanlarından farklı olarak, teknoloji ile iç içe geçmiş bir sosyal alan yaratmaktadır. Çocuklar, burada dijital dünyayı keşfederken, aynı zamanda birbirleriyle yüz yüze iletişim kurma fırsatını da bulmaktadırlar. Teknolojinin, çocukların günlük yaşamlarının bir parçası haline geldiği bu ortam, onların bilgiye erişimlerini ve bilgiyi paylaşma yeteneklerini artırmaktadır. Bu alan, çocukların bireysel ve kolektif öğrenme süreçlerini desteklerken, aynı zamanda onları geleceğin dijital dünyasına hazırlamaktadır.

Dijital yerliler, burada edindikleri bilgi ve deneyimleri, kendi aralarında paylaşarak tartışarak, daha geniş bir perspektif kazanmakta ve sorunlara yenilikçi çözümler üretebilmektedirler. Bu bağlamda, yer altındaki etkinlik alanı, çocukların dijital becerilerini ve sosyal yetkinliklerini geliştiren önemli bir mekân olarak karşımıza çıkmaktadır.

Genel olarak bakıldığında bu alanın “aile evindeki oda” yı da temsil ettiği görülmektedir. Bu alan üretim ve kuşaklar içi iletişim sağlandığı yer olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 5. 1. Bölüme Ait Göstergibilimsel Parametreler

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Kuşaklararası iletişim	Ailesinden arkadaşlarıyla buluşmak için izin alan çocuklar	Teknolojinin aile içi iletişime entegrasyonu başarılıdır

Birinci bölümde dikkat çeken bir diğer sahne, dijital yerlilerin mahallede ebeveynleri ile iletişim halinde olduğu sahnedir. Bu sahnede, etkinlik alanına gitmek için ebeveynlerinden ayrılan çocuklar ile aileleri arasındaki diyaloglar önem arz etmektedir:

Çocuk: “Biz gidelim, görüşürüz anne, görüşürüz baba!”

Baba: “Zeynep! Akıllı saatinin şarjı tam mı kızım?”

Bu sahne, Zeynep ile babası arasındaki kuşak farkına rağmen her iki tarafta da teknolojik entegrasyonun sağlıklı olduğunu göstermektedir. Zeynep, teknolojiyi etkin ve yetkin bir şekilde kullanmakta, babası ise bir ebeveyn olarak kontrol mekanizmasını elinde bulundurmaktadır. Akıllı saat uygulamalarındaki sesli ve görüntülü görüşme teknolojisinin, bu bağlamda, uzaktayken bile bir kontrol ve güvenlik sağladığı görülmektedir. Sahne, dijital yerlilerin teknoloji ile olan ilişkilerinin yanı sıra, ebeveynlerinin de bu teknolojilere uyum sağladığını ve onları desteklediğini göstermektedir. Zeynep'in babası, akıllı saatin şarj durumu gibi detaylarla ilgilenerek hem güvenliği hem de sürekli iletişimde olma ihtiyacını vurgulamaktadır. Bu durum, ebeveynlerin dijital çağda çocuklarıyla olan ilişkilerini nasıl şekillendirdiklerine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

Dijital yerliler, teknoloji ile büyüyen ve onu günlük yaşamlarının bir parçası haline getiren bireylerdir. Bu bağlamda, Zeynep'in akıllı saatini kullanması ve babasının bu teknolojiyi kontrol mekanizması olarak benimsemesi, dijital çağda aile içi iletişimin nasıl dönüştüğünü göstermektedir. Akıllı saatler, sadece bir iletişim aracı değil, aynı zamanda bir güvenlik ve gözetim aracı olarak da işlev görmektedir. Bu sahne, aynı zamanda dijital yerlilerin bağımsızlıklarını korurken, ebeveynleriyle olan bağlarını nasıl sürdürdüklerini de ortaya koymaktadır. Zeynep ve babası arasındaki bu etkileşim, teknolojinin aile içi dinamikler üzerindeki etkisini ve bu etkilerin nasıl dengelendiğini göstermektedir.



