www.turkishstudies.net/turkishstudies

Turkish Studies

eISSN: 1308-2140

Research Article / Araştırma Makalesi

Dijital Çağa Black Mirror Dizisi ile Göstergebilimsel Bir Bakış

A Semiotic Look at the Digital Age with the Black Mirror Series

Rafşan Yağmur Çelik* - Meral Özçınar**

Abstract: With the modern life practices that came with the Renaissance, the ‘real’ as turned into a processable form. This functional reality has led to the emergence of the socialization simulation universe created through screens. Indicators can be produced in the simulation universe. This reproducible reality makes itself visible through communication technology screens. For this reason, *The Black Mirror* series, which makes a dystopian concretization of the future world and conveys it through screens, is the sample of the study. In the series, the indicators in the simulation universe are in reproduction. The study is limited by Jean Baudrillard's simulation theory. In this context, *The Black Mirror*; series, which we used as a sample in our research, reveals how the developments in communication technologies have affected humanity with the advancement of technology at this point and mirrors the present and the future. The series shows how technology, which is believed to make people's lives easier, actually surrounds and destroys these lives. *The Black Mirror* series conveys the results of the combination of technology and psychology in the simulation universe where everything is twinned. The episodes in the three seasons of the series were selected in the study. Among these chapters, *The Entire History, Be Right Back*, and *Nosedive* chapters are analyzed using a semiotic analysis method. As a result of the examination, findings were presented on the invisible face of the digital age. The research has predicted results by questioning a dystopic future by examining the possible problems that may arise with the development of technology.

Structured Abstract: The conceptual framework of this study is referred to by Jean Baudrillard's simulation theory. From the 1970s, Baudrillard had begun to study with this theory which explains camouflage of extinction of the western nations. This extinction is tried hidden and is explaining the simulation universe by itself. (Adanır, 2017: 28) As a consequence, all the development and progress has occurred the way western nations desired. The United States of America has been and continues to be a constant star of the world as this globe's power centre. Disneyland in the US, also, describes western civilization as a figure. This paradox is a simulation of the universe. It is not possible observing this universe from the outside. Looking at the world through settling in the mirror is impossible to do (Öker, 2003: 228). Television series *The Black Mirror* with the metaphor of the black mirror which is also the simulation universe is mediated through the dystopia stories will be discussed based on the traits of the conceptual framework. Screens, with their contents, are creating a new simulation. During our process of socialization this refined reality, by the time the button of screens is on,

* Bağımsız Araştırmacı, Kurucu ViaWant London Dijital Pazarlama Danışmanlık
Independent Researcher, Founder ViaWant London Digital Marketing Consultancy
ORCID 0000-0003-0604-447X
rafsanyagmurcelik@gmail.com

** Doç. Dr., Uşak Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü
Assoc. Prof., Uşak University, Communication Faculty, Radio, Television and Cinema
ORCID 0000-0002-0606-6305
meralozcinar@gmail.com

Cite as/ Atıf: Çelik, R..Y. & Özçınar, M. (2021). Dijital Çağa Black Mirror dizisi ile göstergebilimsel bir bakış. *Turkish Studies*, 16(3), 865-892. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.49195>

Received/Geliş: 03 February/Şubat 2021

Accepted/Kabul: 20 June/Haziran 2021

Checked by plagiarism software

Published/Yayın: 25 June/Haziran 2021

CC BY-NC 4.0

becomes a thing we cannot keep our eyes off this it, when the button of screens is off the determiner, as well. People have learned to live accordingly with all this semantic typology and the performance (mise-en-scène). In this mise-en-scène, it can be expressed that the masses of people are awakening (Baudrillard, 1978: 15). Also, this mise-en-scène is presenting an image of the universe. Each of them (the images) are perceived as the reality by the mass. Baudrillard defined Appearances of this reality as a similar one by one. The theorist categorizes the dominating types at the order of simulacra ever since the Renaissance; and he expresses the time taken from renaissance to industrial revolution as counterfeit, with the industrial revolution it becomes product/production, and the time we are in is named as Simulation (Baudrillard, 2016: 87). People masses are producing Macro components of the simulacra. The components were the natural laws but the power-law replaced them as from the Renaissance. After all, components have switched to another universe in which their algorithms are dominated by the dichotomies. Digitalism is dominating this universe. It is also possible to define digitalism according to the principle of metaphysical. The principle of metaphysical makes semantics and products digitized, and programmable (Baudrillard, 2016: 100). Television screen combined with coding, therefore, becomes a full-screen. *The Black Mirror*, the television series which renews this semantics, mentions different types of semantics and presents the illusion of the modern world in a big simulation universe to the audience. Reflections on individuals who have neoliberal rationalism of technology and emotions are shown in the *Black Mirror* that objectifies simulation theory and by this way reflects on the mirroring of the screen. In each episode, narrative, characters, and stories are different from each other, but the theme is identical. *The Entire History*, *Be Right Back* and *Nosedive* episodes are examined in this study. Reality is being produced infinitely in the simulation universe, thus these episodes have been chosen, to show that fact. While analysing the television series, semantic analysis has been used as the most convenient method to metaphorical and metonymic approach. In the Turkish language, the term of semiotics (in French: semiotic ya da semiology) had been nounized based upon – particularly— the word of linguistics (in French: Linguistique) is defined as “field of study which is analyzing the signs “or” the scientific research of the signs” (Rıfat, 2009: 11). Being interested in semantics means being enthusiastic about humanity, and culture. The best way to give meaning to the signs is by analyzing them. As being preserved from its harmful effects, becoming conscious individuals and even consumers is a natural consequence. Metaphorical and metonymic approach (explanation method) which we use to analyze the signs is applying by making analogies between two things. Within the context of this method, the unknowns are conveyed through the knowns. In our study selected episodes will be analyzed with a scope of metaphoric and metonymic analysis, in other words, with the denotation that will be done metaphorically, and with the connotation metonymically, as well. The episode of *The Entire History of You* aired in 2011, mentioned a dystopic simulation universe where the human memory is untrusted this hyperreality trait. A recording device named “Grain”, works with the “Grain” technology had turned each of the people into a security camera in this episode. When we think about security cameras as part of simulation theory, the reality in modern societies expresses the feelings of people concerning social, economic, political and cultural life. This security camera which means also the feelings according to what reality is conveying to people. (Adanır, 2017: 107). The episode of *The Entire History of You* is showing up to us another phase of observance with Grain technology and its results. In this TV show, Grain technology that is recently mentioned can be watched on screens within the scope of it. The results reached by us of this episode showed the relationship between the digital era and hyperreality or simulation universe. The story is told in this episode conveys also the society we are included in thereby the broken black mirror to the audience by dramatizing. Nevertheless, it is dystopic and fictional -in the context of social structure- it is possible to give examples related to nowadays. For instance, using Google Glasses it is expected that usage is going to show an increase soon. The things are reached with finding/signs brings the result with itself, the digital era brings a new culture with itself, as well. Additionally, while analyzing, with this culture Foucault who is a popular theorist of observance studies based on the study and within the scope of simulation theory which is also the foundation of the study, explains that: “Panopticon is the eye of the power, and it is not possible that the individual/person is unaware of that fact, this is because the individual accepts this manifestation instinctively/automatically, and presents himself/herself as open data. “Be Right Back” is the first episode of the second season. The episode had visualized the reproduction of a human body along with coding/codes with a dystopian story. Nowadays the patterns which were programmed by machines -are also the silence of signs- into our bodies. Therefore silence of signs had ended. (Baudrillard, 2016: 100). With a black box of the code, signs are made personalized via being activated. This episode is explaining that completely. The results were reached by us from the findings that had shown us everything a twin has been already made in the world of simulation where the reality is switching to metaphysic traits. In the way Baudrillard had expressed in his theory that he studied, we are all living in a big simulation and all the

realities we live in confront us cultivated ways. The things are reached with finding during the episode analysis this result is showing up; in the digital world, with the cultivable realities, a modern individual makes her/his feelings cultivable. In the story that there is no difference between the real and the fake anymore, just the reality of emotions aren't provided. Based on these findings it is obvious that in the social structure of the future, it is going to bring many problems due to the combination of human emotions with technology without any doubt. Therefore the needs will be increased to qualified individuals specializing in digital media, media literacy, psychologists specializing in digital more and more, in the social structure of the future. *Nosedive* is the first episode of the third season and is another episode of *Black Mirror* we have studied on it. This dystopic-episode is born of the combination of technology and emotions which is also presented with stunning reality. In the episode of *Nosedive*, a tool of technological structure -qualified than a system's scoring degree such as social media tools where we can share photos and get likes and comments- is explained. It can be said that futuristic technology is being conveyed in this context as a technological product is created as a kind of combination of Uber, Yelp and Instagram. In the age we live in a simulation (ie simulated realities) has replaced with the truth. Simulation tries to destroy the difference between real and fake. The findings obtained in this tv series, the social is being turned into the tools which are constituted, formed in the masses; because the communication tools have lost their feature of being the tools to provide social. Meanings are transformed into inanities by communication tools, in the environment where it is dominated by communication tools. (Baudrillard, 2003: 253). In the scope of this episode which contains examples of the mass culture, the importance of being "beautiful", "successful" and having "bests" in general are conveyed in a dystopian language. The result of this situation, hitting bottom with a dystopian language is reflected in an ironic language, again. Score system applied in the episode will be used in the future, and that is also one of the determinations of the study. Proceeding from the findings that we have reached from our research, telegraph -we have met with the time gets warped- had evolved into Web 3.0 applications. Without being variable structure/construction, only the nature, requirements, routines of society have been changed. In the simulation universe, an individual always comes across the same problems. The mindset of contemporary society continues with its dialectic process from the Renaissance until nowadays. The relationship between hyperreality and the digital era is shaped around this foundation/base. The research -by switching unknown sides of the digital age and also going through within the frame of simulation theory has noticed the dystopia of the future has developed a gigantic simulation universe for the modern world. The social memory has also developed this way, as stated by the philosopher. Another result that text can be mentioned that we have obtained from this study is that big data centres are located in simulation universes and the reality of their possession structures. It can be told that according to the findings of this study serious problems in the context of threats to democracy¹, racial discriminations, western nations are in order apart from emerging, and undeveloped nations that confront with technology are causing this result. The literature review of the research gives critical clues about China's transferring to digital citizenship application by 2020 was determined in 2019, and the fact of Covid-19 epidemic -made digital processes had shown up in 2020- accelerated; cracking the door open to a new world. China has made progress in technology applications nationally, this is another finding. Another finding is China's progress in technology applications. This progress has presented competition of technology giants, as well as conflicts between countries. Consequently, this field of study gives significant details about future world and simulation theory, therefore it is essential. Additionally, the concept of panoptic, which is very popular in observance manifestation studies will be a resource for the researchers who study it, for them, a way to gain perspective.

Keywords: Film and Screen Media, Semiotics, Black Mirror, Simulation, Hyperreality

Öz: Rönesans ile birlikte gelen çağdaş yaşam pratikleriyle “gerçek” işlenebilir bir hale dönüşmüştür. Bu işlevsel gerçeklik ekranlar aracılığı ile oluşturulan toplumsallaşma simülasyon evreninin doğmasına neden olmuştur. Simülasyon evreninde göstergeler üretilebilir bir haldedir. Bu üretilebilir gerçeklik ise kendini iletişim teknolojileri ekranlar aracılığıyla görünür kılmaktadır. Bu nedenle çalışmanın örneklemini gelecek dünyanın distopik bir somutlaştırmasını yapan ve bunu ekranlar aracılığıyla aktaran *Black Mirror* dizisi oluşturmaktadır. Dizide simülasyon evrenindeki göstergeler yeniden üretim halindedir. Çalışma, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı ile sınırlandırılmıştır. Bu bağlamda araştırmamız da örneklem olarak kullandığımız *Black Mirror* dizi serisi de tam da bu noktada teknolojinin ilerlemesiyle beraber yaşanan iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin insanlığı nasıl etkilediğini gözler önüne sererek bugüne ve geleceğe ayna

tutmaktadır. Dizi, insanların hayatlarını kolaylaştırdığı iddia edilen teknolojinin, aslında bu hayatları nasıl çevrelediğini ve yok ettiğini ekranlara taşımaktadır. Black Mirror dizisi tam olarak modern dünyada simülasyon evrenin de her şeyin ikizinin yapıldığı işlenmiş bir gerçekliği yaşayan ve bu şekilde toplumsal belleği oluşturan bireylerin teknolojinin gelişmesiyle birlikte bunun birleşiminden doğabilecek sonuçları bize aktarmıştır. Çalışmada dizinin üç sezonunda yer alan bölümler seçilmiştir. Bu bölümlerden *The Entire History of Be Right Back* ve *Nosedive* bölümleri göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. İnceleme sonucunda dijital çağın görünmeyen yüzü üzerine bulgular ortaya konulmuştur. Araştırma, teknolojinin gelişimi ile beraber doğabilecek olası sorunları irdelleyerek distopik bir geleceği sorgulayıp sonuçlar öngörmüştür.