Şekil 5. Arkadaşı Yiğit Efe'yi için Sokak Panosunu Hackler

Tablo 6. 26. Bölüme Ait Göstergebilimsel Parametreler

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Kamusal Alan elektronik medya/reklam panosu	Reklam panosunda arkadaşına yapılan sürpriz	Dijital yerliler kamusal alandaki bir teknolojik cihazı kontrol altına alabilmektedir

Şekil 5’te de görüldüğü gibi, dijital yerliler yaşamlarının birçok alanına teknolojiyi entegre edebilmiştir. Dizideki karakter, arkadaşı Yiğit Efe için, kamusal bir alanda bulunan elektronik medya panosunu hack leyerek müdahale etmektedir. Panoya “Kankim Yiğit Efe İkinci Oldu!” yazmıştır. Bu duruma verdiği tepki ise “Sistemleri hackledim!” olmuştur. Bu bağlamda, arkadaşlığa dair jest ve hediyeleşme kültürünün de bir dönüşüm geçirdiği görülmektedir. Kod Adı Kırılmaç dizisine göre, dijital yerliler duygularını da teknolojiyi kullanarak ifade edebilmektedir. Bu sahne, dijital yerlilerin teknolojiyle ne kadar iç içe olduğunu ve teknolojiyi kendi duygusal ifadelerinde nasıl kullandıklarını gözler önüne sermektedir.

Geleneksel hediyeleşme ve jest kültürü, dijital yerliler tarafından teknolojik araçlar üzerinden yeniden tanımlanmakta ve şekillendirilmektedir. Karakterin, elektronik medya panosunu hackleyerek arkadaşına bir mesaj iletmesi, modern dostluk ilişkilerinde teknolojinin nasıl bir araç haline geldiğini göstermektedir.

Arkadaşlık jesti olarak bir medya panosunu hacklemek (erişmek), dijital yerlilerin yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımlarını sergilerken, aynı zamanda teknolojinin sunduğu imkânları ne kadar iyi kullandıklarını da ortaya koymaktadır. Bu tür jestler, sadece bir arkadaşlık ifadesi değil, aynı zamanda teknolojiye olan hakimiyetin ve yetkinliğin bir göstergesi olarak da değerlendirilebilir. “Sistemleri hackledim!” ifadesi, dijital yerlilerin teknolojiye olan güvenlerini ve bu teknolojiyi günlük yaşamlarında nasıl kullandıklarını açıkça ortaya koymaktadır.

Dijital yerlilerin duygularını ifade etme biçimleri, teknolojinin sağladığı araçlarla çeşitlenmiş ve zenginleşmiştir. Elektronik medya panosunu kullanarak arkadaşına olan sevgisini ve gururunu ifade eden karakter, teknoloji aracılığıyla duygusal bağlarını güçlendirmekte ve bu bağları daha görünür kılmaktadır. Bu durum, dijital çağda büyüyen bireylerin, teknolojiyi duygusal iletişimlerinde nasıl entegre ettiklerini ve bu entegrasyonun ilişkilerini nasıl şekillendirdiğini göstermektedir.



Şekil 6. Kırangıç Takımı Saldırıya Uğrayan Cihazlarını Onarmaya Çalışır

Tablo 7. 26. Bölüme ait Göstergebilimsel Parametreler

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Toplantı Odası	Bir rekabet için yapılan fikir alışverişi	Dijital yerliler, ileri teknoloji ürünü olan drone cihazı üretebilmektedir

26. bölüme ait olan Şekil 6’da da görülen bu sahnede, toplantı halinde olan çocuklar katılacakları yarışma için drone tasarlamaktadır. Bu durum, dijital yerlilerin teknolojiyi sadece eğlenme amacıyla değil, öğrenme ve bilimsel etkinliklerde de kullanabildiğini göstermektedir.

Sahnede masa etrafında toplanan çocukların iş bölümü yaptığı, donanımsal ve yazılımsal olarak yetkinlik sahibi olduğu ve bu bağlamda grup içi iletişimi sağlıklı şekilde tesis edebildiği görülmektedir. Çocukların her biri, drone tasarımı için belirli görevler üstlenmiş ve yeteneklerini bu doğrultuda kullanmaktadır. Bu durum, dijital yerlilerin takım çalışması yapabilme becerilerini ve teknolojiyi etkin bir şekilde kullanma yeteneklerini ortaya koymaktadır. Drone tasarımı gibi ileri teknoloji ürünü, karmaşık bir projede, çocukların hem teknik bilgiye sahip olmaları hem de bu bilgiyi pratikte uygulayabilmeleri, onların teknolojiyle olan ilişkilerinin ne kadar derin ve kapsamlı olduğunu göstermektedir. Donanımsal ve yazılımsal olarak yetkinlik sahibi olan çocuklar, tasarım sürecinde karşılaştıkları sorunları çözmek için birlikte çalışmakta ve yenilikçi çözümler üretmektedirler. Bu, dijital yerlilerin problem çözme becerilerini ve yaratıcı düşünme yeteneklerini de vurgulamaktadır. Grup içi iletişimin sağlıklı bir şekilde tesis edilmesi, çocukların projelerini başarılı bir şekilde tamamlamaları için kritik bir unsur olarak öne