Anahtar Kelimeler: Sinema Çalışmaları, Göstergebilim, Black Mirror, Simülasyon, Hipergerçeklik

Giriş

Aydınlanma düşüncesi beraberinde gelen ilerleme fikri ütopyik yansımaların yanı sıra distopik yansımaların da gelişmesine olanak sağlamıştır. Modernite düşüncesi ile gelen bu aydınlanma fikri 18. Yy'dan günümüze tenkit edilmektedir. Bu tenkitlerin nedeni ise aydınlanmanın beklenen, istenilen ütopya yerine insanlığı distopik bir geleceğe doğru götürmesinden kaynaklanmaktadır. 18. Yy'da; filizlenen bu ütopyik düşüncenin yerini haklı gerekçeler ile 21. Yy'da teknolojinin gelişmesi ile beraberinde ideal toplum ütopyası, bir karşı-ütopyaya dönüşür. Araştırmada bu distopik yansımaları sorgulamakta ve irdelenmektedir. Aydınlanma düşüncesi ile beraber gelen arzulan ütopyalar bizi arzulanmayan distopyalara mı götürecektir, düşüncesi araştırmanın önemli bir soru işaretidir. Bu gerçekliğin işlenebilir olmasına olanak sağlayan simülasyon evreninin içerisinde içi boşaltılan bir "kitle" vardır. Göstergeler, görünümlere dönüşmüştür. Yukarıda da belirtildiği üzere bunu sağlayan görsel sanatlar, iletişim araçlarıdır. Bilim ve teknolojinin gelişimi de bunlarla paralellik göstermektedir. Bu nedenle araştırma *Black Mirror* dizisini konu alan diğer çalışmalardan araştırmanın sınırlılığını oluşturan simülasyon kuramı ile farklılık göstermektedir. Araştırmada örneklem olarak kullanılan *Black Mirror* dizi serisi yukarıda açıklanan bilim ve teknolojinin ilerlemesinde Aydınlanma Felsefesi düşüncesindeki distopik yansımaları ekranlara somutlaştırarak yansıtmıştır. Dizi, aynı zamanda simülasyon evrenindeki; birey-gerçeklik-iletişim ilişkilerini anlamlandırmak açısından yararlı olurken çalışma aynı zamanda teknoloji ile beraber gelişen zaman kırılmalarına bakarak Endüstri 4.0 sürecinde dönüşümün ne gibi sosyolojik değişimlere gebe olacağı ile ilgili de bulgular tespit etmektedir. Araştırma, *Black Mirror* dizisi ile aktarılan gözetim, dijital çağ, panoptikon kavramlarına simülasyon kuramı ile tekrardan bakmalarına da katkı sunacaktır. Araştırmanın kavramsal çerçevesini Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı literatür taraması ile aktarılırken *Black Mirror* dizisi bu çerçevede analiz edilerek, sahneler göstergebilimsel alanın metaforik ve metonimik yöntemi ile çözümlenecektir. Çağın ruhunu anlamlandırabilmek için görsel sanatlara bakmak gerekmektedir. Modern dünyanın büyük resmine baktığımızda insanların dünyanın gerçekliğini algılaması kalıpların tekrarlanmasına benzer biçimde dayanan bir kolaj görünümündedir. Bu dünya resmi bir 'soap opera' formu idealize etmektedir. Yapılan araştırmalar bilim ve teknolojiadaki ilerlemelerin kitlelerin özgürleşerek kendisi ve doğa ile uyumlu yaşayabilmesine olanak sağlaması için olmadığını Walter Benjamin şu şekilde belirtir; 'organik olan'ın inorganik olanın tahakkümü altına alındığı bugünkü modern toplumsal sistemlerin yeniden üretimi için kullanılmış olmaktadır (Oskay, 2007: 113). Yine bu ilerlemede 'gerçeklik' işlenebilir olarak kullanılması için bir araç, üretim konumdadır ve etkisi edilgen olarak yansır.

Geleneksel Medyanın Dönüşümü ve Yeni Medya Teknolojileri

Medya kelimesi oldukça büyük bir haritayı temsil etmektedir. Bu sebeple medyanın neden 'medya' olduğunu ise ifade etmek oldukça güç bir durumdur. 21. Yy'da medya gittikçe büyüyerek büyük bir atlası ifade etmektedir. Artık birkaç televizyon kanalı, radyo istasyonu yerini oldukça türel bir yapıya bırakmıştır. Bu büyük harita içerisinde de üretilenler ve tüketilenler büyük bir çeşitliliğe sahiptir. Bununla beraber yeni dijital medya teknolojileri, endüstrileri ve girişimcilerinin

azımsanmayacak katkısıyla alternatif ve belli bir gruba hizmet eden pek çok karşı durum da ortaya çıkmıştır (Laughey, 2010: 14). McLuhan'ın araç teorisine göre; tercihlerimiz, algılarımız, seçimlerimiz hakkında belirleyici bir konumda olan medya teknolojileri sıcak ve soğuk olarak ayrılan bir eksende tutulmaktadır. Örneğin; yüksek çözünürlüklü bir televizyon sıradan bir televizyondan daha sıcaktır; çünkü yüksek çözünürlüklü bir televizyonda görme, duyma ve diğer algılarımızı daha çok kullanmamız gerekmektedir. Kitle iletişim araçlarındaki bu sıcaklık dereceleri onları nasıl kullandığımızı ve bilgiyi onlardan nasıl aldığımızı belirler. Bu iletişim teknolojileri aynı zamanda dünyanın 'küresel bir köy' olmasını sağlayarak dünyanın küçük bir köy haline gelmesini sağlamıştır. Örneğin; eBay- Dünyanın Çevrimiçi Alışveriş Merkezinin 30 ülkeden fazla satıcı ve müşterisi bulunmaktadır. Ve Google Haritalar Teksas'tan Zürih'e dünyanın her bölgesindeki sokak yaşantısına yakından bakar (Laughey, 2010: 29). Kitle iletişim araçlarının teknoloji ile birleşimi 'Yeni Medya Teknolojileri' olarak ifade edilir. Web 1.0 uygulamaları ile başlayan sayısal tabanlı, çoklu ortam Web 3.0'a evrilmiştir (Binark, 2015: 15). Yeni iletişim araçlarının gelişmesi kaçınılmaz olarak yeni teorileştirme biçimlerini de beraberinde getirmektedir. İnternet teknolojisinin, dijital televizyonun ve siberuzamın gelişmesi de bu bakımdan farklı değildir. Bu yeni teknolojik gelişmelere eşlik etmiş olan düşünce kampları, ya sundukları toplumsal ve teknik fırsatlar açısından bu gelişmelere kucak açmış ya da kinik bir şekilde bu tarz anlatıların yeni hiçbir şey sunmadığını öne sürmüşlerdir. Bu argümanların altında sanayi toplumundan enformasyon veya ağ toplumuna doğru bir dönüşüme tanık olup olmadığımıza dair daha derin bir tartışma yatmaktadır.

Friedman (2008: 2) eski medyanın yeni medyayı beslediğini vurgulayarak çalışmasında şunlardan bahsetmiştir;

Hatta bazıları eski medyayı neredeyse telefonla değiştirilen telgrafla karşılaştırdılar ve elbette, daha yakın zamanda e-posta ile. Ancak, eski medyayı değiştirmek yerine genellikle yeni medyanın eski medyayı desteklediğini görüyoruz. Kuruluşların hedeflerini ileriye taşımak için sık sık yan yana çalıştıklarını görmekteyiz. Örneğin, New York Times gazetesinin gazete bayilerinin yanısıra internet siteleri de mevcut. NYTimes.com'daki haberler gün boyunca güncellenir ve okuyucular gerçek zamanlı olarak yorum yapmaya teşvik edilir. Köşe yazarlarının sitede de kendi blogları bulunmaktadır. Yeni medya teknolojileri ile beraber bir çok kurumda küçülmeye gitmiştir. Örneğin; 1908 yılından beri yayın hayatına sahip olan ve Amerika Birleşik Devletlerinde yer alan Christian Science Monitör günlük gazetesi 2009 yılında ilk uluslararası online gazete olmuştur. Bu şekilde yayın hayatına devam eden gazete, haftalık, uluslararası dergi ve online olarak devam etmektedir.

Çalışmalardan görüldüğü üzere zaman, tarihsel süreç medyadaki gelişimi zaruri kılmıştır. Geleneksel medya örgütlenmelerinden bazıları yeni medya ile beraber daha güçlü hale gelmişken bazıları ise yayın hayatına son vermiştir. İletişim teknolojilerindeki gelişimle yaşanan bu kırılma geleneksel medya iletişim araçlarının da değişimine yol açmıştır.

Tablo 1'de, Friedman (2008: 4), geleneksel medyanın yeni medyadaki karşılıklarını tablolastırmıştır. Geleneksel medya sayısallaşarak yeni bir hal almıştır.

Tablo 1: Algoritmalarla birleşen geleneksel medyanın dönüşümü

Kitap → E-kitap, Wikiler
Gazetecilik → Bloggerlik
Müzik → Spotify
Gazete, Dergi → Twitter, Ezines
Radio → Podcasts
Televizyon → Web üzerinde tüm bölümlere erişim/Netflix, Apple TV
Telefon → VOIP (Dijital telefon, İp üzerinden ses verisi)
Film → İnternet üzerinden erişim/ İplayer uygulamaları
Fotoğraf → Flickr, Picasa, Instagram
Gazete ilanları → Facebook, Instagram, Adwords reklamları
İş İlanları → LinkedIn
Sanat → Web üzerinden sanal müze dolaşımı

Geleneksel medya sayısallaşarak yeni bir hal almıştır. World Wide Web uygulamaları kısaltılmış ismiyle WWW uzantısı aslında birer veri merkezidir ve algoritmalar ile çalışmaktadır. Bilgiler yani internet üzerinde gezindiğiniz, indirdiğiniz, kullandığınız tüm uygulamalar sizin verilerinizi bu merkez etrafında depolanmaktadır. Köprü Metni Aktarım Protokolü'nü (HTTP) temel alan World Wide Web uygulamaları, ftp, e-posta, telnet ve diğer dağıtılmış uygulamalar gibi daha eski servisleri genişleterek ana bilgi alışverişi platformu haline gelmiştir. Uygulama alanına bağlı olarak, Web araçları, tek tek sayfaların, özgün, sabit Web sitelerinin veya çok sayıda siteden oluşan düzenlenmiş, Web uygulamalarının kapsamına sahip olabilir (Afsarmanesh,1999: 1). World Wide Web'in tanımını internet üzerinden yani fiber optik ağ kabloları aracılığıyla birbirine erişerek birbirine bağlanan köprü metin belgeleri sistemi olarak ifade etmemiz mümkündür. Bu köprü metin belgeleri sayesinde web tarayıcıları aracılığıyla web sayfalarını görüntülerken bu köprüler aracılığıyla siteler arasında gezinilmektedir. Web tabanlı uygulamaların gelişimi internetin kullanımını artırmıştır. Web tabanlı uygulamalar ile iletişim teknolojilerinde hızlı gelişmeler yaşanmıştır; çünkü 'World Wide Web' sistemi başka bir iletişim aracı yaratmaktadır. Bu iletişim aracı sayısız insan kitlesinin bir araya gelmesini dünyanın küçülmesini sağlayarak çift yönlü bir etkileşimi mümkün kılmıştır. Bunun haricinde internet bilgiye kolay ulaşımı da olası kılmıştır (Akar, 2011: 13).

Teknolojinin gelişimiyle eş zamanlı gelişen medya bu nedenle bir dönüşüme girmiştir. Teknolojinin gelişimiyle beraber iletişim alanında yaşanan önemli kırılmaları şu şekilde sınıflandırabiliriz;

Yeni medya teknolojilerindeki yenilik kavramı sinemada da pelikülden dijitalle doğru bir evrim sürecini getirmiştir. Yeni medya büyük ölçüde toplumsal ve kültürel değişimin bir parçası durumundadır. Toplumda yeni bir kültürün doğmasını sağlamıştır. Konuyla ilgili Medya Tarihçisi Lev Manovich, medyanın gelişimine olanak sağlayan tüm teknolojik gelişmelerin kültürel iletişimin tek bir alanını ilgilendirdiğini belirtmektedir ve bu gelişim ilerlemesinde; sinema teorisine bakılmasının önemini, yeni medya için anahtar kavramsal bir mercecek olarak vurgulamaktadır (2001: 19). Sinemanın teknoloji ile buluşması izleyicilerin küreselleşmesini sağlamıştır. Günümüz ve çok

yakın bir gelecekte, online iletişim kanalları herkes tarafından kullanılan bir eğlence aracı haline gelecektir. Teknoloji; sinema ürününe ulaşmada, seçmede ve değerini belirlemede potansiyel bir güce sahip önemli bir özellik olarak hayatlarımızda yer etmiştir. İnternet sayesinde küresel izleyiciye ulaşmak; ürünleri çeşitlendirmek mümkün hale gelmiştir. Ve izleyiciler küreselleşerek, bu çeşitli ürünler arasında film tercihlerini gerçekleştirmeye başlamışlardır. Film yöntemlerinin sayısallaşması maliyetleri de düşürmüş, film çekme olasılığını artırmıştır. “Sanatçı, gerçekliğin karşı çıkılamayan bir yeniden yaratımın sürecini ortaya çıkarırken aynı zamanda sınırsız bir seçme özgürlüğüne de kavuşmuştur (Ormanlı, 2012: 34).” Bugün incelediğimiz dizi İngiltere yapımı bir dizi olmasına rağmen kendi bulunduğumuz ülke sınırları içerisinde seyredibilmemizi sağlayan sinemanın dijitalleşmesi ve medyanın yeni halinden ötürüdür.

Sinema sanatı da diğer alanlarda olduğu gibi algoritmalarla buluşup dijitalleşmiştir. Dijital teknolojinin ortaya çıkması beraberinde gerçekliğin temsilinin yeni bir anlam kazandığının altını çizen Laura Mulvey, yeni iletişim teknolojileri ile eski sinemaya erişimin artığının ve bu yeni türde yeni bir varlığın ortaya çıkmasının olası olduğunu savunmaktadır.

Mulvey’in yeni teknolojiler üzerinde durmasının bir diğer nedeni ise düşünce imgesi üzerinde yarattığı değişikliktir. Kuşkusuz düşünce ve teknoloji arasında doğrudan bir ilişki yoktur. Teknoloji düşüncenin şekillendiği bağlamı etkiler. Dijital teknolojilerin gelişmesi gerçekliğin temsiline yeni bir anlam kazandırır. Mulvey’in düşünce imgesine yaptığı vurgu yüzyılın en önemli düşünürlerinden biri olan Deleuze’un görüşlerini akla getirir. Deleuze (1986) sinemanın biricikliği üzerinde durur, çünkü sinema düşünce imgesinin dönüşümüne işaret eder. Mulvey, Deleuze ile aynı düşünceyi paylaşır ve sinemanın düşünce imgesi üretmesinin önemini vurgular. Düşüncenin dönüşümüne dijital teknolojilerin kullanımı etki ediyorsa dijital teknolojiler üzerine düşünmek elzemdir (Özçınar, 2012: 129).

2005 yılı itibariyle beraber web uygulamaları da gelişim ve dönüşümlerle evrimleşti. Bu evrim süreci hızlı bir şekilde devam ediyor. Konuyla ilgili teknoloji alanında yayınlar yapan Computer World dergisinin şöyle bir açıklaması bulunmaktadır;

“Bilgisayar endüstrisinin son 30 yılda gösterdiği ilerlemeyi otomobil endüstrisi gösterseydi, Rolls Royce marka otomobil 2,5 dolara satılır, bir galon benzinle iki milyon kilometre yol yapardı (<https://www.kisa.link/OD7D>,1981).”

Web 2.0 çatısı altında kullanımlarımıza sunulan içerik oluşturulabilinen çift yönlü sosyal medya iletişim uygulamaları Facebook, LinkedIn, Youtube, Wordpress, Twitter gibi sosyal ağ siteleri olarak adlandırılmaktadır. Bunlar, Web 2.0 olarak ifade edilmektedir (Fuchs, 2015: 94). Teknolojiye vurgu yapan Web 2.0, bütün sosyal ağları içine alan bir şemsiye kavram olarak düşünülmektedir (Trottier ve Fuchs, 2015: 6). Aslında sosyal medya teknolojilerinin büyük bir kısmı, 2005 yılından önce kullanılmaya başlanmıştı. Ancak popülerleşmesi, geleneksel medya ile de melezlenerek toplumsal yaşamı giderek daha fazla şekillendirmeye başlaması, 2005 sonrası döneme denk düşmektedir (Fuchs, 2014: 48). Sanayi devriminin Endüstri 4.0 çağına geldiği ifade edilmektedir. Süreç, mekanik ile başlayarak internet’in buluşuna doğru evrilmiştir. Bu toplumsal değişim bireylerin ihtiyaçlar hiyerarşisini de değiştirmiştir. Şöyle ki Maslow’un insanların temel ihtiyaçlarının dijitalle uyarlanması yapıldığı yorumlarda insanların temel birinci ihtiyaçları sırasında internet, pil ömrü, şebeke gibi unsurlar yeme-içme, uyuma faaliyetleri ile benzer tutulmuştur. Teknolojinin hızlı ilerleyişi gündelik hayat içerisinde etkisi ve konumu ile bireyler kolay, ucuz bir erişim imkanına sahip olmaktadır. Bu kolay ulaşım ve erişim olanağı toplumda yeni bir kültürün doğmasına neden olmuştur (Tektaş, 2014: 852). Web tabanlı uygulamalara geçiş süreci ve sonrasını bir zaman çizelgesiyle aktaran Fiedman (2008: 9) bu tür bir zaman çizelgesi ile web teknolojilerindeki ilerleyişi analiz etmemiz açısından oldukça önemlidir.

Tablo- 2: Teknolojinin gelişimine dair zaman çizelgesi

1834- Charles Babbage's Analitik motorunun icadı. Tarihte ilk bilgisayar olarak geçmektedir.
1876- Alexander Graham Bell tarafında telefonun buluşu
1926- 1940 yılında ilk TV reklamının yayınlanması
1946- Elektrikle çalışarak ilk elektronik veri işlem kapasitesine sahip bilgisayarın buluşu. ENIAC olarak ifade edilir.
1964- İlk otomatik elektronik rezervasyon sisteminin buluşu. SABRE isimli Teksas merkezli bir şirket tarafından bulunmuştur.
1948- İlk ticari bilgisayarın bulunuşu. Amerika Birleşik Devletleri tarafından üretilen bu bilgisayar UNIVAC I olarak adlandırılmıştır.
1965- Kodlama dili ile yazılan başarılı ilk zaman paylaşım sistemidir, Dartmouth Time Sharing System (DTSS) olarak adlandırılır.
1969- Amerika Birleşik Devletleri'nde yer alan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Projeleri Birimi tarafından geliştirilen (ARPA), dünyanın ilk paket dağıtımı ve Internetin öncülü ARPANET'in buluşu
1962- "Spacewar", İlk bilgisayar oyununun bulunuşu
1972- Bilgisayar hafıza sisteminin bulunması. Intel mikroişlemci
1972- İnternet sağlayıcı olarak kullanılan Ethernet LAN'ın bulunması
1972- @ kullanımıyla ilk e-posta gönderimi
1973- Xerox Alto adı verilen grafiksel kullanıcı arayüzünü (GUI) kullanan ilk bilgisayar.
1979- Apple'ın yükselişini işaret eden bu tarih Steve Jobs'un Kaliforniya'da yer alan Palo Alto isimli bilgi teknolojileri araştırma ve geliştirme şirketiyle başlamıştır. Apple için önemli teknolojiler geliştirmiştir.
1980- TCP/IP kullanımı. En yaygın kullanılan protokol takımıdır.
1984- Domain Name System (DNS) isimlendirme sisteminin ortaya çıkışı.
1988- İnternet aracılığıyla konuşma sistemine İnternet Relay Chat (IRC) adı verilmektedir. İnternette en çok kullanılan protokollerden biridir.
1991- WWW bilgi sisteminin bulunması. İnternet üzerinde birbiriyle bağlantılı hiper-metin dokümanlarını içerir.
1993- Mosaic, National Center for Supercomputing Applications bünyesinde geliştirilen bir web tarayıcı.
1994- hotwired.com'da ilk banner reklamların yayınlanması
1994- WebCrawler, ilk arama motoru.
1995- AOL, Prodigy, and CompuServe. Çevrimiçi hizmetler, ulusal veri merkezinin açılması
1996- VOIP (IP üzerinden ses verisi gönderilmesi)
1996- ICQ (Ücretsiz anlık mesajlaşma)
1999- Napster, MP3 formatında şifrelenmiş dijital ses dosyalarının, tipik olarak ses şarkılarının paylaşılmasını sağlayan uygulama
1999- Google
2001- İpod
2001- Wikipedia
2001- Napster Shuts Down
2002- Friendster
2002- Second Life (sanal video oyunu)
2003- Myspace
2003- Skype
2003- Technorati, internetteki blogları tarayan bir arama motorudur.
2003- LinkedIn
2003- Google acquires Blogger
2004- Flickr
2004- Facebook
2004- Podcasting- internet üzerinden radyo programlarının yapılması.
2005- YouTube

2005 yılıyla sınırlanan bu evrim tablosunun gelişimi hala devam etmekte olup Web 3.0, Web 4.0 uygulamaları ve geleceği araştırılmakta ve tartışılmaktadır. World Wide Web uygulamaları da

zamansal gelişimine ve özelliklerine bağlı olarak kuramcılar tarafından kategorilere ayrılmıştır. Teknolojinin gelişimi ve Web uygulamalarının özellikleri ile karşılaştırılmalarından gördüğümüz üzere 1834 ve devamındaki gelişmeler ardından bir bilgi alanı olarak 1989'dan bu yana web alanında birçok gelişme ve ilerleme yaşanmıştır. Bilgisayar bilimi alanında çalışan, Choudhury (2014: 4) makalesinde web tabanlı uygulamaların özelliklerini şu şekilde kategorilere ayırmıştır;

Tablo 3: Web uygulamalarının karşılaştırılması

WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0
1996 – 2004	2004 -2016	2016 +
Web sayfası yazım dili	Sosyal Web	Anlamsal Web
Tim Berners Lee	Tim O'Reilly, Dale Dougherty	Tim Berners Lee
Sadece Okuma	Okuma + Yazma	Uygulanabilir Web
Milyonlarca kullanıcı	Milyarlarca kullanıcı	Trilyon Kullanıcı
Ekran sistemi	Katılım + Etkileşim	Kişî Yönetimi
Tek yönlü	Çift yönlü	Çok kullanıcıli sanal ortam
Şirketler	Halk	Kullanıcı alıcısını belirler
Sabit içerik	2016+ Anlamsal Web	Şu anda belirli bir tanımı yok Öngörü yapay zeka teknolojileri
Kişisel Web Site	Blog ve sosyal medya profili	SemiBlog (Otomatik veri üretimi Haystack (Kişisel bilgi yönetimi)
Mesaj İlanı	Topluluk Portalı	Anlamli Topluluklar
Anlamli Topluluk	Çevrimiçi sosyal ağ	Anlamli Sosyal İletişim

Gelecekte bu gelişimler Web 4.0 uygulamaları ve devamı uygulamalar ile devasa bir ağ sistemi modelini ve yapay zeka tekniklerini kullanmaya doğru ilerlediğimizin ışığını yansıtmaktadır. Bu ışığın kaynağı da şuradan ileri gelmektedir; sosyal ağ ekosistemini oluşturan Facebook, Twitter ve LinkedIn'in yanı sıra, YouTube ve Flickr gibi içerik sağlayabildiğimiz bir dizi web tabanlı uygulama genel ağ kültürünün bir parçasını oluşturmaktadır. Current World Population (World Meters, 2020), Haziran 2020 verilerine göre Dünya nüfusu 7,791,554,186 kişi bulunmaktadır. Ocak 2020 verilerine göre ise Facebook¹'ta aktif kullanıcı sayısı 1 Milyar 95 milyon kişiye ulaşmıştır. Algoritmalar aracılığıyla kullandığımız datalar uyumamakta ve sürekli çalışmaktadır. Kullanıcılar sürekli paylaşım halindedir.

Sosyal Ağların Gelişimi

Çift yönlü iletişim sunan Web 2.0 uygulamaları iletişim süreçlerinin değişmesine neden olmuştur. Sosyal ağların Web 2.0'a evrilmesi kişilerarası iletişimde çift yönlü iletişimi mümkün kılmıştır. Bilindiği üzere iletişimin sağlıklı bir şekilde gelişmesi için feedback oldukça önemlidir. Bu sosyal ağlar da çift yönlü iletişim kurarak ağlar üzerinden feedback yapmamıza imkan sağlamaktadır. Gelişen yeni iletişim teknolojileriyle birlikte sosyal uygulamalar da gittikçe artmaktadır. Çalışmada gördüğümüz üzere 1996 yılı itibarıyla başlayan Web 1.0 uygulamaları sosyal ağların önünü açmıştır

¹ <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>

ve Web 2.0 uygulamalarının önünü açarak sosyal ağların doğmasına neden olmuştur. Etkileşim ve katılımı içerisinde barındıran sosyal ağlar 2004 yılından itibaren hayatımıza girmiştir.

Web 2.0 kavramının doğması ise şu şekilde gerçekleşmiştir;

Web 1.0 uygulamalarının gelişimi çift yönlü iletişime doğru evrilmesi Web 2.0 adlandırılması O'Reilly ve MediaLive International arasında gerçekleştirilen konferans ile koyulmuştur. Web öncüsü olarak tanınan Dale Dougherty ve O'Reilly VP, hayret verici düzenlilikle ortaya çıkan heyecan verici yeni uygulamalar ve sitelerle, web sitelerinin çökmekten çok uzak halleri ile çok daha önemli olduğunu belirtti. Daha ötesi, çöküşten kurtulan şirketlerin ortak noktaları varmış gibi görünüyordu. Dot-com çöküşünün Web için bir tür dönüm noktası oluşturması, Web 2.0 gibi bir aşamaya geçmenin mantıklı gelmesi mümkün olabilir mi? Bunun böyle olduğu konusunda uzlaştık ve böylece Web 2.0 konferansı doğdu (O'Reilly,2009:1).