çıkmaktadır. Çocuklar, birbirleriyle etkin bir şekilde iletişim kurarak, fikir alışverişinde bulunmakta ve iş birliği yapmaktadırlar. Bu durum, dijital yerlilerin sosyal becerilerinin ve takım çalışmasına yatkınlıklarının bir göstergesidir. Teknolojiyi kullanarak grup halinde çalışabilmeleri, onların gelecekteki profesyonel yaşamlarında da önemli bir avantaj sağlayacaktır.

Sahne de dikkat çeken bir başka husus ise Türkiye Teknoloji Takımı Vakfı'nın kurduğu Deneyap Teknoloji Atölyeleri'nin logosudur. Bu bağlamda vakıf, "Yetenekli gençlerin ve her yaş grubundan insanların teknoloji geliştirme süreçlerine katılımlarını sağlamayı, milli ve özgün olarak üretilmesi öncelikli olan ürün, sistem ve bileşenlerin üretilmesine dönük girişim, Ar-Ge, proje ve faaliyetleri yapmak ve desteklemek amacıyla kurulmuştur. Atölyeler 4. sınıf, 5. sınıf, 8. sınıf, 9. sınıf ve lise hazırlık sınıfı kademesindeki öğrencilere hitap etmektedir. "Başvuran adaylar Matematik, Fen, Algoritma ve Genel Kültür alanlarından oluşan toplam 40 soruluk E-sınav, Çevrim İçi Eğitim ve Görev Tamamlama, Uygulama Sınavı olmak üzere üç aşamadan oluşan seçme sürecinden geçerler. Belirlenen kontenjan dahilinde süreci başarıyla tamamlayan öğrencilerimiz DENEYAP Teknoloji Atölyeleri'nde 36 aylık bir eğitim programına dahil olurlar" (DENEYAP,2025). Bu sahne, aynı zamanda dijital yerlilerin öğrenme süreçlerini ve bilimsel etkinliklere olan ilgilerini de yansıtmaktadır.

Teknolojiyi sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda bir öğrenme ve keşfetme aracı olarak kullanmaları, onların bilimsel meraklarını ve araştırma becerilerini geliştirmektedir. Genel olarak bakıldığında drone ve benzer teknolojik altyapılı projeler, çocukların mühendislik, programlama ve tasarım gibi alanlarda bilgi sahibi olmalarına ve bu bilgileri pratikte uygulayabilmelerine olanak tanımaktadır.



Şekil 7. Kırlangıç Takımı Görevi Başarıyla Tamamlar

Tablo 8. 26. Bölüme Ait Göstergebilimsel Parametreler

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Atölye	Teknolojik cihaz üretebilen dijital yerliler	Teknoloji ve bireysel özveri ve inançla tüm zorluklar aşılr

26. bölümde, Şekil 7’de de görüldüğü üzere, rakip takımın tüm engelleme girişimlerine ve sabote edici hareketlerine rağmen takım, tasarladıkları cihazı tamamlamayı ve uzaya fırlatmayı başarmıştır. Dizi boyunca kötüyü ve kötülüğü temsil eden rakip takımın, kolay yoldan başarıya ulaşma çabası ve ahlaki olmayan girişimleri sonuçsuz kalmıştır. Bu sahne, görev paylaşımı, teknolojik yetkinlik ve özveri ile yürütülen bir sürecin başarısını vurgulamaktadır.