Sosyal ağların yükselişi Facebook ile ivme kazanmıştır. Sosyal ağların gelişimi reklam sektöründe de değişimlere neden olmuş ve dijital pazarlama gittikçe önem kazanmıştır. Günümüzde büyük bir kitlenin sosyal medya hesapları bulunmakta ve insanlar bu hesaplar üzerinden sosyalleşerek hayatlarını görünür kılmaktadır. Milyarlarca kullanıcının sosyal ağlarda yer almasının en önemli etkeni kullanıcıların içeriklerinin kendilerinin oluşturup değiştirmesine olanak sağlamasıdır. Sosyal ağ ekosistemini oluşturan Facebook, Twitter ve LinkedIn'in yanı sıra YouTube ve Flickr gibi içerik sağlayabildiğimiz bir dizi web tabanlı uygulama genel ağ kültürünün bir parçasını oluşturmuştur. Geldiğimiz noktaya kadar analiz ettiğimizde bu koşullardan çıkarım teknolojinin bilgiye ulaşma açısından bir araç olarak kullanılması olacaktır.

José van Dijck ve Thomas Poell (2013: 5) makalelerinde konu hakkında şunu ifade etmektedir;

Bu koşullardan yola çıkarak, sosyal medya mantığının süreçleri, prensipleri ve uygulamaları içeren bu platformların bilgi, haber ve iletişimi işledikleri ve daha genel olarak sosyal trafiği nasıl yönlendirdiklerini ileri sürebiliriz. Kitle iletişim araçları gibi, sosyal medyada kendine has teknolojik, söylemsel, ekonomik ve örgütsel stratejileri ile kapalı kalmaya veya 'doğal' görünmeye eğilimli olmakla birlikte mantığını, onları üreten platformların dışına taşıyabilmektedir. Bu ağlar toplumda yeni bir kültürün de oluşmasını sağlamıştır. İnsanlar artık 'görünüyorum, öyleyse varım' anlayışına sahip olmuş ve günlük hayat akışlarına sosyal medyayı da eklemiştir. Teknoloji ile birleşen insan psikolojisi 'doğal' görünürlük sağlayan sosyal ağlara parmak izine ihtiyaç duymadan açık bir hale getirmiştir." 'The Social Network' filmi Facebook'un kuruluş hikayesini ekranlara yansıtmıştır. Filmde, M. Zuckerberg'in Facebook'u nasıl kurduğu aktarılmaktadır. Film afişinde ise dikkat çekici bir cümle bulunmaktadır; 'Bir kaç düşman edinmeden 500 milyon arkadaş kazanamazsınız.' Bu cümlelerin nedeni; Facebook paylaşım sitesinin temelini bir veri hırsızlığıyla atılmasıdır. Filmde şunlar aktarılmaktadır; 2003 yılında Harvard Üniversitesi'nin bilgisayar ağını kıran M. Zuckerberg, okulun popüler öğrencilerinin seçildiği facemash.com sitesini kurarken yapmış olduğu veri programıyla siteye 22.000 fotoğraf yüklemiştir. Bunun sonrasında üniversite tarafından kınama cezası alan Zuckerberg'in arkadaşlarıyla yaşadığı çatışmalar ve ortaklıkları da filmin konusuna dahil olmuştur. Hedefinden vazgeçmeyen Zuckerberg, "The Facebook" ismiyle 2005 yılında açılan Facebook. com kuruluş aşamasında sadece Zuckerberg'in mensubu olduğu üniversitede okuyan öğrencilerin girebildiği bir sosyal paylaşım sitesiyken şu anda tüm dünya da çok büyük bir kullanıcı sayısı elde ederek büyük bir güç sahibi olmuştur. Bu sayılar sadece niceliği değil bireylerin verileri ile nitel bir gücü de temsil etmektedir.

Günümüzde en çok kullanılan sosyal ağlar ve sahiplik yapılarını şu şekilde tablolatabiliriz;

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

Simülasyon Evreni ve Hipergerçeklik

Modern dünya insanında hiç bir şeyin aslı kendisi değildir. M.Ö. 190-170 yılları arasında yazılan Ecclesiasticus kitabından alıntı yapan J. Baudrillard şunlar aktarmıştır;

Hakikati gizleyen şey simülakr değildir; çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr, hakikatin kendisidir diyerek yaşadığımız simülasyon evreninde her şeyin bir ikizi yapıldığını ifade etmektedir. Simülaklar, hakikatin kılıfları niteliğindedir. Hakikati kaplayarak hakikatin anlamsallığının içini boşaltmaktadır. Anlamsallığın içinin boşaltıldığı biçime geçildiğinde gerçek veya hakikatle ilgili bir şey kalmadığı

görülmektedir. Bunların görüldüğü çağa ise bu nedenle simülasyon çağı denilmektedir (Baudrillard, 2016: 15).

Simülasyon teorisi tam da bu kodlar evrenini işaret etmektedir. Bu teori içerisinde simülakları, simülasyonu ve simüle etme kavramlarını içermektedir. Bunları tanımlayacak olursak, simülaklar; gerçek olmayan ancak gerçek olarak algılanmak istenen görünümü ifade etmektedir. Gerçeğin ‘-miş’ gibi yansıtılmasına simüle etmek denilmektedir. Simülasyon ise kodlar evrenini işaret ederken aynı zamanda gerçeklik kavramını algoritmalar ile sentetik üretilmiş endüstrileşmiş bir gerçek olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2011: 1). Sentetik ve başkalaştırılıp yeniden yaratılan gerçeklik kitlelerin üzerinde çok daha etkili olduğunu vurgulayan Baudrillard (2014: 87)’a göre: Simülasyonda, gerçeklik ile temsili gerçek imgesi arasında bir tür kısa devre olabilir. Sonuçta bunlar vaktiyle gerçeklik ilkesini oluşturan unsurların aynısıdır; tek fark, burada çarpışıp birbirlerini itmeleridir, bir nevi madde ile karşı madde gibi. Buradan ortaya çıkan simülasyon evreni büyüleyicidir; çünkü başkalaşmıştır. Kitlelerin beklentilerine, beğenilerine göre kurgulanıp simüle edilmiştir.

Ritzer & Stepnisky (2015) konuyla bağlantılı şunları ifade eder; “Simüle edilen gerçeklikler, hem kendi içerisinde önemlidir hem de kendilerinden öte bir dönüşüm biçimine işaret eder. Simüle edilen bu gerçeklikler hipergerçek modellerin etkisiyle dünyanın geri kalan tarafında giderek simülasyona dönüşerek; hipergerçek hale gelmesine neden olur (209) . ” Görüldüğü üzere şeyler dünyasında her şey bir ikizi ile birlikte var olmaktadır. Düşsel ve hipergerçeklik evrenine, Fransa’da bulunan Disneyland örneğini vererek somutlaştırabiliriz. Simülakr düzeninin bir arada bulunduğu Disneyland büyük bir ilüzyon oyunudur ve büyük bir düşsellik sunmaktadır. İlüzyonu içerisinde yaratılan düşsellikten kaynaklanmaktadır. Geleceğin dünyasının, düşsel dünyanın kodlarını içeren bu modern dünya hapishanesi büyük bir simülaklar düzenini işaret etmektedir. Toplumsal hapishaneler olarak da adlandırılan bu simülaklar, hipergerçek veya simülasyon evrenine ait yapılardır (Baudrillard, 2016: 29). Bu yapılar bireyleri simüle etmektedir. Bu hapishaneler çağdaş yaşam pratiklerini uygulamamızı sağlayan hipergerçek uzamlar olarak tasarlanmıştır. Bu tür merkezler bize sunulan hakikatin ambalajlı simülaklarıdır. Baudrillard’ın ifade ettiği gibi Disneyland gibi yaratılan düşsel evren bir gerçeği yaratan simülaklara en iyi örnek olarak gösterilmektedir. “Batı uygarlığı ‘simgesel’ (yani içerik, ideolojik, politik, felsefi, kültürel düzeyde bir model olma özelliğini) anlamını yitirmiştir. Buna karşın, ‘maddi’ anlamda sahip olduklarını yitirmemek amacıyla bu bitmişliği yadsımaya daha doğrusu gizlemeye gayret etmektedir. Simülasyon evreni, işte bu bitmişliğin gizlenmeye çalışıldığı evrenin kendisidir (Adanır, 2017: 27). Bu bakış açısıyla düşündüğümüzde Batı Uygarlığı ‘uygarlık’ tanımının bitişini göstermemek için bu evreni yaratmıştır. Uygarlığın devamı için bu evrenler yaratılmıştır. Görünür alanda sergilediği ile simülakların ardındaki gerçeklik oldukça farklıdır. Bu konuya paralel olarak Batı Dünyası eleştirilere de tabi tutulmaktadır. Bu bağlamda literatürde Batı Uygarlığının 3. Dünya Ülkelerine yaptığı yardım çalışmaları da tartışılmaktadır. Adanır (2017: 27)’a göre, olmayan bir şeyi var olarak göstermek olarak tanımlanan simülasyon kavramı aslında gerçeğin tüm göstergelerine sahiptir ancak bu göstergeler işlenmiş bir gerçeklik sunar, bu nedendendir ki gerçeklik, gerçeğin kendisine ait değildir. Simülasyon, simülaklar kavramı çoğu kişinin aklında teknoloji ile ilişkilendirilmektedir. Bunun nedeni simülasyon teknikleri ile simülasyon teknolojileri üretilmektedir: çünkü yaşadığımız toplumda artık yaşama; sanayi ve tarım iş alanları değil iletişim ve hizmet iş bölümleri egemendir ve bunlara yeniden üretim araçları demek oldukça doğru bir ifade olacaktır. Bu bağlamda simülasyon teknolojileri ile uçuş bombalama simülasyon teknikleri, deprem simülatörleri, simülasyon oyunları, araba simülasyonları gibi bir çok simülasyon örnekleriyle karşılaşılmaktadır. Bu gerçeğin yerini alan simülaklar bütününe realite ve realitenin egemen olduğu bir dünyada geçerli olan ‘ilüzyonlar’ dememiz mümkündür.” Kitle iletişim araçları, yaşadığımız toplumda yeniden üretim araçları olan iletişim ve teknolojinin düşünsel hatlarını özetlemektedir; çünkü kitle iletişim araçları simülasyon evreninde tüm anlam ve içerikleri yok etmekten sorumludur ve bunun harici bir işe yaramamaktır. Örneğin; televizyon ekranına yansıtılan görüntüler bir anlam içeriyormuş gibi gözüksede aslında

gerçekte hiç bir anlam ifade etmemektedir. Bir savaş görüntüsü ile deterjan reklamı aynı duygusal ve düşselliği taşımaktadır ikisi de ekranlarda eşanlama sahip işlenmiş görüntülerdir. Bu görüntüler sistemin taşıyıcılığını ve kalıcılığını taşımaktadır (Adanır, 2017: 33). Baudrillard'ın medya üzerine yazıları geliştikçe, teknik araçların simgesel işlevlerinden daha çok kendileriyle ilgilenmeye başladığını görmekteyiz. Bunun nedeni, artık kitle medyasına erişimin konumuna bağlı bir kazanç olmaktan çıkıp, bir kitle kültürüne içepatlamış olmasıdır. Baudrillard'a göre, kitle medyasının merkezi sorunu, iletilerin üretimini idare eden iktidar ilişkileri içinde değil, aracın 'tek yanlı doğası'nda yatmaktadır. Medya demokratikleştirilemez, çünkü iletişim sisteminin teknik kapasitesi tek anlamlıdır. Enformasyonun çoğalması ve kitlelerin sessizleşmesi, anlamın tamamen ortadan kalkmasına yol açmıştır (Stevenson, 2015: 265). İfade edilenler ekseninde; simülasyon evreninde bulunan gerçek nesneler bir bakıma cansız konuma düşmektedir, bu cansızlık ise simülaklar ile harekete geçirilmektedir. Akışkan modern toplumda yaşayan gerçeklik, kendini ilüzyonlar ile var ederek ve belirli kodlar çerçevesinde şekillenip yerini toplumsalın sivilaşmasına bırakmaktadır. Göstergeler evreninde gerçek işlenmiş bir haldedir. Hakikat ise işlenmemiş gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Baudrillard, gerçekliğin artık yitirildiğini savunur. Hakikati ise bir simülaklar şeklinde yeniden oluşturmaya çalışmasını ise bir göstermeceden ibaret olduğunu açıklar. Bu doğrultuda Baudrillard, simgesel değiş-tokuş kitabında simgesel değiş-tokuş adını verdiği bu yöntemle gerçeğin yerini alan simülakları bularak bu göstermeceleri ortaya çıkarmaktadır. Buna örnek olarak Nazi soykırımının ekranlara getirerek Holocauste filmi ile somutlaştırabiliriz. Bir katliamın unutulmaması toplumsal belleğin farkındalığı için önemlidir; çünkü tarihsel bir olayı unutmak bir toplumun varlığıyla ilgili en az olayın kendisi kadar önemlidir. Bizler geçmiş zamana tarih ile tanıklık ederiz, düşünürün belirttiği gibi unutulması istenen tarihsel olaylar da hakikati gizleyip işlenmiş bir gerçeklik ile tarihe sunulmaktadır. Kuramcı bu sunumun da yapay bir bellek inşa edilerek toplumsal bellek oluşturulması için yapıldığını ifade eder; çünkü bu evren bir işlenebilir gerçeklik evrenidir. Soğuk bir iletişim aracı olan televizyon, her türlü tarihsel, düşünsel olaya son verirken algıyı değiştirmek için gerçek bir çözüm içermektedir; çünkü televizyon ekranı sadece o ana odaklanmamızı o anı düşünmemizi sağlamaktadır. Yahudi katliamında da kitleler kitle iletişim araçlarıyla yok edilmiştir. Burada bir parantez açmak gerekirse şunu söyleyebiliriz ki televizyon unutmaya olayında bir simülasyon olarak karşımıza çıkmaktadır (Baudrillard, 2016: 77). Televizyon gerçekliğin inşasında sisteme yani kurulu düzene yardım eder. Bu da olayın yine kitle iletişim aracı olan televizyon ile yeniden üretilmesini sağlamaktadır (Baudrillard, 2016: 77). İletişim araçları bu yeniden üretime kaynaklık göstermektedir. Baudrillard'ın belirttiği üzere bu toplumsallaşma, soğuk iletişim araçlarıyla sağlanmaktadır yani medya gerçeği hipergerçeğe dönüştüren genetik bir koda benzetilmektedir. Jean Baudrillard; distopik bir evren gibi gelen işlenmiş gerçeklik evreni bütününe hipermarket başlığı da atmıştır, bu başlık yeni toplumsallaşma biçimini işaret etmektedir yani bu toplumsallaşma da artık gerçeklik yerini hipergerçeklik boyutuna dönüştürmüştür. Hipermarket, toplumsal yaşamın bütün bir yerleşim ve trafik düzeninin tamamen işlemsel bir simülasyonla üretildiği zaman- mekandır. Telgraf ile bir kırılma yaşayan iletişim, zaman-mekan kırılması bağlamında teknolojinin gelişimiyle artık hiperrasyonel bir hal almıştır. Hipermarket kırsal kesimle kentin ortadan kalkarak yerini köyle- kent arası bir yere (agglomeration) bırakan yeni bir yaşam biçiminin ifadesidir. (tüketimime eşdeğer, onun mikro modeli, yönlendirme panolarının her yeri kapladığı işlevsel bir kent dışı banliyö tipi alışveriş yeri (zoning). Dahası hipermarket 'tüketim' merkezi olmanın ötesinde bir anlama sahiptir. Burada sergilenen nesneler özgün bir gerçeklikten yoksundur, başka bir deyişle önemli olan onların geleceğe özgü toplumsal ilişki modelini andıran diziler, daireler ve seyirlik şeyler şeklinde düzenlenmeleridir (Baudrillard, 2016: 111). Baudrillard, ayrıca bu sibernetik ve hipergerçek çağın tarihe mal olmuş dünyalar yapay bir şekilde diriltiğinde sona ereceğini savunur. Artık geldiğimiz noktada her şeyin ikizi yapılmaktadır. "Hipergerçeklik" gerçeklikten daha fazla bir şeydir. Bunu şunlarla örneklendirmiştir; Başka yerlerde (hatta burada) çöpleri işleyerek yararlı hale getiren fabrikalar gibi, Disneyland da düşsele o eski görünümünü iade etmeyen çalışan bir mekandan başka bir şey değildir. Bugün dünyanın her yerinde çöpler geri

kazanılmaya çalışılırken, diğer yanda çocuklara ve yetişkinlere özgü düşler, hayaller, tarih, masal, efsane üreten düşselliğin bir kalıntıya/ çöpe dönüştüğü ve bunun hipergerçek bir uygarlığı zehirleyen ilk önemli pislik (dışkı) olduğu görülmektedir. Disneyland ise zihinsel düzeyde bu yeni işlevi yerine getiren ilk prototiptir (Baudrillard, 2016: 30). Gerçeğin yönünün değiştirildiği bu alanlar hiper boyut kazanarak hipergerçeklik kazanmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada, Black Mirror isimli dizinin *The Entrée History of You, Be Right Back, Nosedive* bölümleri gösterge üretim evrenini somutlaştırması nedeniyle incelenmek üzere seçilmiştir. Dizinin ilk iki sezonu 3 bölüm; üçüncü sezonu 6 bölüm, dördüncü sezonu ise 6 bölümden oluşmaktadır. Ayrıca ikinci sezonun ek bir özel bölümü vardır. Dizinin her bir bölümü asgari 40 dakika ile en fazla 60 dakika arasında değişmektedir. Her bölümde anlatı, karakterler ve öyküler birbirinden farklı olup ortak olan tek şey temadır. Dizi çözümlenirken göstergebilim analizi çerçevesinde eleştirel bir okuma için en uygun yöntem olarak seçilen metaforik ve metonimik yöntem okumasıyla göstergebilimsel analiz kullanılacaktır. Dizinin çözümlemesinin anlaşılması için ise göstergebilimsel yöntemin anlaşılması oldukça önem arz etmektedir. Dilimizde özellikle dilbilim (Fransızca *linguistique*) sözcüğü temel alınarak üretilmiş olan göstergebilim (Fransızca *semiotique* ya da *semiologie*) terimi ilk bakışta "göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelemesi" olarak tanımlanmaktadır (Rıfat, 2009: 11). Genel olarak gösterge kavramını Rıfat, şu şekilde açıklamaktadır: "İnsanların bir topluluk yaşamı içinde birbirleriyle anlaşmak amacıyla yarattıkları ve kullandıkları doğal diller (sözelimi Türkçe, Fransızca, İngilizce, çince, vb.), çeşitli jestler (el-kol-baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabesi, trafik işaretleri, bazı meslek gruplarında kullanılan flamlar (sözelimi denizcilerin flamları), reklam afişleri, moda, mimarlık düzenlemeleri, edebiyat, resim, müzik, vb. çeşitli birimlerden oluşan birer dizgedir. Değişik gereçlerin kullanılmasıyla (ses, yazı, görüntü, hareket, vb.) gerçekleşme aşamasına gelen bu dizgeler belli kurallarla işleyen birer anlamlı bütündür. Bu anlamlı bütünlerin birimleri de genelde gösterge diye adlandırılır (Rıfat, 2009: 12)." Göstergebilim işaret bilimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Göstergebilim genel olarak bir aracın işaret sistemi olarak incelenmesi diye tanımlanmaktadır. Göstergebilim kelimeleri, müziği, giysiyi, imajları, reklam panosu gibi birçok alanı incelemektedir. Göstergebilim, öncelikle anlamın nasıl ve ne şekilde yaratıldığına bakmaktadır (Erdoğan, 2011: 228). Göstergebilim kavramı mesaj yaratan ve mesaj oluşturan her aracı incelemektedir. Söz veya nesne içinde bir mesaj ve anlamlandırma barındırmaktadır. Göstergebilim, diller, düzgüler ve belirtiler gibi gösterge dizilerini inceleyen bilim olarak tanımlanmaktadır. 1960'lar sonrası bağımsız bir bilim dalı haline gelmeye başlamıştır. Göstergebilim, Avrupa geleneği ve Amerika geleneği olarak ayrılmaktadır. Dizgelere eşsüremlili bir yöntemle yaklaştığı için Saussure, yapısalcı kültür kuramcılarını da etkilemiştir. Louis Hjelmslev, Roland Barthes, Claude Lévi-Strauss, Julia Kristeva, Christian Metz, Algirdas-Julien Greimas ve Jean Baudrillard gibi araştırmacılar Saussure'e dayanan Avrupa geleneğini; Charles W. Morris, Ivor A. Richards, Charles K. Ogden, Umberto Eco ve Thomas Sebeok gibi araştırmacılar ise Peirce'e dayanan Amerika geleneğini benimsemişlerdir (Güneş, 2013: 37)

Göstergebilim çevremizdeki her çeşit gösterge ve dizgeyi araştırmaktadır. Göstergebilim alanında çalışan bazı göstergebilimciler bu yöntemin büyük ve küçük her şeyi anlamını çözen bir anahtar olarak görmektedirler (Berger, 1993: 13). Çağdaş film kuramcılarında Metz, göstergebilimin bir anlam bilimi olduğunu savunur. Bu nedenle sinema göstergebilimi de bir filmin anlamı nasıl kurduğuyla ilgilendir, bir filmin seyredilmesini mümkün kılan yasaları saptayarak her filme özel bir karakter kazandırmayı böylece özgün anlam kalıpları çıkarmayı amaçlamaktadır (Andrew, 2010: 324- 325). Görüldüğü üzere Metz, düşteki anlam mekanizmasına yönelerek filmsel öykünün üretim mekanizmasına odaklanmıştır. Bu noktada mesajın nasıl üretildiği, sanatçının hangi ölçülerde toplumsal yapı ve onun belirleyici gücü dışına çıkabildiği bu yaratıcılığı hangi yollardan başardığı önemli bir noktadır. Burada seyirci de sürecin içerisinde; çünkü seyircisiz bir öykü anlatan sinema düşünmek mümkün değildir (Adanır, 1987: 28). Sinemanın güçlü bir anlatımı

bulunmaktadır; çünkü içerisinde hem seyirciyi yani toplumsallığı hem de hikayeyi barındırmaktadır. Çift yönlü bir besleme sürecinde kullanılan dilde anlam arayışı sinemanın göstergebiliminin sorularını içermektedir. Bu anlam arayışında ise anlatılar kültür olgusundan bağımsız değerlendirilememektedir. Çiçek, sinema anlatısının gücünü şu şekilde belirtmiştir; “Hemen belirtmek gerekir ki hiç kimse 400 sayfalık bir romanı 90 dakikada okuyamaz; ama bir sinema filmi bize 90 dakika içerisinde çok daha fazlasını sunabilir. İşte bu sunum sinemanın çok güçlü bir anlatım aracı olmasından ileri gelmektedir. Bir şeyleri bu kadar net, kesin ve güçlü bir biçimde anlatabiliyorsa, sinemanın tüm bunları gerçekleştirebildiği bir dili olmalıdır (2016: 25). “Bu dili göstergebilimsel yöntem ile çözümlemek bu nedenle önemlidir; çünkü anlamın aralanına, içeriğine, ne anlatmak istediğine bakmak açısından önem taşımaktadır. Dil, göstergebilimsel konularının bölümünü oluşturmaktadır. Göstergebilim içerisinde dilin önemli bir yeri olduğunu belirtilmektedir. Bu da göstergebilimin ‘dilsel olmayan göstergelerin incelenmesi’ anlamına geldiği belirtilmektedir (Pierre, 1994:17). Göstergebilimin ana alanında göstergeler yer almaktadır. Göstergeler ile gösterge çalışma şekillerinin araştırılmasına göstergebilim denilmektedir. Göstergebilimin temel üç çalışma alanı vardır. Bu alanlardan ilki göstergenin kendisidir. Burada gösterge çeşitlerinin, çeşitli anlam taşıma yollarının, göstergeleri kullanan bireylerin ilişkilendirme biçimi araştırılır. İnsan inşalarını içeren göstergeler insanların onları kullandıkları şekiller içerisinde anlamlandırılmaktadır. Göstergelerin düzenlendiği kodlar veya sistemler ise göstergebilimin ikinci alanına girmektedir. Toplum ve kültürün gereksinimlerini karşılamak üzere geliştirilen kodlar veya bu kodların iletilmesi varolan iletişim kanallarını ortaya koymaktadır. Üçüncü çalışma alanı ise kültürdür. Kültürün içerisinde yer alan kodlar ve göstergeler kültürün kendi varoluş biçiminin kullanımına bağlıdır. Kodlar ve göstergelerin içinde işlenen kültür göstergebilim alanının üçüncü basamağıdır (Fiske, 2003: 62). Göstergebilim kuramı; F. Saussure’un anlattığı genel dilbilim ders notlarından doğmuştur. Göstergebilim basılan ders notlarında semiyoloji veya yapısalcılık olarak da ifade edilmiştir. Dilbilimci olan Saussure, dil ile ilgilenerek göstergelerin veya sözcüklerin diğer göstergeler ile ilişkileri üzerinde çalışmıştır. Saussure’e göre gösterge anlamı olan fiziksel bir nesneyi ifade etmektedir. Bir gösterge, gösteren ve gösterilenden oluşmaktadır. Gösteren, göstergenin algıladığımız imgesidir. Göstergeyi nasıl algıladığımız gösterenin imgesidir. Gösterilen, gösterenin göndermede bulunduğu zihinsel kavramdır. Bu zihinsel kavram, aynı dili paylaşan aynı kültürün üyelerinin tümü için ortak genel bir kavram olarak ele alınmaktadır (Fiske, 2003: 67). Saussure’ın üzerinde durduğu çalışma da paradigma ve dizimdir. Saussure, paradigmayı dizim olarak ele almaktadır. Alfabeedeki harfler basit bir paradigma örneği olarak nitelendirilmektedir. İletişim de bulunduğumuz anlar içerisinde paradigmadan seçim yapmamız gerekmektedir. Sözcüklerde paradigmayı oluşturmaktadır. Sözcükler, bebek dili, hukuk dili, âşıkların dili gibi birçok paradigma mevcuttur. Bir paradigmadan seçilen bir birim normalde diğer birimlerle birleşik olarak ele alınmaktadır. Bu birleşim dizim olarak adlandırılmaktadır. Yazılı bir sözcük alfabenin harflerinden yapılan paradigmasal bir oluşan görsel bir dizimdir. Cümle, sözcüklerin içerisinde yer alan dizimden oluşmaktadır. Bir ev ortamı ya da yapıyı içerisinde yapılan seçimler dizim olarak ele alınmaktadır (Fiske, 2003: 83- 84).