Dizi boyunca görülen temalardan biri, dijital yerlilerin sadece teknolojik bilgiye ve becerilere sahip olmalarının yeterli olmadığını, aynı zamanda toplumsal ve kültürel değerlere de önem vermeleri gerektiğidir. Rakip takımın ahlaki olmayan yöntemlerle başarıya ulaşma çabalarının başarısızlıkla sonuçlanması, bu değerlerin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, dijital yerlilerin üretim ve öğrenme süreçlerinde etik değerlerin ve iş birliğinin de kritik bir rol oynadığı ortaya çıkmaktadır. Bu sahne, takımın birlikte çalışarak, karşılaştıkları zorlukların üstesinden nasıl geldiklerini ve ortak bir hedefe ulaşmak için nasıl özveriyle çalıştıklarını göstermektedir. Takım üyelerinin her biri, kendi yetenek ve becerilerini ortaya koyarak, drone tasarımını başarıyla tamamlamış ve uzaya fırlatmıştır. Bu süreç, teknolojik yetkinliklerin yanı sıra iş birliği, dayanışma ve etik değerlerin de ne kadar önemli olduğunu vurgularken dijital yerlilerin teknolojiyle olan ilişkilerini ve bu ilişkilerin ahlaki değerlerle nasıl harmanlanması gerektiğini de gözler önüne sermektedir.

Sonuç

Bir kamusal yayıncılık kanalı olan TRT’de izleyiciyle buluşan *Kod Adı Kırılma* dizisi, kuşak olarak teknolojik entegrasyonla doğan dijital yerlilerin profillerine dair önemli ipuçları ve tespitler barındırmaktadır. Dizide dijital yerlilerin, rekabet, öğrenme ve üretim süreçlerine dair bir hikâye yer alırken, dramatik yapı içerisinde klasik anlatılarda sıklıkla karşılaşılan iyi-kötü, ahlaki-gayri ahlaki tutumlar dikkat çekmektedir. Bir amaç doğrultusunda ekip oluşturan ve rakip halde yarışan dijital yerliler, dahil oldukları kuşağın dinamiklerini, avantaj ve dezavantajlarını da sergilemektedir.

Günümüz teknolojisi gereği bilgiye ulaşmadaki hız ve imkanların, etik olanı göz ardı etme potansiyeli dizide sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Sağlık,

eğitim, savunma, sanat ve daha birçok alanda kolaylık sağlayan bilgi teknolojilerinin, doğru ve yerinde kullanımla insanlığa hizmete dönüşen yapısı dikkat çeken bir başka husustur. Yapısal olarak geleneksel ve kolektivist özellikleriyle ön plana çıkan Türk toplum yapısının bu bağlamdaki entegrasyonu da dizide gözlemlenebilmektedir. Dizide ayrıca kuşaklararası sağlıklı iletişimin önemine de dikkat çekilmektedir.

Dijital yerlilere yönelik sıklıkla dile getirilen bir eleştiri olan teknoloji bağımlılığı eleştirisi de dizide yer almaktadır ancak burada dikkat edilmesi gereken husus, ebeveyn ile çocuk arasında kurulabilecek sağlıklı iletişimdir. Bu aynı zamanda kuşaklararası iletişimdir zira teknoloji araçlarını yoğunlukla kullanan bir dijital yerliye getirilebilecek yerinde ve uygun bir eleştiri oldukça elzemdir. Bu bağlamda bu kuşağın teknolojiyi doğru ve verimli kullanabilmesi, onlara getirilen yasaklar ya da kısıtlamalar ile mümkün olmayacaktır. Yine de dizinin teması gereği sıklıkla vurgulanan kuşak-teknoloji arasında bağın avantaj ve dezavantajları açıklayan örneklerle yapılandırılması verilmek istenen mesajı daha güçlü kılacaktır.

Teknolojinin ve araçlarının doğru kullanımı, dijital yerlilerin yeteneklerinin keşfi yeteneklerine göre yönlendirilmesiyle bu bağlamda atılacak olan adımlarla mümkündür. Dizide bahsi geçen, devlet ve sivil toplum kuruluşları tarafından organize edilen *DENEYAP Teknoloji Atölyeleri* gibi oluşumlar bu açıdan verimli örneklerdendir. Ülkemizin her alandaki gelişimiyle sıkı şekilde bağlantılı olan teknoloji ve sistemleri; önceki kuşakların deneyim ve bilgi aktarımı, dijital yerlilerin çabası, bilgisi ve yetenekleriyle daha verimli, sürdürülebilir ve milli hale gelecektir. Ancak unutulmamalıdır ki kuşaklararası bilgi, tecrübe ve değer aktarımı da sağlıklı bir iletişim ile mümkündür. Dizide yer alan dijital yerli öncesi kuşaklarında bu bağlamda güçlü yönleri ön plana çıkarılmalıdır. Bu çerçevede, bir kitle iletişim aracı olarak televizyon dizilerinin ve özellikle de kamusal yayıncılık yapan TRT'ye ait bir dizinin “dijital yerliler” temsili, kuşaklararası sağlıklı iletişimin ve dijital yerlilerin motivasyon dinamiklerinin doğru okunabilmesi açısından önem arz etmektedir.