Göstergebiliminin “semiotics” (gösterge bilim) alanını geliştirmeye çalışan Peirce; Gösterge sınıflanmasını; Görüntüsel Gösterge, Belirtisel Gösterge (İkon, İndex) ve Simge (Sembol) üzerine kurmuştur.

Peirce’in gösterge kuramın da ele aldığı 3 tür göstergelerin açıklanmasında;

1.Sembol: Sembolsel göstergeler işaret edilene benzemeyen göstergeler olarak ele alınmaktadır. Örneğin “bayrak” kelimesi bir kişi için sıraya takılmış bez parçası olarak ele alınırken, temsil ettiği grup için onuru ve şerefi anlatmaktadır.

2. İkon: İşaret edilene benzeyen görüntüsel göstergeler olarak ele alınmaktadır. Örneğin, fotoğraf, röntgen, heykel vs.

3. İndeks: İndekssel göstergeler kanıt verici işaretler olarak ele alınmaktadır. İşaret edilene doğal olarak bağlıdır. Örnek olarak; Dumanın yangını işaretlemesi, termometrenin ısıyı işaretlemesi gibi (Erdoğan & Korkmaz, 2005: 308). Saussure'un üzerinde çalıştığı seviye anlamlandırmanın birinci seviyesi olarak bilinmektedir. Anlamlandırma seviyesi göstergenin göstereni ve gösterileni arasındaki bağı ve göstergenin dışsal gerçeklikteki ilişkisini tasvir etmektedir. Barthes tarafında düzanlam olarak ifade edilen bu ilişki göstergenin anlamsal boyutuna gönderme yapmaktadır. Örneğin; sokak manzarası fotoğrafı belirli bir sokağı gösterir. Sokak sözcüğü binalar arasında uzanan bir şehir yolunu yansıtmaktadır; ancak aynı sokak farklı biçim ve perspektiflerle çekilerek farklı anlamlar ifade edebilir (Fiske, 2003: 116). Göstergebilim alanında çalışanlar işaretin ne için durduğu (denotation) ile kültürel bağları (connotation) arasında ayırım yaparlar; farklı anlamlandırma seviyeleri sunarlar. Her ikisi de farklı anlamlar sunarlar. Atanmış anlam (denotation) ilk düzeydeki anlamlandırma ve kültürel/imasal anlam (connotation) ikinci düzeydeki anlamlandırma sistemi olarak açıklanır. Barthes'e göre, örneğin birinci seviyede bir araba fotoğrafı araba anlamındadır. İkinci seviyede, insanın katkısıyla (ışık, poz ve kamera acısı ile) çok sayıda imalar sunulur (Barthes'ten akt. Erdoğan, 2011: 237). Bu seviyeler anlamlandırma durumunu da belirler. Göstergebilim alanında düzanlam, gerçek dünyayla dolaylı ilişkiler düzeyini ifade etmektedir. Düzanlam, zihinde yansıyan anlamdan ibarettir. Zihinde yansıyan bu anlam ise kültüre özgü bir anlam niteliği taşır. Düzanlam, nesnel bir durumdur. Yananlam ise bireylerin kültürel değer ve yargılarını da içermektedir. Genel olarak gerçek dünyayla dolaylı olan ilişkiler düzanlam düzeyinde oluşmaktadır. Bir düzanlam gerçek dünyada var olan nesne değil, o nesnenin zihinde oluşturduğu yansımadan ibaret görülmektedir. Zihinde oluşturduğu bu yansıma dilin yarattığı kültüre özgü bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer tarafta yananlam öznel düzeyde oluşmaktadır. Yananlam kullanıcıların kültürel değer ve duygularıyla bir araya gelerek ortaya çıkan bir etkileşim olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda düzanlam, zihinde yansıyan anlamdan ibarettir. Zihinde yansıyan bu anlam ise kültüre özgü bir anlam niteliği taşır. Düzanlam, nesnel bir durumdur. Yananlam ise bireylerin kültürel değer ve yargılarını da içermektedir. Düzanlam neyin anlamlandırıldığını açıklarken yananlam ise nasıl anlamlandırıldığını belirtir (Batı, 2005: 189). Göstergebilim araştırmaları alt anlamları, ima edilenleri ideolojileri, değerleri ve kültürü okumaya yardım ederken; herhangi bir ileti veya mesaj yaratım ve kodlama sürecinde de bilinçli ve doğru gösterge kullanımını sağlamaktadır. Göstergebilimle ilgilenmek demek, insan ve kültürle ilgilenmek demektir. Göstergeleri anlamlandırmanın en iyi yolu onları analiz etmektir; böylece onun olumsuz etkilerinden korunurken, bilinçli bireyler ve hatta tüketiciler de olunmaktadır. Göstergeleri çözümlerken başvurduğumuz metonimik ve metoforik anlamlandırma yöntemleri iki şey arasında kurulan benzerlikler ile yapılmaktadır. Bu anlamlandırma yönteminde bilinmeyenler bilinenler ile aktarılmaktadır. Çalışmamızda da metonimik ve metoforik bir analiz yani düzanlam ile neyin anlamlandırıldığı metoforik bağlamda; metonimik bağlamda ise yan anlam ile nasıl anlamlandırıldığı seçilen bölümler etrafında çözümlenecektir.

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

2011 tarihinde Channel 4 kanalında yayınlanmaya başlayan Black Mirror dizisi, İngiliz yapımı bir bilim-kurgu antoloji dizisidir. Her bölümde farklı yönetmen, oyuncu ve konuları içeren Black Mirror dizisinin ortak yapımcılığını Charlie Brooker and Annabel Jones üstlenmektedir. Jesse Armstrong yazdığı Brian Welsh'in yönettiği *The Entrie History of You* bölümü 18.12.2011 tarihinde yayınlanmıştır. Birinci sezonun 3. Bölümünü içeren *The Entrie History of You* süresi 49 dakikadır.

‘Inside Black Mirror’ kitabı hakkında The Guardian gazetesine katılan Black Mirror dizisinin yapımcıları Charlie Brooker and Annabel Jones ‘The National Anthem’ adlı bölüm hakkında şunları ifade etmektedir.

“Yazar bize büyük bir fikirle geldi. Yapmak istediği bir komplodan çok daha fazlasıydı. Teknolojiyi yapmak istediklerimiz için kullanmalıyız cümlesini kişiselleştirdik evet bu konuda empati kurduk. Tüm temalarda özellikle 1. sezonda anlatmak istediğimiz nokta; teknolojinin bize sunulan ekranların iyi bir şey olduğunu düşünüp daha sonra onların olumsuz sonuçlarını anlatmak. Bu bölümde de Yazarla bu fikirden gitmiştik. Bu şöyle bir durum; teknoloji tek başına hakim değil psikoloji ile donatıldığındaki sonuçları bu şekilde oluyor. Bu bölümde de kıskançlık duygusu ve teknolojiyi birleştirmek istedik. Bu şunun gibi eskiden bir başkasının özel günlüklerini görmek isterdik, bu bölümde de yıllar önceki yaşanmışlıklara teknoloji ile dönüşü anlattık.”

Black Mirror dizisinde aktarılan evren hipergerçeklik çağını işaret etmektedir. Bu çağın adına “Hipergerçeklik Çağı” denilmesinin nedeni ortaya çıkan gerçeklikleri simülasyon modelleri oluşturmaktadır; çünkü gerçek olmayan verilerden düşsel bir şeyler meydana getirmek olanaksız bir hale gelmiştir. Simülasyon teorisine göre çağdaş uygar toplumlarda gerçeklik duygusu kitlelerin her gün toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel hayat karşısında hissettiklerini içermektedir. Günümüzde gerçeklik bir duyguya dönüşmüş durumdadır. Bu duyguya dönüşümde öznel bir durumu ifade etmektedir (Adanır, 2017: 107). Bu doğrultuda “The Entrée History of You” bölümünde bize sunulan metonimik anlatımlar Baudriallard’ın hipergerçeklik kavramıyla birebir ilişkilidir.

Sahne 1. Siyah Ayna'da yinelenen yükleme simgesi

Sahne 2. Siyah aynadaki kırık ekran

Dizinin her bölümü Sahne 1.’de yer alan görüntü ile başlamaktadır. Bu kırılmış cam sesi izlenimi veren Sahne 1. görüntüsünde aynı zamanda kırılmış cam sesi de kullanılmaktadır. Bunun nedenini dizinin yapımcıları Charlie Brooker and Annabel Jones aslında şu şekilde özetlemiştir; dizi teknoloji ve insan psikolojisinin birleşiminin yan etkilerini göstermek istemektedir. Bu nedenle bu cam kırılması ve cam sesi metonimik bir anlatım düzleminde teknolojinin bir kırılımını anlatmaktadır. McLuhan (1980) ayrıca televizyon anlatılarını iç dünyalarımıza kolayca özümsememizi önermektedir. Bu semboller, televizyonun içinde yer alan dünyanın, dünyamızın bir yansıması olduğunu, içeriğin sızdırıldığı ve gerçekliğimizle ekran arasındaki dünya arasındaki sürekli bir işlemde dolaştığı bir sıvı değişimine yol açtığını göstermektedir. Güvenlik kameralarının, kişisel YouTube kanallarının, video bloglarının ve günlük yaşam ile ekranlar arasındaki sınırları bulanıklaştıran gerçeklik TV programlarının çoğalmasıyla birlikte, McLuhan’ın 1960’lardan gelen eksantrik ifadeleri bugün daha az radikal görünmektedir (Gomery, 1998: 237). Bu ifadeyi göz önünde bulundurarak, Black Mirror’da izleyicinin kelimenin tam anlamıyla “ekranın içinde” olduğu ve ekranın her siyah kararması durumunda kasıtlı olarak bir ayna olarak tasarlandığı görülüyor. Siyah Ayna’da, ekranın sıkça parçalanması (bkz. Sahne 2), yükleme sembolleri (bkz. Sahne 1), ekran ve

ayna birleşimi ile birlikte televizyon ve günlük yaşam arasındaki sınırları test etmek için çalışması metonimik anlatımdır. Hipergerçeklik durumunu hakikatin simülasyonu olarak belirten Baudrillard'ın tanıma paralel olarak bu dizide teknolojiye yönelttiği eleştirisel bakışını her bölümde Sahne 1. ile bu görüntü ile yöneltmiştir. Bu nedenle görüntüdeki metonimik yapı hipergerçeklik ile bağlantılıdır. Bireyin parçalanması metonimik anlatım aracılığıyla cam ile gösterilmiştir. Dizinin ismi de bu bakış açısıyla belirlenmiştir. Black Mirror'da izleyicinin kelimenin tam anlamıyla "ekranın içinde" öldüğü ve ekranın her siyah kararması durumunda kasıtlı olarak bir ayna olarak tasarlandığı görülüyor. Siyah Ayna'da, ekranın sıkça parçalanması, yükleme sembolleri, ekran ve ayna birleşimi ile birlikte televizyon ve günlük yaşam arasındaki sınırları göstermek için kamera aracılığıyla ekrana aktarılmıştır. Teknoloji ile çerçevelenmiş birey ekranlar ile donatılmaktadır. Bu bağlamda 'Black Mirror' Türkçe anlamı 'Kara Ayna' bireyin ekranlar üzerinden kırılmasını özetlemiştir. Bu anlatım gerçeklikle gösterilemediğinden benzetme etrafında sinema dilinin alt anlamları görüntü ile aktarması üzerinden yansıtılmıştır.

Sahne 3. Gece sonunda evde eski cinsellik görüntülerini izleyerek cinsellik yaşamaları

Sahne 2'de gece yaşananların tekrardan grain teknolojisi aracılığıyla izlenmesi metaforik olarak sunulurken metonimik anlamda hakikatin simülasyona dönüştüğünü aktarmaktadır. İnsanların sağ kulaklarına yerleştirilen bu çip hayatlarının tüm anını kayıt altında tutmalarını istedikleri zaman gözden geçirmelerini, tarayabilmelerini bu yapay mini sabit diske otomatik olarak kaydetmektedir. Bunu metanomik anlam doğrultusunda yorumladığımızda panoptikon ötesini görmüş olmaktadır. Baudrillard'ın 'Foucault'u Unutmak' kitabında ifade ettiği gibi artık panoptik gözetleme sisteminden etkin ve edilgen yapılardan arındırılmış bir caydırma sistemine geçilmiştir. Bireyler artık bir gözetime bağlı kalmaksızın kendileri bir panoptikon yaratmış ve bu panoptikonu açık hale getirmiştir. Görüntüleri, geçmişleri başkalarıyla da paylaşabilir durumdadır. Bu bölümün konusu; teknolojinin aşk ilişkileri üzerinde nasıl bir büyük etkisi olabileceğini, kıskançlık duygusunu metafor olarak göstererek metonimik anlamda teknolojik, distopik simülasyonu gözler önüne sermektedir. Sahne 3. ise bize modern dünyanın yansımasının bireyin psikolojik durumunun teknoloji ile birleşmesinden doğan simülaklar ile çevrili hakikatini yansıtmaktadır. Gözlerinden grain teknolojisinin metofo olarak kullanıldığı sahnede bireyin aşk, sevgi, cinsellik duygularına karşı yaşadığı yabancılaşmada gözler önüne serilmiştir. Bu sahneyi bir ilüzyon olarak değerlendirmemiz kuşkusuz yerinde olacaktır. Bu düşsel evren hipergerçeklik tanımındaki Disneyland örneğinden çok daha fazlası olarak karşımıza çıkmıştır.

Sahne 4. Hafızanın ekrana yansıtılması

Bu iki sahne metonimik bağlamda Baudrillard'ın tekno-kültürün ortaya çıkmasıyla göstergelerin egemen olduğu bir topluma geçilmiştir. Teknoloji metaforları bellek ile bize hakikat arayışının bellekte ekrana yansımını göstermektedir. Liam, implantı sayesinde yani grain teknolojisiyle eşinin gerçekliğinin peşine düşmüştür ve kıskançlık metoforu ile açıklanan bu bölüm ilüzyon üretimini metonimik yorumlamada işaret etmektedir. Liam'ın gerçeği algılama biçimi farklıdır ve zamanı geriye sararak bunun peşine düşer. Bu ilüzyonun gerçekliğini bulabilmek için de diğer karakterlerin gerçekliğinin zaman çizelgesinin peşine düşer. Baudrillard penceresinden bir bakış ile bu bölümü incelediğimizde modern dünya insanın yaşadığı simülasyon evreninin; toplumsallaşmanın içerisinde yer alan, bireyin duyguları ile teknolojinin birleşmesinin ortaya çıkardığı büyük etkiyi görmekteyiz.

Sahne 5. Hafızanın Grain teknolojisiyle ekrana yansıtılması

Bahsedilen Grain teknolojisi Sahne 6'da ekrana yansıtılmıştır. Tüm bellek bir teknolojik ürüne dönüştürülmüştür. An dondurulmuştur. Hafıza yükü ekrana yansıtılarak an tekrarlanmaktadır. Böylece Liam, grain teknolojisiyle birlikte, gerçeğe tanık olarak Fi'yi araştırır ve bu cihaza teşekkür ederek ona karşı yapılan inkar edilemez bir sadakatsızlığın olduğunu anlar. İçinde bulunduğu ilüzyonun farkına varır. Ekran, metafor görevi görürken metonimik açıdan ekran, zaman yansıtıcısı görevi görmektedir. Gerçeğin peşine düşerken Liam'ın yalnızlaşması ve psikolojik hüsrana distopik bir öyküleme ile alınmıştır.

Sahne 6. Hafızanın Grain teknolojisiyle ekrana yansıtılması

Büyük bir simülasyonun içerisinde yaşayan birey toplumsallaşma sürecinde belleği de inşa edilmektedir. Bu hasarlı ve işlenmiş gerçekliğe sahip bireyin psikolojik noksanlıklarının teknoloji ile birleşimi manevi değerlerinin yitimine yol açmıştır. Liam'ın aynada kendine olan donuk bakış metaforu, metanomik anlamda kurtulduğu hafıza yükünün arzularının sonucunu yalnızlığı ile noktalamasıyla sonuçlanmıştır. İletişim teknolojileri arzularımızı ele geçirmektedir (Baudriallard, 2016: 36). Genel olarak Liam'ın her şeyden kendi içinde kurduğu bu baskı metonimik olarak gerçekliği öğrenme arzusudur. Bunun sonucu ise Liam'ın yalnızlığı olarak aktarılmıştır.

“Be Right Back” Bölümünün Göstergibilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi

“Be Right Back” adlı bölüm dizinin 2. Sezonunun 1. Bölümünde yer almaktadır. Dizinin fragmanı 1 şubat 2013’de yayınlanmış, 11 Şubat tarihinde ise Kanal 4’te yayınlanmaya başlamıştır. 48 dakika süren bölümün dizinin yaratıcısı Charlie Brooker tarafından yazılırken yönetmenliğini de Owen Harris üstlenmiştir.

Bir İngiliz dergisi olan günlük ücretsiz dağıtılan Time Out dergisinde bölümün konusuyla ilgili açıklama yapan Brooker şunları belirtmiştir;

“Bir kaç yıl önce bir tanıdığımı kaybetmişim ve bir kaç ay sonra telefonuma baktığımda numarasını silmediğimi gördüm. Ve o an numarayı silemedim. İsmi silmek saygısızca geldi. Ve bu yıl bir bebek sahibi oldum, Twitter’da fazlaca vakit geçirdim. Vakı geçirince şunu düşündüm. Eğer bu insanlar ölürse ve bu yazılım onların düşüncelerini taklit ederse? Ve bir yakınınızı kaybettiğinizde kişi değil de anılarını hatırlamanın önemi yeter mi? diye düşündüm.” Dizinin ana düşünsel yapısını içeren bu senaryonun yazılma nedeni yine bizlere teknoloji ve duygularımızın birleşiminden doğan distopik yanları göstermektir, bu distopik yapıya çok uzak olduğumuzu yaşadığımız çağ içerisinde söylemek pek de mümkün gözükmemektedir. “Be Right Back” adlı bölümün hikayesi keder temasını araştırır; önceki bölüm olan “The Entire History of You”e benzer melankolik bir hikaye olarak karşımıza çıkmaktadır. Bölüm ile ilgili yapılan eleştirileri araştırdığımızda Atwell ve Gleeson’un performanslarıyla evrensel olumlu eleştiriler aldığını görmekteyiz. Bazı eleştirmenler, bölümün sonuna ilişkin eleştiride bulunmasına rağmen, Black Mirror’ın en iyi bölümü olduğuna inanılıyor. Bölüm de gerçek hayattaki yapay zeka ürünlerinden örneğin; Luka chatbot ve Siri gibi uygulamalardan esinlendiğini de görmekteyiz.

Sahne 7. Kahramanın Gerçekliği Kabullenememesi

“*Be Right Back*” adlı bölümün hikayesini hipergerçeklik ve simülatif bir dünyayı metafor olarak gösteren sahneler ele alınarak bu metaforların metonimik yapısı yani alt metni analiz edilerek aktarılacaktır. Kahramanının durumu (anlamsızlık ve yalnızlık duyguları) anomik post- modern bireyi hatırlatıyor gibi görünmektedir. Dizide, post- modern dünya insanı metoforları oldukça yoğun bulunmaktadır. Sahne 7’de bize bu çerçevede şunu anlatmaktadır; İçinde bulunduğu simülasyon evreninde Mathilda, yaşadığı hipergerçeklikle yüzleşmesinin çılgınlığını Sahne 7’de göstermektedir. Burada kahramanın durumu yaşadığı anlamsızlık ve yalnızlık duygusuyla birleşmektedir. Ve bu noktada kahraman kendi gerçekliğini yaşadığı mutsuzluk durumunun çözümünü yıkıcı duygularını yönetebildiği internette yani teknolojik aletlerde bulmaktadır. Web 2.0 uygulamalarının en önemli özelliği çift yönlü iletişimin bağlayıcılığı yine burada bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.

Sahne 8. Ash’in sosyal medya paylaşımlarının sisteme yüklenmesi

Baudriallard’ın belirttiği gibi simülasyon evreninin nedenini modern dünya yansıması olarak belirten düşünürün kavramından yola çıkarsak Sahne 8’de anlatılan durum yine post- modern dünya insanın metaforudur. Mutluluk arayışını, antropolojik taleplerini tüketici faaliyetlerine dönüştürme eğiliminde olan post- modern birey yine burada metonimik anlamda sevgi, ilişkiler, arkadaşlık, insan sıcaklığını sosyal ağlarda ve diğer teknolojik kaynaklar ile bir yerde görünür olma hissi arayışındadır. Bu nedenle artık bir panoptikona gerek kalmamıştır.

Sahne 9. Gerçeklik ile yüzleşme

Baş karakter kendi yarattığı gerçekliğin ölmesini istediği Sahne 7’de ilüzyon ile yüzleşme ve kişinin kendi içerisindeki kaçışını göstermektedir. Bu sahne kendi mutluluğumuzu, acılardan kaçışımızı bilimsel teknolojik aygıtlar aracılığıyla çözemeyeceğimizi anlatmaktadır. Teknolojinin distopik yönünü duygular ile birleşimini yine bu bölümde aktaran dizi modern dünya yansımalarının simülasyon evrenindeki gerçekliğin üst düzlemini Baudriallard’ın oluşturup geliştirdiği teorisinin bir örneğini temsil etmektedir. Hem de Foucault’u unutmak da bahsettiği panoptikonun sonunu da bireylerin kendi ifsalarıyla hayatlarını açık hale getirdiği yansıtılmıştır.

“Nosedive” Bölümünün Göstergebilimsel Yöntem Okuması ile Çözümlemesi

3. sezonun ilk bölümü olan ‘Nosedive’ın Türkçe karşılığı ‘Dibe Çöküş’ olarak çevrilmiştir. Dizinin teknoloji ve duyguları birleştiren yönünden doğan distopya yine bu bölümde de çarpıcı bir gerçeklik ile sunulmuştur. 63 dakika süren bölümün yönetmenliğini Joe Wright üstlenirken oyunu Michael Schur ve Rashida Jones yazmıştır. Diğer bölümlerde olduğu gibi yapımcılığını yine İngiliz yazar, yapımcı ve eleştirmen Charlie Brooker üstlenmiştir. Bölüm 21 Ekim 2016 tarihinde yayınlanmıştır.

Bu bölüm genel anlamıyla sosyal medyada yaşadığımız görünürlük sorunsalını puanlama sistemiyle aktararak kişinin en son alacağı durumu aktarmıştır. Bölümde hikaye şöyle gelişir; Distopik bir ortamda yaşayan bireyler göz implantları ve akıllı teknolojik aygıtları aracılığıyla herkesin günlük aktivitelerini paylaştığı ve diğerleriyle etkileşimlerini bir ile beş yıldız ölçeğinde derecelendirdiği ve bu kişinin genel derecelendirmesini etkileyen bir teknoloji kullanılmaktadır. Birinin mevcut değerlendirmesi başkaları tarafından görülebilir ve birinin sosyo-ekonomik durumu üzerinde önemli bir etki yaratabilir. İnsanların birbirlerine karşı değerlendirmeleri bu puanlama sistemi ile ölçülmektedir. Güven ölçütünü dahi bu puanlama sistemi oluşturmaktadır. Burada aktarılan fütüristik teknolojiye Uber, Yelp ve Instagramın ortak birleşmesiyle doğan bir teknolojik ürün diyebiliriz.

Sahne 10. Kurabiye için fotoğraf çekilmesi

Sahne 11. Fotoğraf için hazır

Sahne 10 ve 11; içerisinde yaşadığımız simülasyon evrenindeki toplumsal belleği göstermektedir. Güzel olan ve görünür olan anlamlıdır, anlayışıyla baş karakter daha iyisi olmak adına daha güzel daha anlamlı olmaya çalışmaktadır; çünkü modern dünya kalıpları bu şekilde biçimlenmiştir. Burada Debord'un 'Gösteri Toplumu' kitabında gösteri zamanına ilişkin açıklamaları oldukça açıklayıcı olacaktır. "Tüketilebilir sahte- döngüsel zaman, gösteri zamanıdır. Hem dar anlamıyla imajların tüketim zamanı olarak hem geniş anlamıyla zamanın tüketiminin imajı olarak. Bütün metaların aracısı olan imajların tüketim zamanı, ayrılmaz bir şekilde, gösteri araçlarının tam kapasiteyle çalıştığı bir alandır ve bu araçların kendilerini global olarak her türlü özel tüketimin yeri ve asıl biçimi olarak sundukları amaçtır: Modern toplumun ister ulaşımın hızlanması ister hazır çorba şeklinde olsun sürekli elde etmeye çalıştığı zaman tasarrufunun; Amerika Birleşik Devletleri halkı için kesin olarak sadece televizyon seyretmenin günde ortalama 3 ila 6 saati işgal etmesi anlamına geldiği bilinir. Diğer yandan, zaman tüketiminin toplumsal imajı ise tamamen eğlence ve tatil anlarının hakimiyeti altındadır ve bu anlar her gösteri malı gibi uzaktan tanıtılırlar ve tanımları gereği caziptirler. Bu meta burada açıkça gerçek yaşam anı olarak sunulmuştur ve mesele onun döngüsel geri dönüşünü beklemektedir. Fakat yaşama adanmış olan bu anlarda bile daha da yoğun bir hale gelerek görülen ve yeniden üretilen şey yine gösteridir. Gerçek yaşam olarak temsil edilen şey, aslında sadece daha gerçekçi bir hale gelmiş gösteri yaşamı olarak ortaya çıkar (Debord, 2017: 153)."

Sahne 12. Duyguların sahteleşmesi

Sahne 12`de Lacie, puan kazanmak için herkese iyi davranmak ve yapay bir samimiyet kurmaktadır. Modern insanın çöküşü belki de metonimik anlamda teknoloji ile gerçekleşecek.

Sahne 13. Düğüne geç kalan Lacie'nin duygularını kontrol edememesi

Sahne 14. Baş Karakterin Zorla konuşma yapmak istemesi

Simülasyon kuramı üzerinde çalışan Baudrillard, bu toplumlarda yaşayan kitleleri buharlaşan sessiz yığınlara benzetmektedir. Sahne 13 ve 14'de bize modern insanın teknolojiyle beraber doğan sonuçlarından ortaya çıkan insanın çöküşünü göstermektedir. İnsanı duygularından sınırlarından uzaklaşan birey sadece ulaşmak istediği amacı için kodlanmıştır yani aslında bir robottan farksız durumdadır. Olmayan şeyleri var olarak gösteren baş karakter, gerçeğin tüm göstergelerine sahiptir; ancak gerçeğin kendisi olmama durumunu yaşamaktadır. Bu yaşanan durum simülasyon kavramının somutlaşmış halidir (Adanır, 2017: 27). Görsellerde gördüğümüz de tam olarak Adanır'ın bahsettiği gibi var olmayan bir şeyi var olarak gösterilmesidir.