Extended Abstract

Throughout human history, social, cultural, and mental distinctions have been observed among different generations. Each generation has developed its own system of values, worldview, and behavioral patterns based on the historical, economic, and social conditions in which it was raised. Therefore, the concept of

generation refers not only to biological age differences but also to social collectives born from shared experiences and lived realities.

While generational classifications can be traced back to Ancient Greece, from the 20th century onwards, disciplines such as sociology, history, and cultural studies began to approach the concept more systematically. In this context, German sociologist and thinker Karl Mannheim's (1952, p. 88) theoretical framework on the sociology of generations is particularly noteworthy. Mannheim argues that generations should not be limited to chronological age but should instead be understood through the collective responses individuals develop in the face of historical events. Thus, generations form a collective consciousness shaped by common experiences and contribute to the construction of social memory. Especially in the second half of the 20th century, rapid technological developments and digital transformation have further deepened the distinctions between generations.

The transition from industrial society to information society has redefined social relationships, learning practices, and working styles. In this process, media and digital technologies have played a pivotal role. Importantly, technology should not only be regarded as a set of tools but also as an ideological and cultural structure. Manuel Castells' (2000) "network society" theory provides a valuable lens to understand how digitalization transforms societal structures. According to Castells, in the digital age, individuals construct their identities through networks, and these identities are shaped by the symbolic resources offered by these digital environments. Therefore, generational differences emerge not only through interaction with technology but also through the cultural meanings produced within these interactions.

In this regard, the concept of "Digital Natives" introduced by Prensky (2001), marks a significant threshold in understanding the generation that has grown up with digital technologies. Digital natives are individuals surrounded by digital technologies from birth, who have learned to conduct their daily practices accessing information, communicating, and entertainment through these technologies. This generation is characterized by digital literacy, multitasking skills, a desire for instant feedback, and online socialization. However, these traits do not merely reflect technological proficiency; they also function as cultural indicators shaping identity, values, belonging, and representation. Moreover, digital natives' strong affinity with technology has led to a clear differentiation from previous generations. Generations such as Baby

Boomers (1946–1964), Generation X (1965–1980), and Generation Y (1981–1996) encountered digital transformation at different stages. Baby Boomers were largely exposed to digital technologies during adulthood and carry the norms of the analog world. Generation X witnessed technological changes in their youth and approached them with a mix of curiosity and caution.

Generation Y, growing up during the early stages of the digital revolution, developed a more flexible relationship with technology. However, Generation Z and the subsequent Generation Alpha have experienced digital technologies not merely as tools but as living environments. In this context, the behavioral codes, value systems, and identity formation processes of digital natives are shaped by the digital sphere, becoming increasingly visible through media representations.

Accordingly, this study analyzes the media representations of digital natives, particularly in television series. Television narratives are not merely entertainment texts; they are also cultural forms that reproduce and circulate social values. Therefore, the representations of digital natives in the selected series are examined in terms of their relationship with technology, identity construction, and social roles.

The study employs semiotic analysis as its theoretical and methodological foundation. Semiotics, which examines meaning-making processes in visual and written narratives, is a widely used approach in media analysis. Using Roland Barthes' two-level model of semiotic analysis (denotation and connotation), the study investigates which signs are used to represent digital natives in the series, what cultural codes these signs refer to, and how meaning is produced through them.

Semiotic analysis allows multilayered reading by considering not only the characters' dialogues but also visual elements such as costumes, settings, social media usage, and interactions with digital devices. In this way, the study explores how digital native characteristics are portrayed, how they align or conflict with social norms, and what is emphasized or excluded in the representation. In conclusion, this study aims to examine the representations of digital natives in media texts through the lenses of generational theory, technological sociology, and semiotic analysis. The objective is to demonstrate that television narratives are not merely fictional constructs but also cultural indicators that reflect the value systems and identity codes of the digital age. In doing so, the study provides a critical perspective on how contemporary media narratives portray and reproduce intergenerational dynamics.

Kaynakça

- Acılioğlu, İ. (2015). "İş"te y kuşağı. Ankara: Elma Yayınevi.
- Adıgüzel, O. vd. (2014). Kuşakların değişen yüzü ve y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: Mobil yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19, 165-182.
- Arslan, İ. - Staub, S. (2015). Kuşak teorisi ve içgirişimcilik üzerine bir araştırma. *KAÜ İİBF Dergisi*, 6(11), 1-24.
- Aydın, A. (2022). *Z kuşağının diploması anlayışı*. 1. Baskı, Ankara: Nobel Yayınevi.
- Barthes, R. (2005). *Göstergebilimsel serüven*. (çev.: M. Rifat - S. Rifat), İstanbul: Yapı Kredi Yayınevi.
- Bennet, S. vd. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39, 777-789.
- Chang, S. *koreatimes*. [koreatimes.co.kr: https://www.koreatimes.co.kr/www/opinion/2019/12/652_280714.htm](https://www.koreatimes.co.kr/www/opinion/2019/12/652_280714.htm) l (Erişim: 01.06.2024)
- Cüçen , K. (2012). *Bilgi felsefesi*. Bursa: Sentez Yayınları.
- Çağlar, B. (2012). Bir iletişim biçimi olarak göstergebilim. *LAÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 22-34.
- Çukurbaşı, B. - İşman, A. (2014). Öğretmen adaylarının dijital yerli özelliklerinin incelenmesi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 28-54.
- Deneyap. *Deneyap*. [Deneyap.org: https://www.deneyap.org/tr/hakkimizda/deneyap/](https://www.deneyap.org/tr/hakkimizda/deneyap/) (Erişim: 05.06.2024)
- Dictionary, O. L. *Generation?* [oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/generation?q=](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/generation?q=) (Erişim: 11.04.2024)
- Demirkaya, H. vd. (2021). Kuşakların yönetim politikası beklentilerinin araştırılması. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 186-204.
- Devaney, S. (2015). Understanding the millennial generation. *Journal of Financial Service Professionals*, 69, 11-14.
- Erden Ayhün, S. (2013). Kuşaklar arasındaki farklılıklar ve örgütsel yansımaları. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 93-112.
- Erol, P. Ö. (2014). Bir toplumsal göstergebilim alanı olarak dil. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(31), 207-214.

- Gursoy, D., & Maier, T. A. (2013). Generation X and Y in the workplace: A comparison of their work values and attitudes. *International Journal of Hospitality Management*, 32, 125-134.
- Kyles, D. (2005). Managing your multigenerational workforce. *Strategic Finance*, 87(6), 53-55.
- Levickaite, R. (2010). Generations x, y, z: How social networks form the concept of the world without borders (the case of Lithuania). *LIMES: Cultural Regionalistics*, 3(2), 170-183.
- McCrindle, M. (2014). *The abc of xyz: Understanding the global generations. Australia*. Maryborough: McPherson's Printing Group.
- Mckenna, A. *Britannica*. Britannica.com: <https://www.britannica.com/topic/Generation-X>. (Erişim: 28.05.2024)
- Mannheim, K. (1952). *Essays on The Sociology of Knowledge*. New York: Oxford University.
- Pilcher, J. (1994). Mannheim's sociology of generations: an undervalued legacy. *British Journal of Sociology*, 45(3), 481-495.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Senbir, H. (2004). *"Son insan" mı? Z kuşağı ve sonrasına dair düşünceler*. İstanbul: Okuyan Us Yayınları.
- Terzioğlu, E. (2023). Digital panopticon dilemmas: A study on contact tracing apps carried out by the ministry of health. *Journal of Economy Culture and Society*, 68, 46-59.
- Tufur, M. (2011). Türkiye'nin y kuşağı. *Conento- MediaCat Özel Eki*, 1-32.
- Turner, W. (1969). *The ritual process: Structure and antistructure*. Londra: Routledge.
- Trt1. Trt1.com.tr: <https://www.trt1.com.tr/diziler/kod-adi-kirlangic> (03.06.2024).
- <https://berqnet.com/blog/hack-nedir-hacker-nedir/> (Erişim: 05.06.2024)