Sahne 15. Dizinin başlangıcında ve sonunda Lacie

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

Lacie, 3.8 puanının altında kişilerin alınmadığı düğün davetine giderken 4.2'lik puanını düşürmesiyle kaba dönüşen yolculuğu, düğüne zorla girip sinir krizi geçirerek; bıçakla insanlara saldırması; göz implantının elinden alınarak hapisaneye kapatılmasıyla sonuçlanır. Belki de dizi

boyunca ilk defa Lacie'nin gerçek duygularına bu sahnede şahit oluyoruz. Lacie'nin yaşadığı olaylar sarmalı aslında şu an içinde yaşadığımız dünyadan çok uzak değil. Web 2. 0 uygulamalarının yeni güncellemeleri bu duruma gelmemizi daha da olası hale getirmektedir. Uber dereceniz, Facebook, Instagram beğenileriniz veya Twitter'da aldığımız cevaplar arzularınızı ele geçirmeye oldukça hazır bir durumda olduğu görülmektedir.

Sonuç

Cesur yeni dünyanın ön senaryolarını oynadığımız dijital yeni dünyanın nelere evrileceği, ne gibi sonuçlar doğurabileceği sorularının yanıtını ve gelecek hayatın ön görüşünü yapan Black Mirror dizisine simülasyon kuramıyla baktığımızda sürekli üreten 'Televizyon; cam ekranlı kara kutu kod ile birleşerek yeni bir şekil aldığı görülmektedir. Modern toplumların oluşmasını sağlayan iletişim ve hizmet sektörleri gerçekliğin hiper boyuta geçtiği zamanda nasıl toplumlar oluşturacaktır? Dün zamanın kırılmasını sağlayan telgraf bugün yeni medya teknolojilerinin gelişmesiyle nasıl yeni bir zaman kırılması bizleri beklemektedir? Sosyal medyadaki görünümünüz sizin için ne kadar önemli? Günde ortalama kaç saat sosyal medyada vakit geçiriyorsunuz? Gittiğiniz bir cafede güzel bir sunum görüp paylaşmak istiyor musunuz? Bu durumun geleceği *Nosedive* bölümünde yer alırken *The Entire History Of You* bölümüyle hafızanın ekranlara aktarılmasıyla somutlaştırılmıştır. *Be Right Back* adlı bölümde ise kodlar eşliğinde insan bedeninin yeniden üretimini distopik bir öyküyle görselleştirildiğini incelediğimizde ekranların algoritmalarla buluşarak dijital tam ekrana dönüştüğü tespit edilmiştir. İncelediğimiz dizi aktardığı distopik öyküleri farklı biçimlerde olaylarla somutlaştırarak izleyiciye sunmuştur. Aydınlanma çağının bizi istenen ütopyalara mı götürüyor yoksa distopyalara mı sorusu çalışmadan elde ettiğimiz bulgulara göre yorumladığımızda dün televizyonun öldüren bir eğlence olduğu hakkında yapılan çalışmalar yerini veri madenciliği, big data, nesnelerin interneti, yeni medya teknolojileri, dijital gazetecilik gibi konulara dönüşerek, yeni meslek tanımları ortaya çıkarmış ve iletişim çalışanları ile yazılım çalışanlarının birlikteliği ortaya çıkmıştır. Günümüzde dijital ayak uyduramayan markalar ise sahneden ayrılmak zorunda kalmıştır. Simülasyon gerçek ile sahte arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Dizi de elde edilen bu bulgular iletişim araçlarının toplumsal sağlamaya yönelik araçlar olma özelliğini kaybettiğini göstererek, toplumsalın kitleler içerisinde oluşan araçlara dönüştüğünü göstermiştir. Anlamlar, iletişim araçlarının hakim olduğu bir ortamda iletişim araçları tarafından anlamsız hale getirilmektedir (Baudrillard, 2003: 253). Araştırmamızda elde ettiğimiz bulgulardan yola çıkarak dün zamanın kırılmasıyla tanıdığımız Telgraf, bugün Web 3.0 uygulamalarına evrilmiştir. Değişen bir yapı olmaksızın sadece toplumun dokusu, ihtiyaçları, gündelik yaşam tarzları değişmiştir. Dünyanın içerisinde bulunduğu evren aynıdır. Bu nedenle simülasyon evreninde birey hep aynı sorunlarla karşılaşmaktadır. Rönesanstan günümüze çağdaş toplum düşünce yapısı diyalektik süreciyle devam etmektedir. Hipergerçeklik ve dijital çağ arasındaki ilişki bu temel etrafında şekillenmektedir. Kültür endüstrisi, simülasyondan beslenir. Gösterge üretim evreni olan kitle iletişim araçlarından televizyon, kitle kültürünü oluşturmuştur. Dizide elde ettiğimiz bulgulardan da ifade edeceğimiz gibi bu distopik yapı ekranlar aracılığıyla aktarılmaktadır. Bununla beraber toplumsallaşma da bireyin 'sorgulamayan', 'alternatif üretmeyen', hatta üreten olmamasının modern dünya yansıması olduğunu belirten Baudrillard, işlenmiş bir gerçeklikte artık hipergerçeklik boyutuna geçildiğini belirtir. Çalışma, dijital çağın görünmeyen yüzünü aktararak geleceğin distopyasını Black Mirror örneklemleri ile simülasyon kuramı çerçevesinde irdeleyerek görmüştür ki modern dünya koca bir simülasyon evreni geliştirmiştir. Düşünürün belirttiği gibi toplumsal bellekte bu şekilde gelişmiştir.

Çalışmadan elde ettiğimiz bir diğer sonuç ise simülasyon evreninde büyük veri merkezleri ve onların sahiplik yapılarının gerçekliğidir. Bu bulgu demokrasinin tehdidi, ırkçılık politikaları², sistemi oturmuş batı toplumunun bununla beraber gelişmekte ve gelişmemiş toplumların teknoloji

² https://www.ted.com/talks/carole_cadwalladr_facebook_s_role_in_brexit_and_the_threat_to_democracy

ile karşılaşması bağlamında ciddi problemlere de yol açacağı sonucunu doğurmuştur. Çin'in 2020³ yılı itibariyle dijital vatandaşlık uygulamasına geçmesi ve Covid19 salgının bu dijital süreçleri hızlandırması yeni bir dünyanın kapılarını aralaması anlamında da önemli ipuçları vermektedir. Bir diğer bulgu ise Çin'in teknoloji uygulamalarında ilerleyişidir. Bu ilerleyiş teknoloji devlerinin kapışmasına bununla beraber ülkeler arasında da çatışmaları gözler önüne sermiştir. Sonuç olarak bu nedendendir ki çalışma alana gelecek dünya ve simülasyon kuramıyla ilgili önemli ayrıntılar vermesi açısından önemlidir. İfade edilenler ekseninde; simülasyon evreninde bulunan gerçek nesneler bir bakıma cansız konuma düşmektedir, bu cansızlık ise simülaklar ile harekete geçirilmektedir. Akışkan modern toplumda yaşayan gerçeklik, kendini ilüzyonlar ile var ederek ve belirli kodlar çerçevesinde şekillendirip yerini toplumsalın sivilaşmasına bırakmaktadır. Ayrıca gözetim çalışmalarında oldukça popüler olan panoptikon kavramıyla ilgili çalışan araştırmacılara da kavrama yeni bir bakış ile bakmaları açısından kaynak sağlayacaktır.

Kaynakça

- Adanır, O. (1987) *Sinemada anlam ve anlatım*, Say Yayınları
- Adanır, O. (2017) *Simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler*, Eylül Sanat.
- Andrew, J. D. (2010) *Büyük sinema kuramları*, Zahit Atam (Çev.), Doruk Yayınları
- Kılıç, O. (2015, 31 Temmuz) 2025'te gazetecilik nasıl olacak? 4 senaryo AlJazeera <http://www.aljazeera.com.tr/blog/2025te-gazetecilik-nasil-olacak-4-senaryo>, (Erişim Tarihi: 03.11.2019)
- Afsarmanesh, Benabdelkader, Ammar, Hamideh ve L.O. Hertzberger "Database support for multi-media information in web based applications" (Online) https://www.researchgate.net/profile/Hamideh_Afsarmanesh/publication/2283615_Database_Support_for_Multimedia_Information_in_Web_Based_Applications/links/0dee c51fd75f1134f6000000/Database-Support-for-Multi-media-Information-in-Web-Based-Applications.pdf (Erişim: 03.11.2019)
- Baldini, M. (2006) *İletişim tarihi: storie della comunicazione*, Gül Batuş (Çev.), Avcıol Basım Yayınları.
- Baudrillard, J. (1998) *Üretimin aynası*, Oğuz Adanır (Çev.), Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, J. (2001) *Tam ekran*, Bahadır Gülmez (Çev.), Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Baudrillard, J. (2004) *Tüketim toplumu*, Oğuz Adanır (Çev.), Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005) *Simülaklar ve simülasyon*, Oğuz Adanır (Çev.), Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016) *Simgesel değiş tokuş ve ölüm*, Oğuz Adanır (Çev.), Boğaziçi Üniversitesi.
- Berger, A.A. (1993) *Kitle iletişiminde çözümleme yöntemleri*, (Çev.), Murat Barkan ve diğerleri, ed. Nazmi Ulutak, Aslı Tunç, Anadolu Üniversitesi.
- Binark, M. (2015) *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, Ayrıntı Yayınları.
- Choudhury, N. (2014). World Wide Web and Its Journey from Web 1.0 to Web 4.0. (Çevrimiçi) <http://ijcsit.com/docs/Volume%205/vol5issue06/ijcsit20140506265.pdf>, (Erişim: 03.11.2019)

³ <https://www.indy100.com/discover/china-scorecards-citizen-2020-behaviour-black-mirror-charlie-brooker-nosedive-8546816>

- Çamuroğlu Çığ, E. & Çığ, Unsal (2015) Gazetecilik Emeğinin Prekarizasyonu: Yeni Medya Çağında Habercilik Etiğini Tartışmak, *İş Ahlakı Dergisi*, 8(2), 9-44
- Debord, G. (2010) *Gösteri Toplumu*, Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent (Çev.), Ayrıntı Yayınları.
- Dijital Dünyaya Bakış (2019), <https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview>, Erişim: 14.03.2021
- Erdoğan, İ. (2011) *İletişimi Anlamak*, Erk Yayınları.
- Friedman, Hershey ve Friedman, Linda Weiser (2008) “The New Media Technologies: Overview and Research Framework” (Çevrimiçi) <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1116771>, (Erişim: 03.11.2019)
- Fiske J. (2003), *İletişim Araştırmalarına Giriş*. Süleyman İrvan (Çev.), Bilim ve Sanat Yayınları.
- Güneş, A. (2013). Göstergebilim Tarihi. *NWSA-Humanities*, 4C0172, 8, (4), 332-348. <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2013.8.4.4C0172>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, MIT Press.
- Mulvey, L. (2012). *Saniyede 24 Kare Ölüm*. Doruk Yayınları.
- Niedzwiecki, H. (2010) *Dikizleme Günlüğü*, Gökçe Gündüç (Çev.) Ayrıntı Yayınları.
- Trottier, D. ve Fuchs, Christian (2015). “Social media, politics and the state: protests, revolutions, riots, crime and policing in the age of the Facebook, Twitter and Youtube, Routledge, New York and London” (Çevrimiçi) <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/economy-crone-trottier-2015.pdf> (Erişim: 03.11.2019)
- Ormanlı, O. (2012). Dijitalleşme ve Türk sineması. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 2, 32-38.
- Özçınar Eşli, M. (2012). Saniyede 24 Kare Ölüm Metni Üzerine Bir Okuma. *Sinecine*. 3(2), 128-131.
- Pierre, G. (1994). *Göstergebilim*, Mehmet Yalçın (Çev.), Imge Yayınları.
- Rifat, Mehmet (2009). *Göstergebilimin ABC'si*, Say Yayınları.
- Schudson, M. (1978). *Discovering the News. A Social History of American Newspapers*, Basic Books.
- The Guardian (2018) (Online) <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/nov/01/inside-black-mirror-with-charlie-brooker-annabel-jones-watch-live>
- Waters, L. (2018, 20 Eylül) China is introducing citizen scorecards - and it's scarily like an episode of Black Mirror, <https://www.indy100.com/article/china-scorecards-citizen-2020-behaviour-black-mirror-charlie-brooker-nosedive-8546816>, Erişim: 03.11.2019
- W3 (1990) (Online) Proposal for a HyperText Project, <https://www.w3.org/Proposal.html> World Meters, (2020), (Online) <https://www.worldometers.info/world-population/>

Beyan ve Açıklamalar (Disclosure Statements)

1. Araştırmacıların katkı oranı beyanı / Contribution rate statement of researchers: Birinci Yazar/First author %50, İkinci Yazar/Second author %50.

2. Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir (No potential conflict of interest was reported by the authors).